

Die digitale Vermessung kindlicher Lebenswelten. Lifelogging & (Self-)Tracking von Anfang an.

Sabine Eder, Dipl. Päd. /Medienpädagogin,
Blickwechsel e.V.

Jörg Kratzsch, Medienwissenschaftler,
Servicestelle Kinder- und Jugendschutz von fjp>media

Technologien und Medienhandeln (Medien-)Welt hat sich verändert auch bei Kindern

- Algorithmen ... Big Data
- Robotik
- Künstliche Intelligenz (KI)
- Virtual + Augmented Reality
- Smart Toys ... etc.

Vernetztes
Spielzeug
Appgesteuerte
Puppen

Robotik

Wearables

Digitales Kinderzimmer

Aspekte:

- **Sicherheit/Schutz**
- **Kleine Alltagshelfer**
- **Lernangebote**
- **Unterhaltung /Spiel** (z.T. verknüpft mit Lernangeboten/Edutainment)

Das gibt's doch — gar nicht!

Kleines Zuordnungsspiel per Learningapps



<https://t1p.de/cjky>

Digitales Kinderzimmer

Aspekte:

- **Sicherheit/Schutz**
- **Kleine Alltagshelfer**
- **Lernangebote**
- **Unterhaltung /Spiel** (z.T. verknüpft mit Lernangeboten/Edutainment)

Sicherheit/Schutz: iSwimband

https://www.youtube.com/watch?v=_5YTVeLLWNO

**iSwimband App & Device. Drowning prevention device review and demo
Mai 2015**

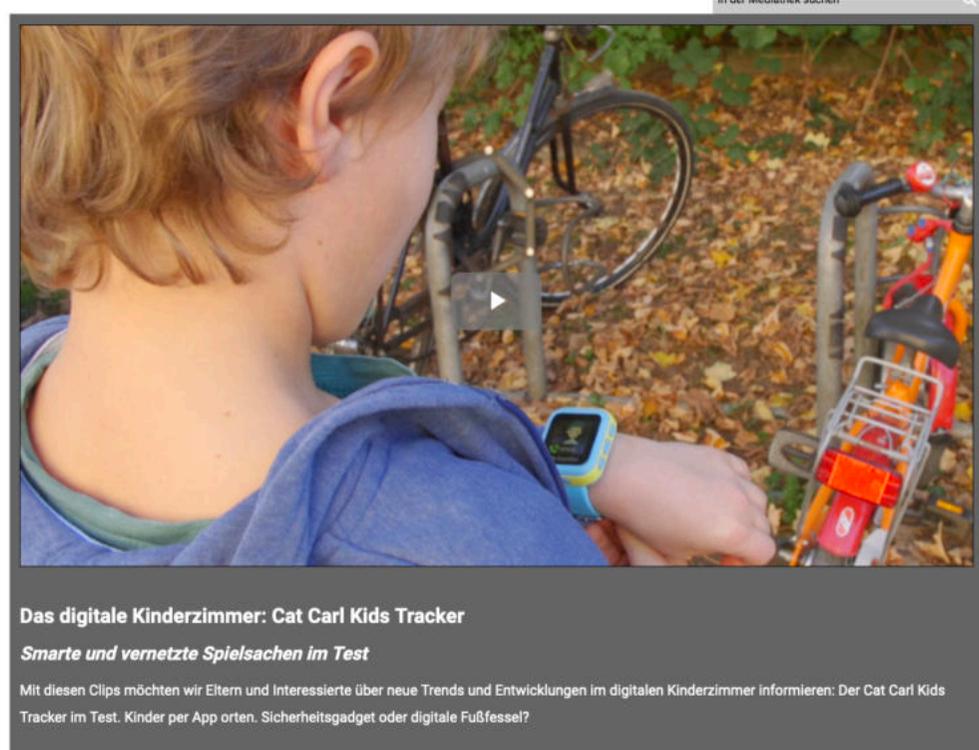
Sicherheit/Schutz: Greta: GPS Tracker für Kinder

<https://www.prothelis.de/gps-kinder-tracker-greta-fuer-kinder/>

Sicherheit/Schutz: Cat CARL Kids

Filmclip Cat Carl Kids - Tracking Uhr

[https://www.bpb.de/mediathek/287118/
das-digitale-kinderzimmer-cat-carl-kids-tracker](https://www.bpb.de/mediathek/287118/das-digitale-kinderzimmer-cat-carl-kids-tracker)



Weitere GPS Kinderuhr: Anio smartwatch - smarte Sicherheit für Ihr Kind: <https://www.aniowatch.com/>

Digitales Kinderzimmer

Aspekte:

- Sicherheit/Schutz
- Kleine Alltagshelfer
- Lernangebote
- Unterhaltung /Spiel (z.T. verknüpft mit Lernangeboten/Edutainment)

Kleine Alltagshelfer: Pampers Lumi: Smarte Windel mit Sensor

Seit Herbst 2019 gibt es die die erste smarte Windel von *Pampers* mit dem Namen „Lumi“. Zu bestellen derzeit nur in den USA. Kosten: **349 Dollar (ca. 315 Euro)**, inkl. Windelsensor, Kamera und 2 Packungen Windeln) . Verkaufsstart in Europa noch unklar,
<https://www.golem.de/news/lumi-pampers-kuendigt-smart-windel-an-1907-142707.html>, 23. Juli 2019

Checkliste für smarte Windeln:

<https://wunsch-kind.at/smart-windeln-pampers-lumi/>, 9. März 2020 von Dad's Life

Kleine Alltagshelfer: SNOO Smart Sleeper, Babybett

- Schaukelt Babys in dem Mutterleib nachempfundenen Weise
- Hilft dabei, Babys an regelmäßigeren Schlaf zu gewöhnen
- Reagiert automatisch auf Unruhe mit angepasster Bewegung und Geräuschen
- Beruhigt sich das Kind nicht binnen einiger Minuten, wegen Hunger, Nässe, Sehnsucht nach Körpernähe, werden die Eltern über den Aktivitätsbutton an der Bettfront informiert
- Über die mobile SNOO App lassen sich Einstellungen anpassen, wie es dem Baby am besten gefällt (auch spezielle Einstellungen für Früh- und Neugeborene, Entwöhnung vom Kinderbett usw.)
- Auf Wunsch liefert die App auch einen täglichen Schlafbericht, der für die Eltern aufschlussreich sein kann.

- Das smarte Babybett ist ab d. 9. Juni 2020 in Deutschland für (schlappe) 1.299 EUR erhältlich.

Quelle: Pressemeldung [Snoo / happiest Baby](#) von Mai 2020

www.lite-magazin.de, 23. Mai 2020

<https://youtu.be/2bCdZLXZYVo>

Online-Workshop S. Eder/J. Kratzsch. Challenges, Selftracking und Aktivismus. Online-Fachtag Jugendmedienarbeit NRW | 17.06.2020



BABYDREAMS

WETTBEWERBSJAHR
2018

https://www.mb21.de/wettbewerb/jahr_2018.html?articles=babydreams

Kleine Alltagshelfer: Signal Play Brush

Vernetzte, smarte Zahnbürste



Das digitale Kinderzimmer: Signal Playbrush

Smarte und vernetzte Spielsachen im Test

Mit diesen Clips möchten wir Eltern und Interessierte über neue Trends und Entwicklungen im digitalen Kinderzimmer informieren: Die Signal Playbrush im Test. Interaktives Zähneputzen mit dazugehöriger App. Zahnputzhilfe oder Datenfalle?

> **Jetzt ansehen**

< **Jetzt ansehen**

Datenfalle?

Kinderspielzeug im Test: Smarte Zahnbürste



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Playbrush_-_Logo.png

[Direkt zur den Videoclips auf die bpb Seite](#)

<http://www.bpb.de/mediathek/287120/das-digitale-kinderzimmer-signal-playbrush>

Vermeintliche Sicherheit oder: Das Spiel mit der Angst?

- Habe ich wirklich alles getan,
um mein Kind (vor der Geburt) zu schützen?
- Wie sichere ich den Schulweg meines Kindes?
- Mit wem umgibt sich mein Kind?
- Wie bringe ich mein Neugeborenes sicher durch die Nacht?
- Ernährt sich mein Kind gesund?

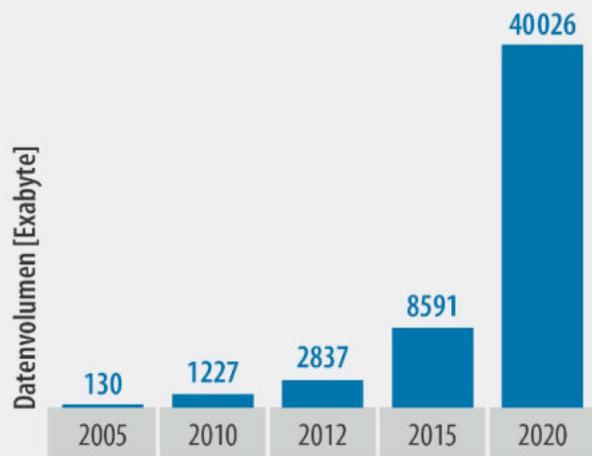


Grafik: fotolia (cco/Public Domain)

Sammelwut der Anbieter*innen

Datenexplosion

Prognose zum Volumen der jährlich generierten digitalen Datenmenge weltweit in den Jahren 2005 bis 2020 (in Exabyte)



International Data Corporation.
In: c't online (2017) Heft 1

„Wer meint, doch »nichts zu verbergen« zu haben, verkennt die Tragweite der Informationen, die sich aus Daten destillieren lassen“



Kinderrechte. digital

Aktuelle technische Entwicklungen der Digitalisierung, die sich in vernetzten Gegenständen wie Spielzeug oder Bekleidung unter dem Begriff „Internet der Dinge“ bereits abzeichnen, unterstreichen die Notwendigkeit einer kontinuierlichen Begleitung und Beobachtung der Voraussetzungen für die Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention.

<http://kinderrechte.digital>

Digitales Kinderzimmer

Aspekte:

- Sicherheit/Schutz
- Kleine Alltagshelfer
- Lernangebote
- Unterhaltung /Spiel (z.T. verknüpft mit Lernangeboten/Edutainment)

Digitales Kinderzimmer

Aspekte:

- Sicherheit/Schutz
- Kleine Alltagshelfer
- Lernangebote
- **Unterhaltung /Spiel** (z.T. verknüpft mit Lernangeboten/Edutainment)

Unterhaltung Spiel

Beispiel: **kNOW! Quiz** (inkl. Sprachassistenten Google Home mini/Nest mini).

Das Quiz Spiel kNOW! wurde zusammen mit Google entwickelt.

***kNOW! ist (laut Ravensburger) „offline ab 10 Jahren und online ab 16 Jahren spielbar (Google-Konto erforderlich)“.**

Online via Smart Home oder Smartphone mit **Google Assistant**

Der Google Assistant gibt je nach Tag, Zeit, Ort eine aktuelle Antwort!

<https://www.ravensburger.de/entdecken/produkte-im-fokus/know/index.html>

Unterhaltung Spiel *My Friend Cayla*



Foto: Susanne Roboom Blickwechsel e.V.

Cayla

„Kleine Schwester von Hello Barbie“

Passwörter

Offene Bluetooth-Schnittstelle

Werbung

(nicht nutzerbezogene) Datenerhebung

Filmclip Cayla Verbraucherzentrale Norwegen

<https://www.youtube.com/watch?v=sp3zsTAbRWs>

Faktenblatt: Digitales Spielzeug vom Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz, 2017

<https://t1p.de/6zxx>

Vorteile	Risiken/Nachteile
Bildung (individualisiert und spielerisch)	Datensicherheit (Missbrauch biografischer Daten)
Kinder interagieren mit Spielzeug anstelle von passivem Medienkonsum	Gerätesicherheit (kann gehackt und zu falschen Zwecken missbraucht werden, Ortung)
Kinder haben Spaß an der vielseitigen Spielerfahrung	Privatsphäre der Kinder (inkrementeller Effekt des Datensammelns)
Programmierkenntnisse	Mangelnde Balance im Leben (Schlaf, körperliche Aktivität, Sozialisation)
Körperlich aktives Spielen	Fehlen von realem, authentischem Spielen (wichtig für die kindliche Entwicklung)
Soziales Spielen (mit dem Spielzeug und mit anderen Kindern)	Fehlen von Eltern-Kind-Interaktion (wichtig für die kindliche Entwicklung)
Diagnostisches Potential (Lernschwierigkeiten, medizinische Probleme)	Spielerlebnis ist zu gekünstelt - geprägt durch Skripte und Algorithmen
Kann fortwährend mit neuem Inhalt upgedatet werden	Gesundheitliche Auswirkungen elektromagnetischer Strahlung

Tabelle 1: In der Öffentlichkeit am meisten diskutierte Vor- und Nachteile von Smart Toys

Lernapps, Lerntools, Lernspiele...?

Schlechten Gewissen der Eltern

Fördere ich mein Kind genug?

Bequemlichkeit wird ausgenutzt ...

Geschäftemacherei unter dem Deckmantel
der Frühförderung (Lerntoys)

Geschäftemacherei auf dem Rücken der Kinder
(YouTube)



Foto: <https://www.flickr.com/photos/odels/8513383067/>; CCBY-SA2.0

Geräte zur Verarbeitung von Sprachbefehlen

3.2.30 Smart Speaker und vernetztes Spielzeug

Kurzbeschreibung

Onlinefähige, mit Sprachassistenten ausgestattete Geräte finden als Smart Speaker noch nicht flächendeckend, aber zunehmend Eingang in Familienhaushalte. Hierbei handelt es sich um im Zimmer platzierte Systeme, die Sprachbefehle entgegennehmen und verarbeiten, indem sie unter anderem auf bestimmte Online-Dienste (Online-Shops, Audiostreaming, Radio etc.) oder Informationen (z. B. Suchmaschinen, Reiseauskunft) zugreifen. Ähnlich wie bei Smartphones kann der Zugriff auf Dienste und Informationen durch die Installation von Zusatzprogrammen (Skills, Actions ...) erweitert werden. Um jederzeit ansprechbar zu sein, nehmen die Geräte auch im Standby-Modus eingehende Sprachsignale auf. Die Geräte können je nach Konfiguration mit anderen Geräten im Haushalt vernetzt sein, um diese per Sprachbefehle steuerbar zu machen. Die Geräte reagieren also mit Sprach- bzw. Audio-Output oder der Durchführung einer Aktion (z. B. Bestellung im Online-Shop).

Spielzeug mit Interaktionsmöglichkeit

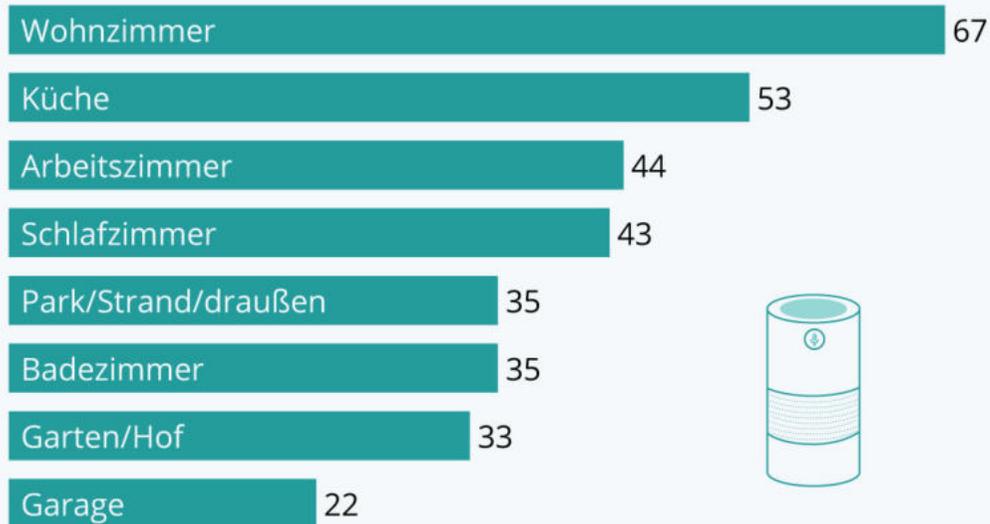
Auch vernetztes Spielzeug kann Kindern mit Spracherkennung und Sprachausgabe Interaktionsmöglichkeiten bieten, in seinen Funktionalitäten allerdings sehr unterschiedlich gestaltet sein. Zum Teil ist vernetztes Spielzeug per Smartphone steuer- und konfigurierbar.

<https://t1p.de/rc4r>



Wo Alexa und Co. im Einsatz sind

Orte, an denen Smart Speaker-Besitzer ihre Smart Speaker nutzen (in %)



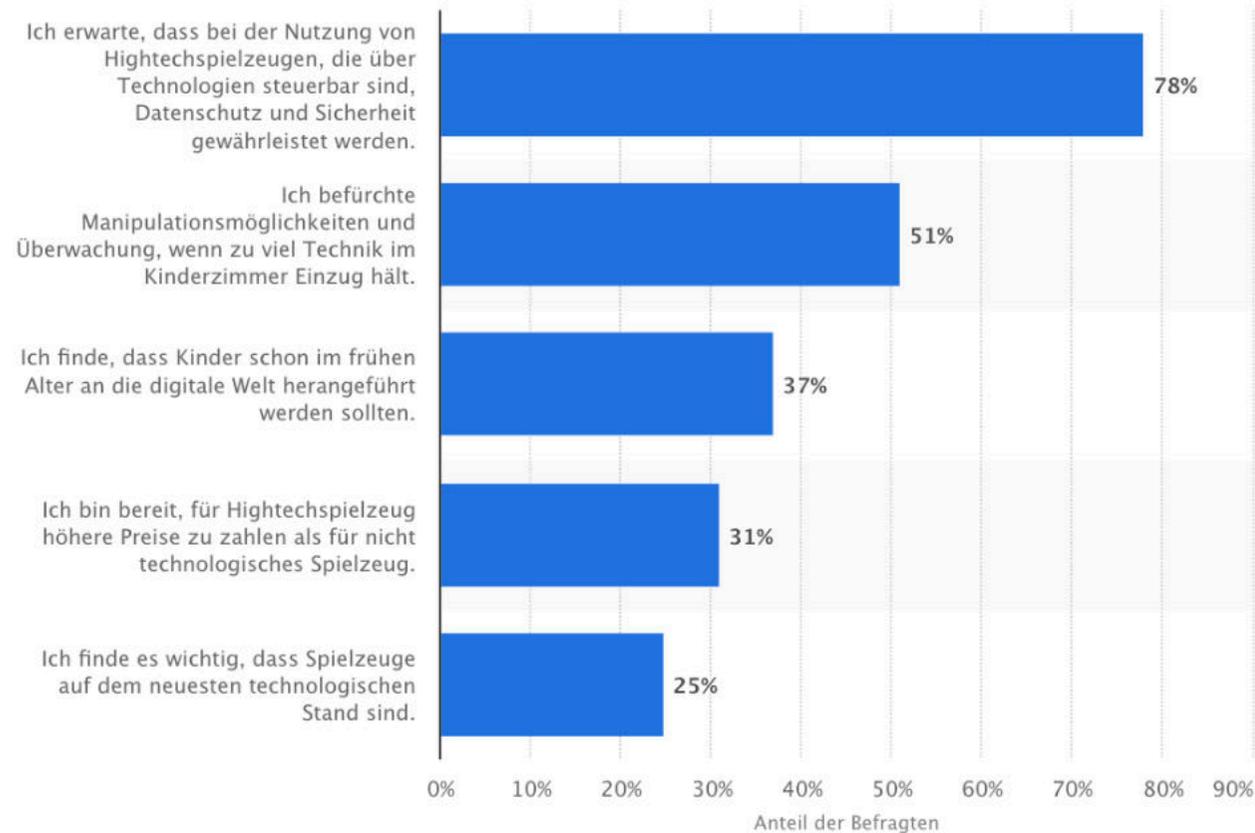
Basis: 1.000 Befragte (18-64 Jahre) aus Deutschland; Mai 2019
Quelle: Qualcomm



statista

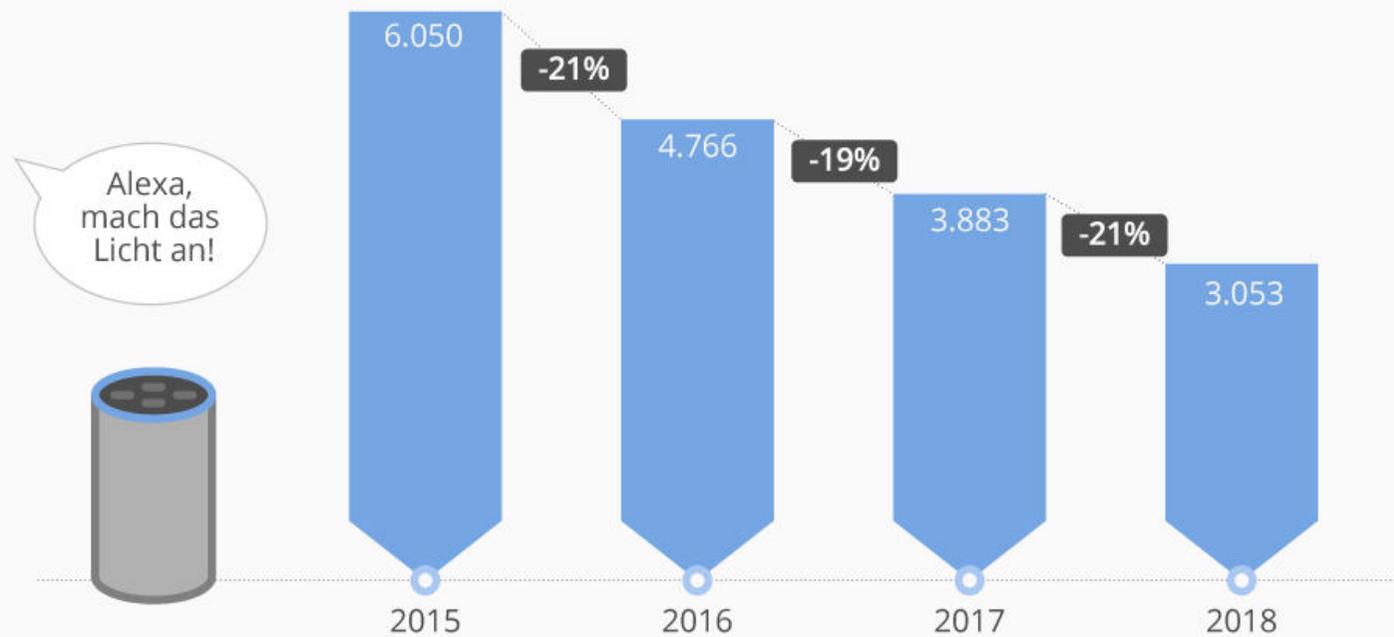
Welche Einstellungen haben Sie zu technologischen Spielzeugen?

„Umfrage zu Einstellungen von KonsumentInnen und BranchenexpertInnen“



Immer weniger Babys heißen Alexa

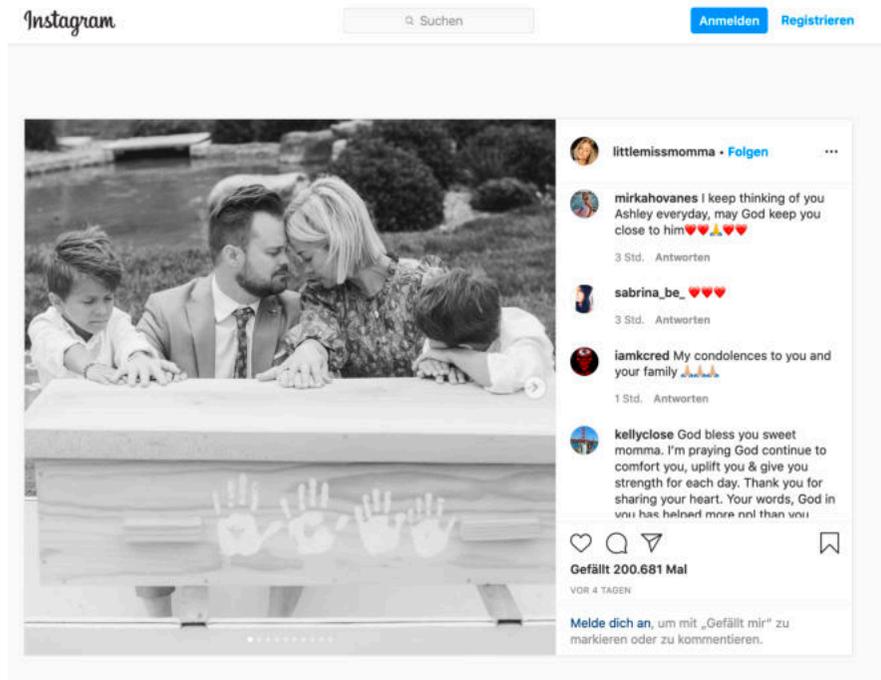
Anzahl der Babys in den USA, die den Namen Alexa bekommen



Quelle: U.S. Social Security Administration

statista

Lifelogging ... bis in den Tod



<https://www.promiflash.de/news/2020/06/12/so-herzzerreissend-war-die-beerdigung-von-stevie-stock-3.html>

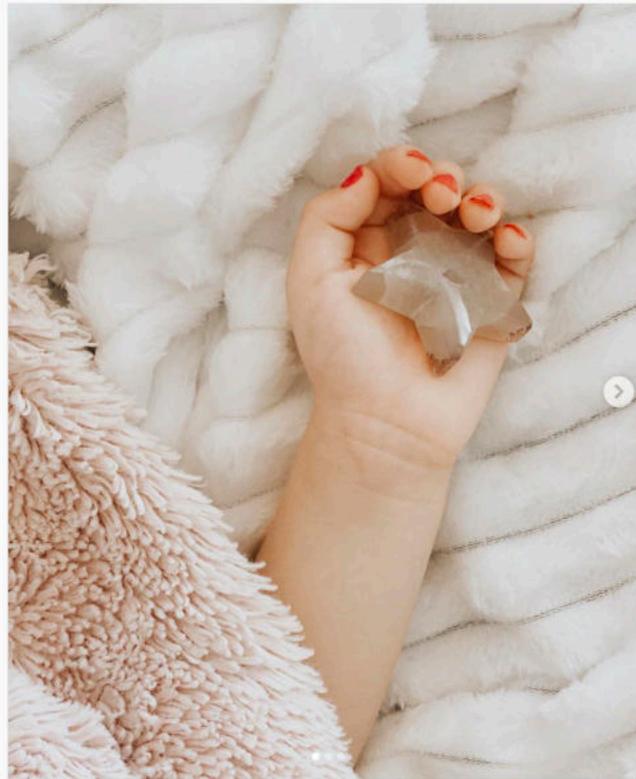
<https://www.instagram.com/p/CBUP5-WH1-l/>

Instagram

Suchen

Anmelden

Registrieren



littlemissmomma • Folgen



littlemissmomma 🌟 Stevie Lynn Stock
🌟 3 years old.

Seed Planter. Miracle Maker. Light Giver. Heart Healer. Blue eyed, dimpled smile, curly haired forever baby girl. Adored little sister, daughter and friend. At 1:05pm on May 27th, Stevie took her final breath in our arms. There have been many miracles and countless God moments that I'll put into words when my heart has strength. For now, I'm overwhelmed with relief that she's at peace but I'm also feeling crushed by a pain so intense i can't put it into words. I let it out a bit at a time, like when you gently twist the lid off a liter soda bottle...releasing the built up pressure little by little to keep it from exploding all over the place. I miss it like that



Gefällt 232.623 Mal

29. MAI

Melde dich an, um mit „Gefällt mir“ zu markieren oder zu kommentieren.

<https://www.instagram.com/p/CAwtcEoH1C3/>

Lifelogging ... über den Tod hinaus



Virtuelle Realität. TV-Sender lässt Mutter ihre tote Tochter virtuell treffen

<https://www.derstandard.de>, story, 13. Februar 2020

Welche Konsequenzen/Aufträge ergeben sich aus den neuen Entwicklungen?

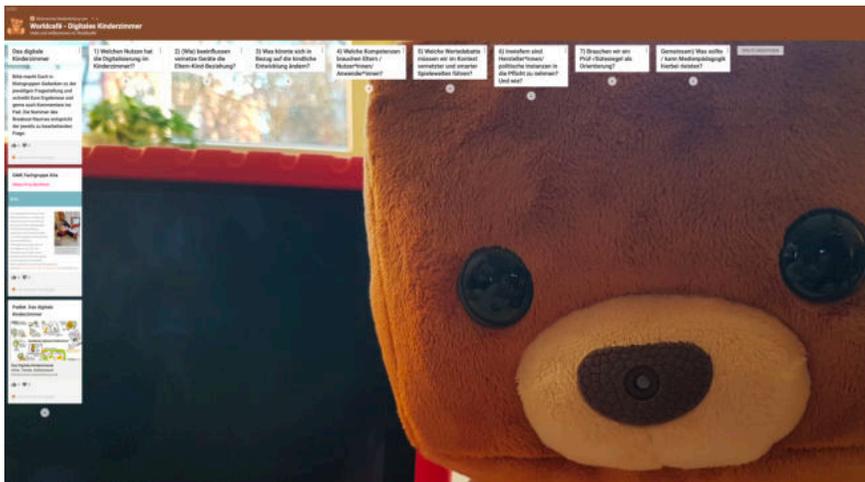
- Wird sich etwas an der Eltern-Kind-Beziehung ändern?
- Wird sich etwas in Bezug auf die kindliche Entwicklung ändern?
- Welche Kompetenzen brauchen Nutzer*innen/Anwender*innen?
- Welche Wertedebatte müssen wir im Kontext vernetzter und smarterer Spielwelten führen?
- Inwiefern sind Hersteller*innen/ politische Instanzen in die Pflicht zu nehmen?
- Brauchen wir ein Prüf-/Gütesiegel als Orientierung?

Gruppenarbeit / Break-Out Sessions



13 min

Bild von Katarzyna Tył auf Pixabay



[Zum Padlet hier lang:](https://t1p.de/a6sc)

<https://t1p.de/a6sc>

[QR Code scannen oder hier klicken](https://t1p.de/a6sc)



Digitales Kinderzimmer medienkritisch betrachtet: Aktionsraum für Kinder und Eltern

Die Spielzeug-Hersteller entdecken immer mehr die Kleinkinder als Zielgruppe, wenn es um interaktive und vernetzte Spielzeuge geht. Dies geschieht einerseits über Geräte, die der Kontrolle und Überwachung dienen und Eltern das Gefühl von Sicherheit suggerieren. Auf der anderen Seite sind es Spielzeuge, die zeitgerechte und lebensweltorientierte Spielerfahrungen und Lernpotenziale versprechen.

➤ **Mehr lesen** [bpb Infos Digitales Kinderzimmer](#)



GMK Fachgruppe Kita

Sabine Eder, Blickwechsel e.V. / GMK

Jörg Kratzsch, Servicestelle Kinder- und Jugendschutz / GMK