



Digitale Reife von Kindern und Jugendlichen: Chancen digitaler Technologien nutzen und Risiken minimieren

Kinder, Jugendliche und digitale Technologien: Leben im virtuellen Raum (ÖIF, 16.11.2023)

Franziska Laaber, BA BSc MSc, Universität Wien



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.
<https://digymatex.eu/>



UNICEF: "Growing up in a Connected World" (2019)





Projekt DIGYMATEX



Digitale Reife...

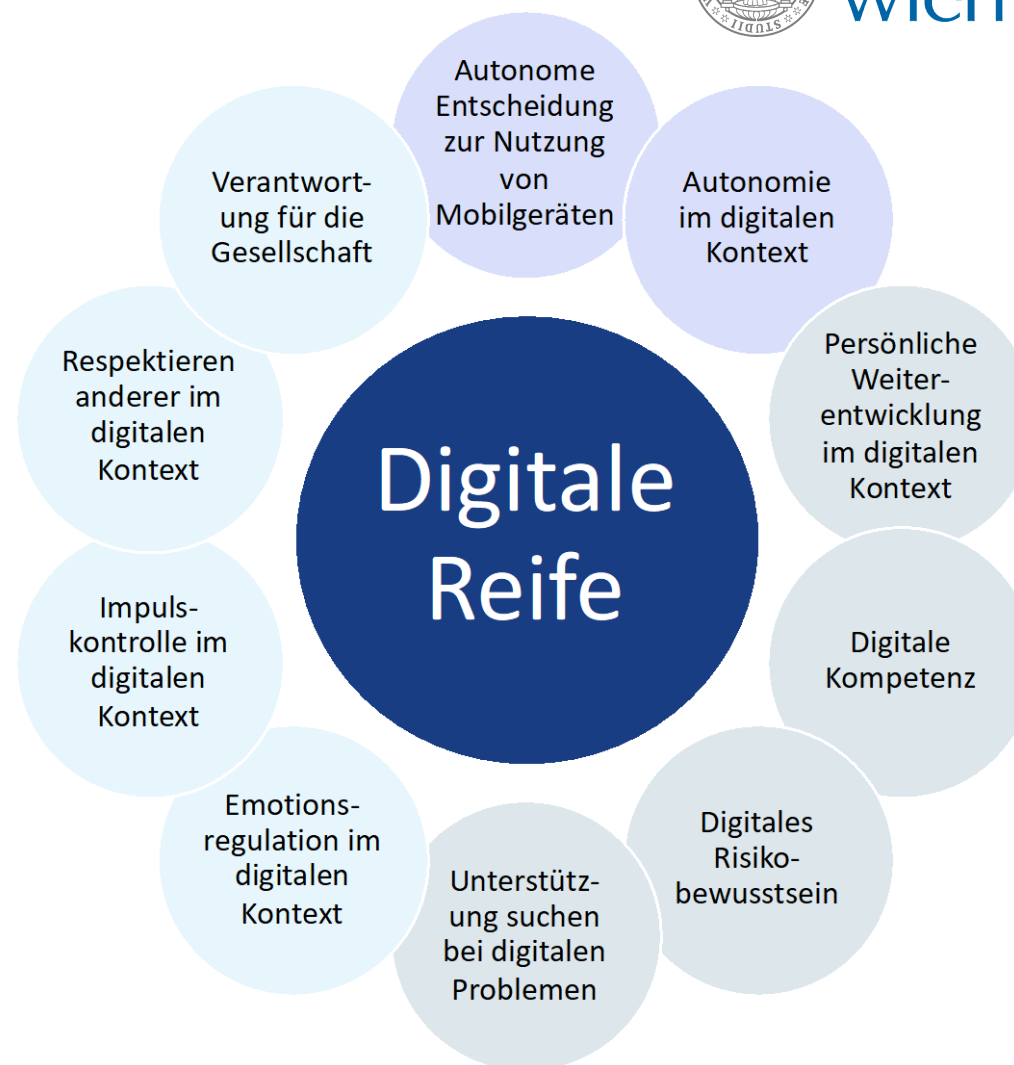
- ...verstehen
- ...messen
- ...vorhersagen
- ...fördern



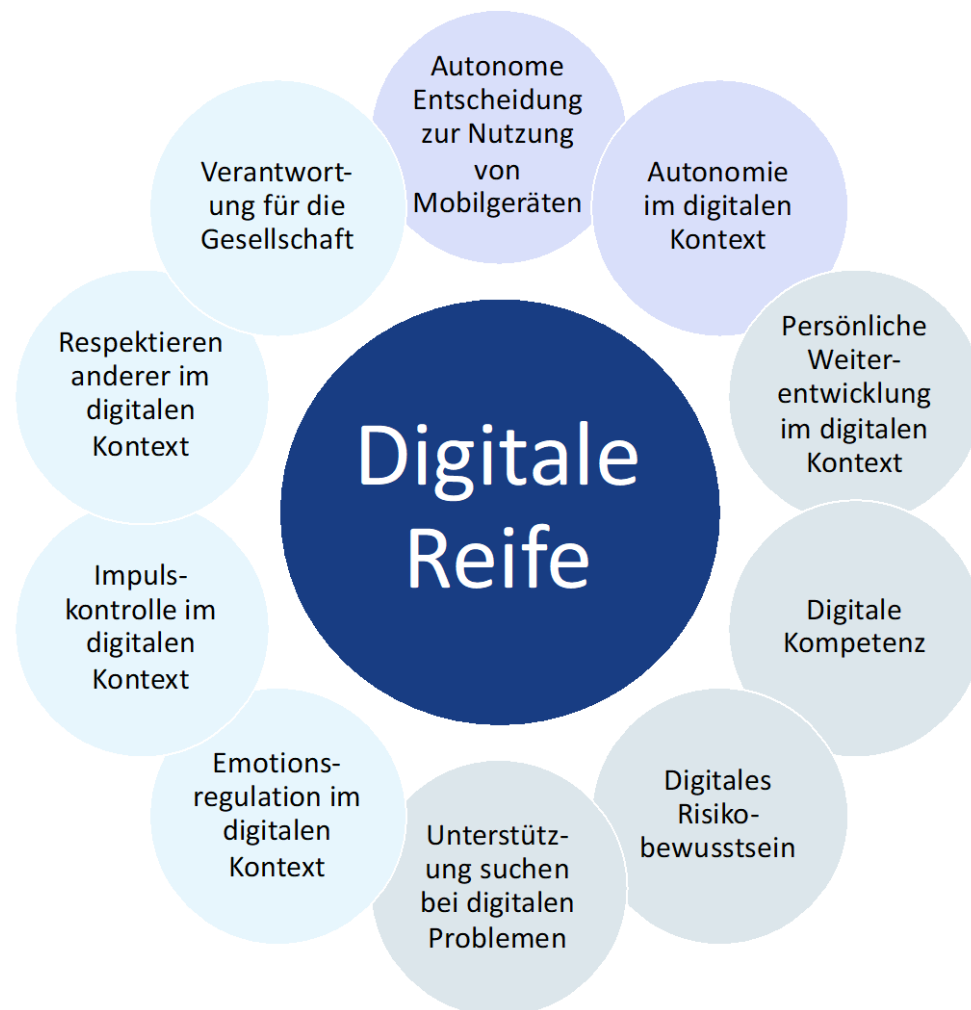
Horizon 2020 (2020-2025)



12 Partnerorganisationen
aus 8 Ländern (Leitung:
Aarhus University)



Digitale Reife



Ich entscheide

Ich habe Kontrolle über die Ergebnisse

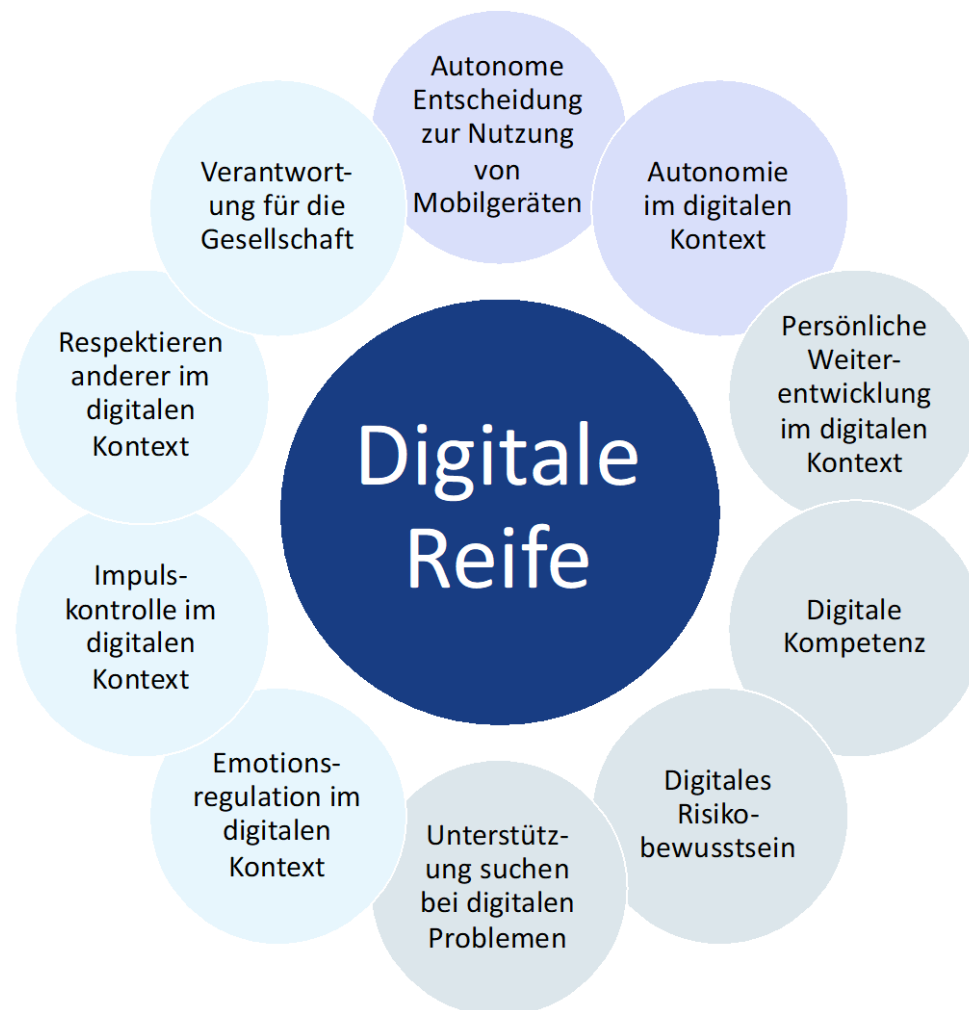
Ich bin verantwortungsvoll und emotional gefestigt

Laaber et al. (2023)



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.
<https://digymatex.eu/>

Digitale Reife - Beispiele



Ich suche mir Inhalte nach meinen Interessen aus.

Meine eigene Sicherheit ist mir wichtig.

Ich respektiere andere und ihre Meinung.



Entwicklung des Konzeptes “digitale Reife”

1

Aspekte von psychologischer Reife & Selbstbestimmung

(Bauer & McAdams, 2004; Bleidorn, 2015; Greenberger et al., 1975; Ryan & Deci, 2000; Wehmeyer et al., 2017)

Persönliche Weiterentwicklung, Wachstum
& soziale Eingebundenheit

2

Fokusgruppen mit Kindern & Jugendlichen

*Sich Hilfe holen ist gut.
Social Media als Realität sehen ist schlecht.
Eltern wissen nicht, was Kinder im Internet
tun.*

3

Entwicklung Fragebogen zur Erfassung digitaler Reife

The Digital Maturity Inventory (12-18 Jahre
& 9-11 Jahre)





Digitale Herausforderungen



Beeinflussung & Einschränkung der Autonomie

- Algorithmen (z.B. personalisierte Inhalte, „bubble“)
- Gestaltung von online Umwelten (z.B. endloses Scrolling)
- Hohe Frequenz von “Belohnungen” und sozialen Vergleichen

Kozyreva et al. (2020)

Autonomie &
Entscheidungsfreiheit

Schnell ändernde Anforderungen an digitale Fähigkeiten

- Ständige Anpassung an neue Funktionen und Geräte
 - Umgang mit Informationsflut & Fake News
- Fähigkeiten für sichere Nutzung (z.B. Privatsphäre)

Eynon & Malmberg (2011)

Digitale Kompetenz &
Weiterentwicklung

Veränderte soziale Interaktionen

- Verbreitung emotionalisierter Inhalte & schnelle Reaktionsmöglichkeiten
 - (Vermeintliche) Anonymität & psychologische Distanz
 - Reduziertes Verantwortungsbewusstsein

Richardson & Milovidov (2019)

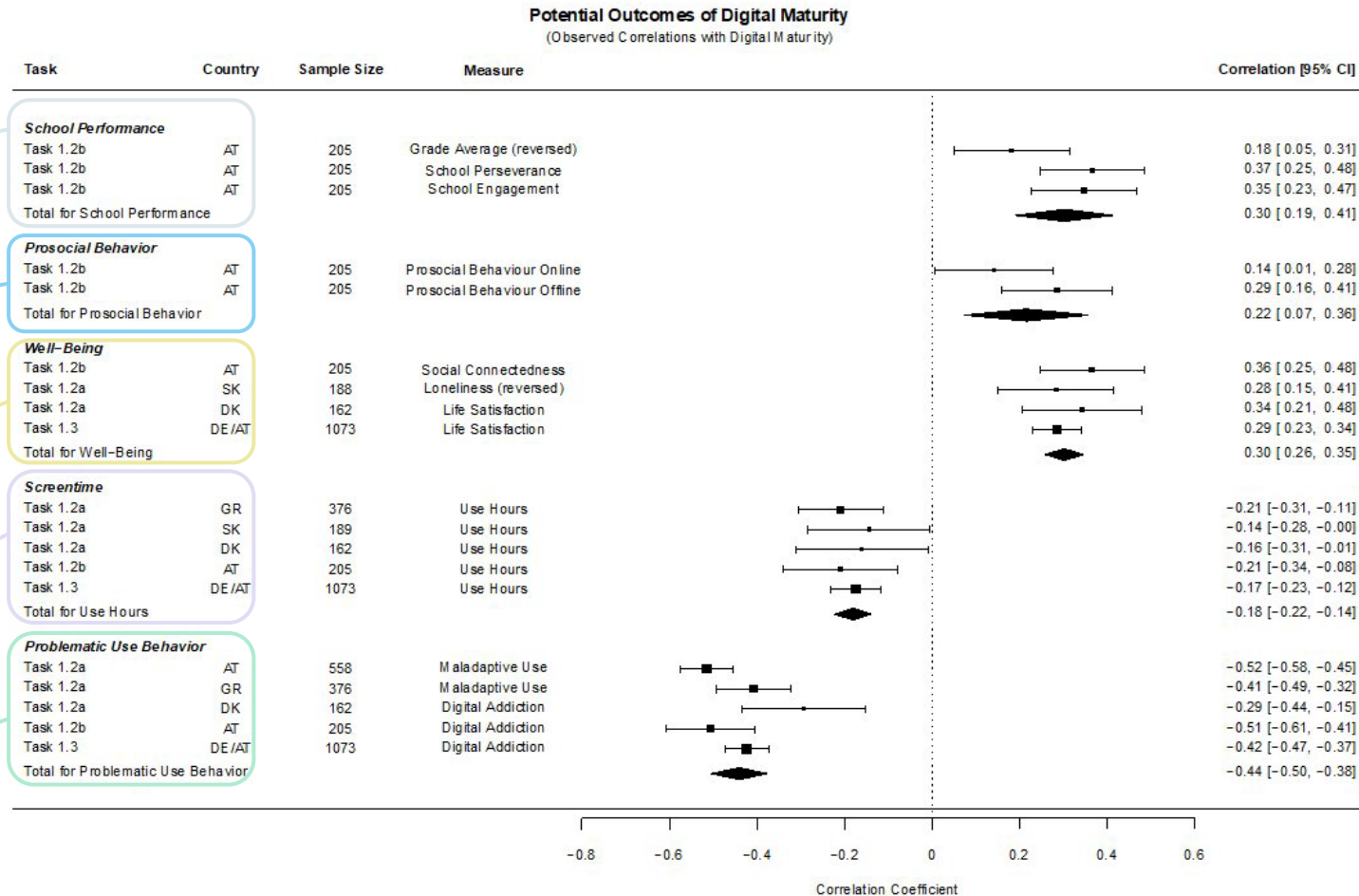
Soziale Beziehungen &
gesellschaftliche
Verantwortung



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.

<https://digymatex.eu/>

Outcomes von digitaler Reife



Laaber et al. (manuscript under revision)

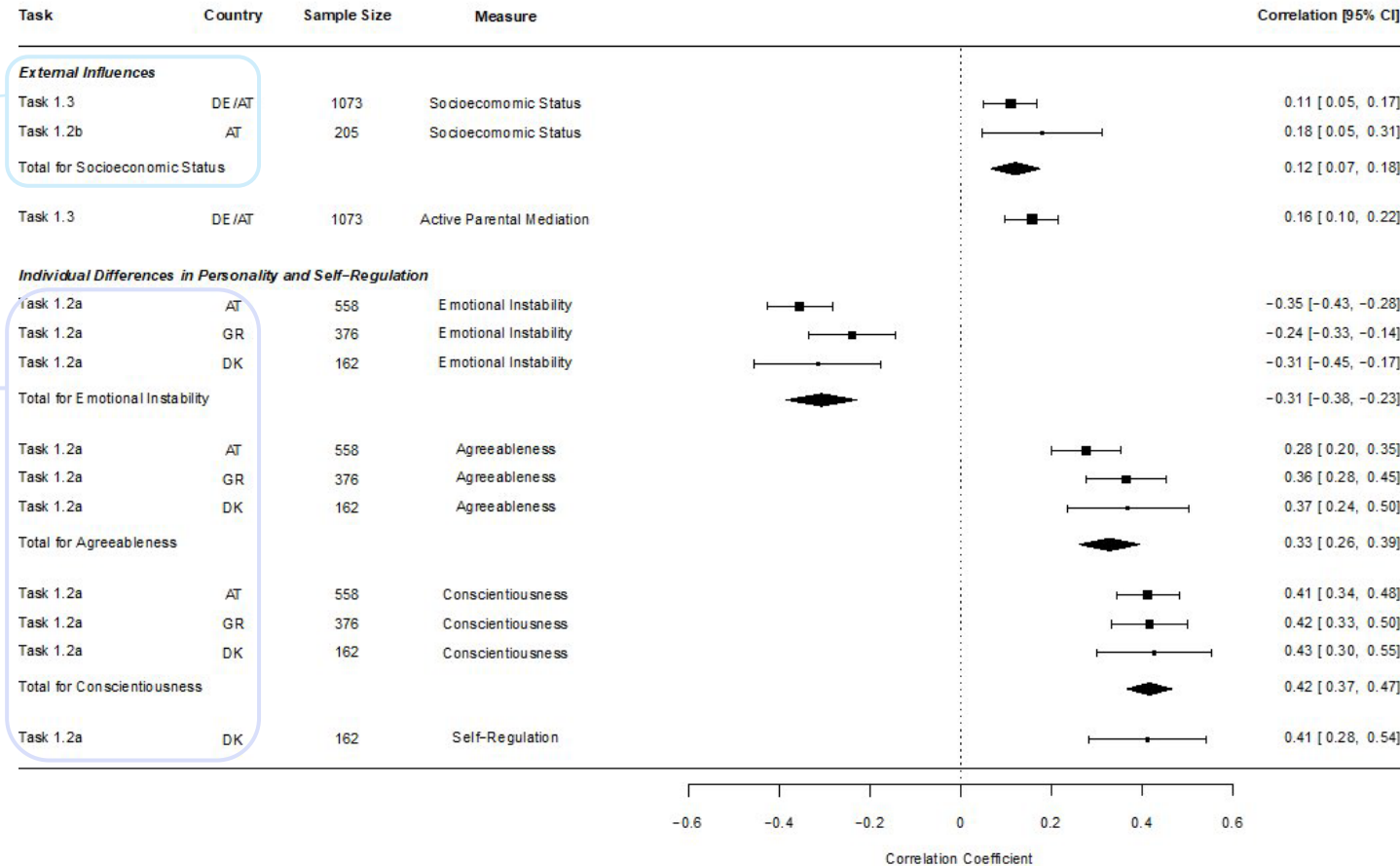
Laaber et al. (2023)



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.

<https://digymatex.eu/>

Potential Determinants of Digital Maturity
(Observed Correlations with Digital Maturity)



Sozioökonomischer
Status

Koch et al. (manuscript under revision)

Persönlichkeit &
Selbstregulation

Laaber et al. (2023)

Laaber et al. (manuscript under revision)

Einflüsse auf digitale Reife: Umweltfaktoren

- Zusammenhang sozioökonomischer Status (SES) und digitale Reife (Onlinebefragung mit 1065 Eltern-Kind Dyaden, AT & DE)
- **Ergebnisse:**
 - Höherer SES ↔ höhere digitale Reife
 - Viele mögliche Ursachen – hier: Fokus auf *Umgang mit Medien in Familien*
 - In Familien mit höherem SES unterstützen Eltern eher aktiv ihre Kinder im Umgang mit digitalen Medien (z.B. gemeinsam Inhalte ansehen), was sich positiv auf die digitale Reife auswirkt.

Koch et al. (manuscript under revision)



Pictures: license-free by unsplash.



Schlussfolgerungen



universität
wien



- Ergebnisse zeigen statistische Zusammenhänge: diese bedeuten nicht gleichzeitig, dass digitale Reife diese Verhaltensweisen *verursacht*. Zum Beispiel könnten negative Erlebnisse auch problematisches Nutzungsverhalten digitaler Geräte bewirken, und nicht umgekehrt.
- Umgekehrt könnten Kinder und Jugendliche mit höherem Wohlbefinden eher fähig sein, auch die Vorteile von digitalen Geräten für sich zu nutzen.
- Weitere Forschung ist notwendig, um die Wirkfaktoren zu untersuchen.
- **Trotzdem zeigen die Ergebnisse, dass digitale Reife mit vielen positiven Aspekten zusammenhängt, aber davon unterschiedlich ist. Eine Stärkung digitaler Reife könnte helfen, mit digitalen Herausforderungen besser umgehen zu können.**



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.
<https://digymatex.eu/>



Ausblick DIGYMATEX

- **Experimentelle Studien:** Digitale Medien & Aufmerksamkeit (laufende Eye-Tracking Studie, Universität Wien)
- **Langzeitstudie:** 3. Erhebungszeitpunkt Ende 2023
- Zusammenführung Studienergebnisse in **Data Pool** – Kategorisierung von Usergruppen
- Entwicklung eines Programms, um digitale Reife zu stärken



Wir suchen noch
Versuchspersonen
zwischen 13-18 Jahren!





Digitale Reife angewandt: Projekt BeWEEN



„Be well and green when digital“

Ziel: Förderung von Kompetenzen für eine gesunde und verantwortungsbewusste Nutzung digitaler Technologien. Umwelt & Wohlbefinden.



Erasmus+ (2021-2023)



4 Partnerorganisationen aus 4 Ländern (Leitung: Future Needs Management Consulting Ltd.)

Input von Lehrkräften

6 Übungen für das Klassenzimmer /
Hausaufgabe

<https://beween.eu/resources>





Übung: Verbreitung von Inhalten im Netz



Ausgangspunkt:

- Nachrichten können unterschiedlich attraktiv sein. "Fake News" verbreiten sich beispielsweise 6-mal schneller als wahre Nachrichten, weil sie unsere Aufmerksamkeit stärker auf sich ziehen (Dizikes, 2018; Mogk, 2022).
- Man muss sich aber bewusst sein, dass man auch selbst zur Verbreitung beiträgt. Wir alle sind für die schnelle Verbreitung verantwortlich, indem wir Nachrichten mit anderen teilen.

Ziel:

- Zu verstehen, dass sich Nachrichten unterschiedlich schnell verbreiten und warum.
- Schüler*innen wissen, dass man darauf achten muss, ob Nachrichten wahr sind.



Übung: Verbreitung von Inhalten im Netz

- Spiel, Karten mit Nachrichten werden weitergegeben
- Welche Inhalte werden am häufigsten geteilt und sind daher am attraktivsten?
- Simulation sozialer Medien – die eigene Entscheidung trägt zur Verbreitung bei

Neutral

Österreich hat rund
9 Millionen
Einwohner*innen.

Fake News

Mann in China
verklagt seine Frau,
weil sie ihm
hässliche Kinder
geboren hat.

Negativ

Weltweit arbeiten
160 Millionen
Kinder.

Positiv

1816 lebten nur 1%
der Menschen in
einer Demokratie,
heute sind es 56%.



Übung: Verbreitung von Inhalten im Netz



- Welche Karten wurden am häufigsten weitergegeben?
- Haben sich vor allem unwahre, extreme, aufmerksamkeitserrregende Nachrichten verbreitet?
- Welche Nachrichten sind kaum weitergegeben worden?

Erkenntnisse:

- Nachrichten verbreiten sich unterschiedlich (neutral, extrem..)
- Man ist mitverantwortlich für die Verbreitung von Nachrichten





Übung: Verbreitung von Inhalten im Netz



Fake News erkennen: Checkliste

1. Die Quelle: Wer ist die Quelle? Von wem stammt die Nachricht?
2. Die Fakten: Wird die Nachricht von anderen seriösen Seiten bestätigt?
3. Die Bilder: Was zeigt das Bild wirklich? Taucht es in anderen Kontexten auch auf?
4. Die Aktualität: Wann wurde die Nachricht verbreitet? Steht ein Datum dabei?
5. Bevor ihr teilt: Kann das wirklich stimmen? Prüft die Nachricht anhand der ersten vier Punkte.





Ressourcen DIGYMATEX & BeWEEN



<https://digymatex.eu/>



<https://twitter.com/digymatex>



<https://www.linkedin.com/company/digymatex/>



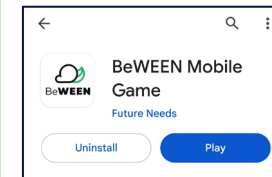
<https://www.facebook.com/digymatex/>



<https://beween.eu/>

<https://beween.eu/resources>

<https://beween.eu/mobile-game>



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.

<https://digymatex.eu/>



Eye Tracking Studie: Medien und Aufmerksamkeit



universität
wien



https://univiepsy.qualtrics.com/jfe/form/SV_9NphiJ56LI3I5WC



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 870578.

<https://digymatex.eu/>



universität
wien

Universität Wien

Fakultät für Psychologie

Angewandte Sozialpsychologie und Konsumforschung

Mitwirkende:

Univ.-Prof. Dr. Arnd Florack (arnd.florack@univie.ac.at)

Franziska Laaber, BA BSc MSc (franziska.laaber@univie.ac.at)

Teresa Koch, BSc MSc (teresa.koch@univie.ac.at)



<https://soko-psy.univie.ac.at/>



<https://www.instagram.com/sokouniwien/>



[https://www.facebook.com/SozialpsychologieU
niWien](https://www.facebook.com/SozialpsychologieUniWien)