

Endbericht:

# Internet of Toys

Grundlagenstudie und Praxiswissen

Wien, Jänner 2018

## ***Impressum***

Durchführung der Studie:

Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation

Margaretenstraße 70

1050 Wien

## Inhalt

Impressum	2
Ausgangslage	4
1. Arbeitspaket	5
2. Arbeitspaket	5
2.1 Newsbeitrag	6
2.2 Infografik-Darstellungen	7
2.3 Studienbericht	8
2.4 Elternfolder mit Tipps	9
3. Arbeitspaket	11
3.1 Tipps und Infos für Eltern	11
3.2 Video Elternratgeber: „Frag Barbara!“	11
3.3 Unterrichtsmaterial für die Volksschule	13
3.4 Fact Sheet Entwickler/innen	14
3.5 Fact Sheet Handel	15
4. Arbeitspaket	16
4.1 Webauftritt	16
4.2 Netidee Blogbeiträge	17
4.3 Social Media Beiträge	17
4.4 PR Maßnahmen	19
4.5 Digitaler Salon	22

## Ausgangslage

Aufgrund der Medienberichte wie zum Beispiel zum Datenleak bei der Firma VTech im Jahre 2015 oder zur Smart Barbie von Mattel darauffolgend im Jahr 2016, wurde innerhalb des Netzwerks INSAFE der europäischen Safer Internet-Zentren der Ruf nach Grundlagen- und Praxiswissen zu smarten und vernetzten Spielzeugen immer bedeutender. Es fehlte, neben einzelnen Produkttests durch Konsumentenschutzorganisationen, an dem nötigen Wissen, um die kompetente und sichere Nutzung dieser neuen Medien zu unterstützen. Ausgehend davon, entschied das ÖIAT einen Projektantrag bei der Förderschiene netidee einzureichen. Es ging um eine Untersuchung der Chancen und Risiken im „Internet of Toys“ und davon abgeleiteten Empfehlungen für die Praxis.

Das Projekt „Internet of Toys – Grundlagenstudie und Praxiswissen“ hat, von Dezember 2016 bis Dezember 2017, das Phänomen von vernetztem und smartem Spielzeug untersucht. Auf Basis von Fallstudien wurden eine **Analyse der pädagogischen und psychologischen Implikationen** sowie der **rechtlichen Rahmenbedingungen** durchgeführt. Die Studie legte einen Schwerpunkt auf Dissemination und das Erreichen der Zielgruppen Eltern, Verkäufer/innen und Entwickler/innen über Materialien.



**Abbildung 1:** Die fünf Fallstudien, die im Projekt untersucht wurden. Bild von Saferinternet.at, lizenziert unter CC0

Der folgende Endbericht fasst alle Arbeitsschritte sowie Ergebnisse und Erfahrungen des Projekts zusammen.

## 1. Arbeitspaket

### Vorgesehene Arbeitsschritte

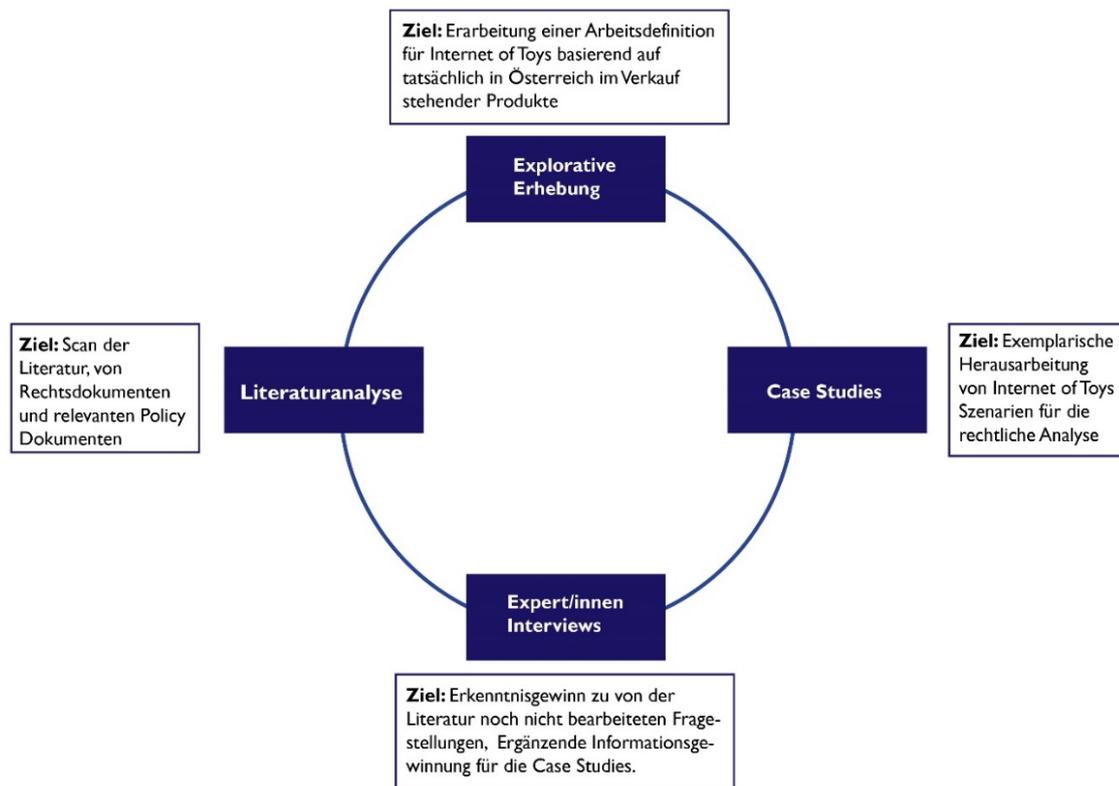
Die vorgesehenen Arbeitsschritte im ersten Arbeitspaket waren der Zwischenbericht und Endbericht, sowie das Interne Controlling.

### AP-Ergebnisse

Die Berichte gelten als Meilensteine sowie Ergebnisse des Arbeitspakets.

## 2. Arbeitspaket

### Vorgesehene Arbeitsschritte



Die Entwicklung der Detailmethodik stellte die Basis für die Erhebung dar. Der darin erarbeitete Methodenmix ist qualitativ. Im Studienbericht wird die Auswahl der Methodik sowie empirische Vorgehensweise genau geschildert.

Sie umfasst fünf Fallstudien, eine Literaturanalyse inkl. aller bisherigen Studien, Expert/innen-Interviews sowie einem internen Workshop mit anderen Partnerorganisationen des INSAFE-Netzwerks im Oktober 2017.

### Vertraglich vereinbarte AP-Ergebnisse

- Newsbeitrag
- Infografik
- Studienbericht

## 2.1 Newsbeitrag

Es wurden statt einem geplanten Newsbeitrag, zwei Artikel für Saferinternet.at verfasst – jeweils in der Vorweihnachtszeit (2016 und 2017).

Der erste Artikel mit Tipps und Wissen zum Thema erschien in der Vorweihnachtszeit 2016. Ein weiteres Mal wurde zu Ende des Projekts ein Newsartikel verfasst, der aktualisierte Tipps beinhaltete, zeitgleich mit der Pressemeldung am 14. Dezember 2017.

Zusätzlich wurde immer wieder auf diese Artikel verwiesen, wie im Zuge der Weihnachtsferien und einem vor allem über Soziale Plattformen beworbenen Ferien Crash-Kurses für Eltern, das sich den wichtigsten Themen zur Begleitung von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt widmete. (Zugriffe zweiter Newsartikel: 395)

Saferinternet.at  
January 4 at 9:49am · 🌐

Sie standen auf vielen Wunschzetteln für Weihnachten – vernetzte und smarte Spielzeuge. Vielleicht hat es das eine oder andere Spielzeug auch in deinen Haushalt geschafft? 📱🎮🧸👶

Manche dieser Spielzeuge bergen Risiken für die Privatsphäre von Kindern, doch keine Sorge, sie bieten auch Chancen. Informiere dich in unserem neuen Folder "Vernetztes Spielzeug – zehn Antworten für Eltern".

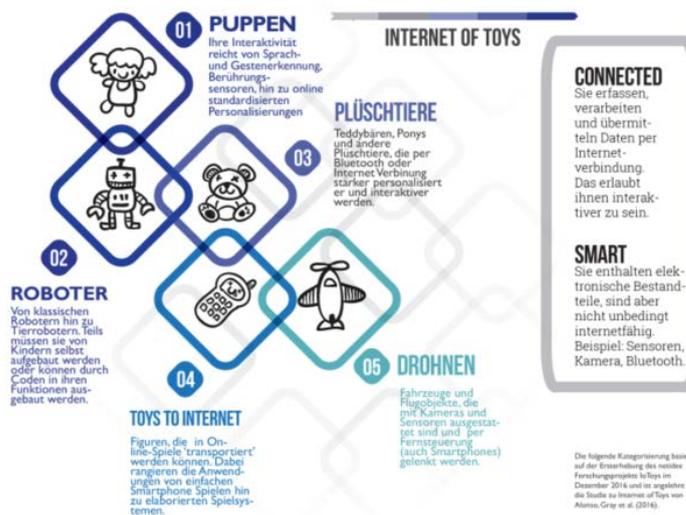
**4. Jän.**

Saferinternet.at: News Detail  
SAFERINTERNET.AT

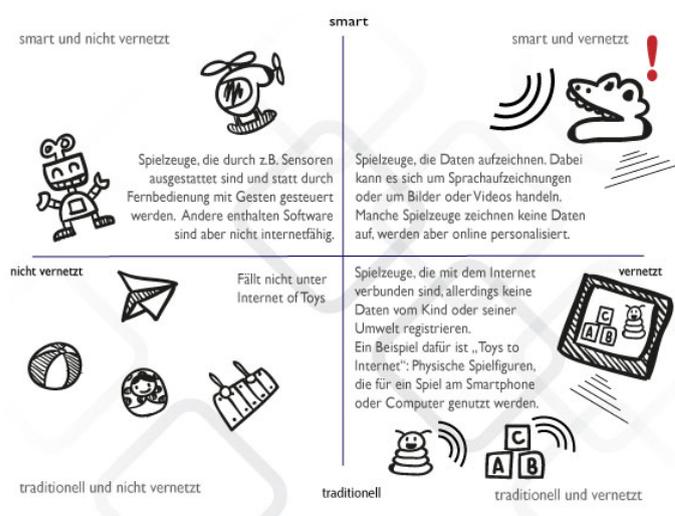
## 2.2 Infografik-Darstellungen

Es wurden eine Reihe an **Infografik-Elementen** erstellt, die auch im Studienbericht eingebettet sind.

1. Allgemeine Kategorisierung von Spielzeugen im „Internet of Toys“: Die Übersichtsillustration zeigt, welche Spielzeuge derzeit verkauft werden und inwiefern diese vernetzt bzw. smart sind.



2. Eine Kategorisierung von vernetzten Spielzeugen nach ihrem Sicherheitsrisiko, um unabhängig von einzelnen Produkten Unterscheidungen treffen zu können.



3. Eine Skala für die Bewertung von Spielzeugen bezüglich ihrer Wirkung auf das Kind. Das Schema wurde ausgehend von den Gesprächen mit den Expert/innen verfasst und liefert anleitende Fragen für Eltern, die anhand dessen beobachten können, ob ein Spielzeug den Bedürfnissen ihres Kindes gerecht wird.

**Skala für die Bewertung von Spielzeug**  
Anleitende Fragen für Eltern und Tipps zur Bewertung

<b>anstrengend</b>	<b>entspannend</b>
<b>aktiv</b>	<b>passiv</b>
<b>offen</b>	<b>beschränkt</b>
<b>abwechslungsreich</b>	<b>repetitiv</b>

Hinter der Entscheidung, welches Spielzeug gekauft wird, stehen Werturteile. Allerdings lassen sich anhand dieser Skala Spielzeuge bewerten.

### 2.3 Studienbericht

Der Studienbericht umfasst rund 130 Seiten. Er umfasst mehrere graphische Elemente (Sicherheitsbewertung, Kategorisierung, Bewertung von sinnvollem Spielzeug). Online werden aufgrund des Umfangs einzelne Elemente getrennt hervorgehoben, wie zum Beispiel die Rechtsanalyse.

**Über die Vereinbarung hinausgehende Ergebnisse**

## 2.4 Elternfolder mit Tipps

Zusätzlich wurde gemeinsam mit der Agentur für Lebensmittelsicherheit (AGES) ein Folder erstellt als Material, der sowohl als gedruckte Version erhältlich ist, als auch online als .pdf abzurufen ist. Der Folder umfasst alle wichtigen Ergebnisse des Studienberichts, die für Käufer/innen von vernetztem und smarten Spielzeug wichtig sind, sowie auch die Schlussfolgerungen aus den Interviews mit Expert/innen.

Die AGES ist als Behörde mit der Umsetzung der europäischen Richtlinie beauftragt. Diese Kooperation ist als ein Erfolg des Projekts zu verbuchen und fand medial großen Anklang. Es wurde durch die Projektergebnisse zum einen das Angebot der AGES zum Thema Spielzeugsicherheit erweitert werden um die Komponente von vernetzten Spielzeugen, zum anderen wird ein neues Produkt in die Materialien von Saferinternet.at aufgenommen.

**IMMER ÖFTERS SIND SPIELZEUGE MIT DEM INTERNET ODER EINER APP VERBUNDEN. DAS BIRGT NEUE RISIKEN FÜR DIE PRIVATSPHÄRE VON KINDERN. WORAUF SOLLTEN ELTERN VOR UND NACH DEM KAUF VON VERNETZTEN SPIELZEUGEN BESONDERS ACHTEN? SAFERINTERNET.AT HAT DAZU ZEHN HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN BEANTWORTET.**

**1 WEISS ICH EIGENTLICH, WOMIT MEIN KIND SPIELT?**

Achten Sie darauf, ob das Spielzeug ein Smartphone, einen Internetzugang oder einen Online-Account braucht. Derzeit sind auch Produkte im Umlauf, die Risiken für die Privatsphäre und die Daten Ihres Kindes bergen. Widmen Sie deshalb vernetzten Spielzeugen schon vor dem Kauf genügend Aufmerksamkeit. Bei interaktiven Spielzeugen ist es auch wichtig, darüber nachzudenken, welche Inhalte und Werte vermittelt werden. Worüber spricht die Puppe eigentlich mit Ihrem Kind? Geben Sie unbedingt Acht auf versteckte Werbebotschaften. Auch zu Datensicherheit lassen sich einige Sicherheitstipps geben (siehe Sprechblase).

**2 PASST DAS SPIELZEUG ZUM ALTER MEINES KINDES?**

Nicht jedes Spielzeug ist für jede Entwicklungsstufe geeignet. Ihr Kind sollte sich weder langweilen, noch sollte es Frust empfinden, weil ein Spielzeug zu kompliziert ist. Die Altersangabe auf der Verpackung kann nur eine erste Orientierung sein. Letztlich ist es oft erst nach dem Kauf abzuschätzen, ob ein Spielzeug altersgerecht ist.

**3 WIE LANGE SOLLTE MEIN KIND DAMIT SPIELEN?**

Beobachten Sie, wie sich Ihr Kind nach dem Spielen verhält. Fällt es ihm schwer, sich von dem Spiel zu lösen oder ist es danach besonders unruhig, kann es wichtig sein, die Beschäftigungsdauer zu regulieren. Ähnlich wie bei Computerspielen ist es sinnvoll, bei manchen vernetzten Spielzeugen zu vereinbaren, wo und wie lange damit gespielt wird. Bei Medienzeiten gilt: Vertrauen Sie auf Ihre Intuition und Beobachtungen.

**4 WAS LERNT MEIN KIND DURCH DAS SPIELZEUG?**

Vernetzte Spielzeuge wirbt oft mit Lerneffekten, wie den Spracherwerb zu fördern. Dafür braucht es aber nicht unbedingt ein interaktives Plüschtier, sondern vor allem andere Menschen und Freude am Spielen. Spielzeug sollte auch Raum lassen, um vielfältig genutzt zu werden. Manche vernetzte Spielzeuge können z.B. von den Kindern selbst programmiert werden. Hinterfragen Sie auch, welches Verhalten ein Spielzeug fördert. Ein Plüschtier, das dazu anregt viele Details über sich preiszugeben, ist nicht zu empfehlen.

**5 WORAN ERKENNE ICH, OB EIN SPIELZEUG SICHER IST?**

Denken Sie daran, dass ein vernetztes Spielzeug nicht auf einen Blick als sicher erkannt werden kann. Erkundigen Sie sich deshalb bereits vor dem Kauf, ob es Produkttests gibt, die davor warnen. Ansonsten gilt bei Spielzeug: Kaufen Sie nichts ohne CE-Zeichen. Diese Kennzeichnung ist in der EU verpflichtend und stellt sicher, dass die Spielzeugsicherheitsrichtlinie erfüllt wurde. Sie betrifft aber nicht den Datenschutz.

**6 WER HAT ZUGANG ZU DEN DATEN DES SPIELZEUGS?**

Ein Spielzeug darf personenbezogene Daten aufzeichnen (z.B. Worte oder Bilder), wenn es notwendig ist. Jegliche Veröffentlichung, nicht notwendige Aufzeichnung oder weitere Verarbeitung der Daten ist in der Regel verboten. Recherchieren Sie vorab im Internet, ob ein Spielzeug bereits getestet wurde oder ob es präzise Angaben dazu gibt, wie mit den gesammelten Daten umgegangen wird. Wird gegen Datenschutz verstoßen, haben Sie Gewährleistungsansprüche im Handel; ein Recht, das in der Praxis noch oft vernachlässigt wird.

**SICHERHEITSTIPPS**

- \* Achten Sie auf eine sichere Datenübertragung: Eine verschlüsselte und mit Passwort gesicherte Verbindung ist wichtig. Bluetooth ist relativ unsicher, weil es einfach gehackt werden kann.
- \* Legen Sie kein Datenprofil von Ihrem Kind an: Geben Sie nur das Notwendigste über Ihr Kind preis. Erstellen Sie Accounts auch mit erfundenen Angaben.
- \* Schalten Sie Spielzeug mit Mikrofonen ab, wenn Ihr Kind das Spielen für längere Zeit unterbricht.

FÜR WEITERE  
INFORMATIONEN  
ZU VERNETZTEN  
SPIELZEUGEN  
SIEHE:

[WWW.INTERNETOFTOYS.AT](http://WWW.INTERNETOFTOYS.AT)



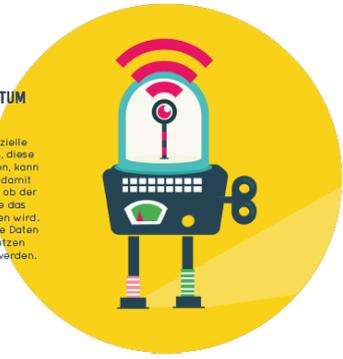
**7 IST MIT FOLGKOSTEN ZU RECHNEN?**

Einige vernetzte Spielzeuge sind mit wiederkehrenden Zusatzkosten verbunden, damit ein Kind weiter spielen kann. Das können kostenpflichtige, physische Sammelfiguren, oder auch In-App Käufe sein. Suchen Sie nach Informationen auf der Verpackung oder der Website des Herstellers. Deaktivieren Sie die In-App-Käufe, wenn möglich. Vereinbaren Sie bei Sammelfiguren mit Ihrem Kind, wie viel Geld dafür ausgegeben werden darf.



**9 GIBT ES EIN ABLAUFDATUM FÜR DIE SOFTWARE?**

Vernetzte Spielzeuge brauchen spezielle Software. Wenn Hersteller aufhören, diese zu aktualisieren oder zu unterstützen, kann es schwierig oder unsicher werden, damit zu spielen. Überprüfen Sie deshalb, ob der Hersteller dazu informiert, wie lange das Service in Zukunft angeboten werden wird. Überprüfen Sie auch, ob Ihr Kind die Daten für künftige Versionen des Spiels nutzen darf oder ob diese Daten gelöscht werden.



**8 KANN DAS SPIELZEUG VON ANDEREN GENUTZT WERDEN?**

Es gibt vernetzte Spielzeug, das derart personalisiert ist, dass nur ein bestimmtes Kind damit spielen kann. Kinder spielen gerne gemeinsam mit anderen. Erkundigen Sie sich deshalb, ob mehrere Accounts möglich sind. Bei Spielzeugen, die Daten aufzeichnen, kommt hinzu: Werden durch ein Spielzeug Daten von einem anderen Kind verarbeitet, wie zum Beispiel ein Name, müsste hier eine Zustimmung eingeholt werden.



**10 AN WEN KANN ICH MICH BEI PROBLEMEN WENDEN?**

Sollten Sie nach dem Kauf durch einen Test oder bei der Nutzung merken, dass ein Spielzeug Mängel aufweist, können Sie sich damit an die nächstgelegene Dienststelle der Lebensmittelaufsicht wenden. Dort können Sie das Spielzeug kostenlos abgeben. Die Agentur für Gesundheit und Ernährungssicherheit (AGES) wird es danach prüfen und gegebenenfalls nötige Maßnahmen einleiten.

**VERNETZTES  
SPIELZEUG**

**ZEHN ANTWORTEN  
FÜR ELTERN**



## 3. Arbeitspaket

### Vertraglich vereinbarte Leistungen

- Tipps und Infos für Eltern
- Video-Elternratgeber
- Unterrichtsmaterial
- Fact-Sheet Entwickler/innen
- Fact-Sheet Verkäufer/innen

#### 3.1 Tipps und Infos für Eltern

Die Tipps und Infos für Eltern finden sich im Serviceangebot von Saferinternet.at auf unterschiedliche Weise wieder – zum einen sind es die erwähnten Newsartikel, zum anderen auch die Aufnahme des Themas „Vernetzte Spielzeuge“ in die Palette der Saferinternet.at Angebote zum einen über die Unterseite mit Verweisen auf die Ergebnisse des Projekts, zum anderen auch über die Einbettung von Information innerhalb der FAQ der Seite.

<https://www.saferinternet.at/digitale-spiele/>

#### 3.2 Video Elternratgeber: „Frag Barbara!“

Das 2016 lancierte Serviceangebot „FragBarbara!“ von Saferinternet.at richtet sich an Eltern. Wie in einer klassischen Interview-Situation werden von einem/r (nicht sichtbaren) Interviewer/in Fragen zu einem konkreten Thema gestellt, welche von der pädagogischen Leiterin von Saferinternet.at., Barbara Buchegger, beantwortet werden. Es werden zusätzliche Informationselemente eingebaut.

Das Serviceangebot hat inzwischen über einen Standard-Blog „Digitaler Familienalltag“ eine zusätzliche Reichweite erreicht.

<https://derstandard.at/r2000054495971/Digitaler-Familienalltag>

### Folge 13: Vernetztes Spielzeug (0-5 Jahre)

Spielzeug mit Internetanschluss? Barbara klärt auf, was man dabei achten sollte!



Die Folge zu vernetztem Spielzeug richtet sich an Eltern von jungen Kindern (0 bis 5 Jahre). Dabei geht es darum Eltern die wichtigsten Tipps beim Kauf und der Nutzung von internetverbundenen Spielzeugen zu geben.

Das Video ist verfügbar auf

- [Saferinternet.at/FragBarbara](https://www.saferinternet.at/FragBarbara)
- YouTube Kanal von Saferinternet.at:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PL5Ceuvzdued\\_d53hN-jrvP\\_4KUjyEBv0K](https://www.youtube.com/playlist?list=PL5Ceuvzdued_d53hN-jrvP_4KUjyEBv0K)

### 3.3 Unterrichtsmaterial für die Volksschule

Das Volksschulhandbuch mit dem Beitrag wird zum Safer Internet Day am 6. Februar 2018 in einer digitalen Version in einer Pressekonferenz vorgestellt – es wird im Februar auch eine Printversion des Volksschulhandbuchs erscheinen. In diesem wird auf die Website des Projekts verwiesen, die im Laufe der Zeit aktualisiert werden soll.

**THEMA 13**

## Vernetzte Alltagsgegenstände – Wenn das Internet keinen Bildschirm braucht

Mit der fortschreitenden technologischen Entwicklung ändern sich die Erscheinungsformen von Computern. Sie brauchen nicht mehr unbedingt einen Bildschirm als Ausgabegerät oder eine Tastatur zur Eingabe. Kinder werden unter Umständen bereits im Kleinkindalter mit solchen neuen Formen konfrontiert – das gilt zum Beispiel für vernetztes Spielzeug oder Smart-Home-Anwendungen („Internet of Things“).

**Zu beachten ist:**

- Oft sind vernetzte Geräte nicht als solche erkennbar: Selbst in Spielsachen, wie in einer sprechenden Puppe, oder Haushaltsgeräten, wie einer Waschmaschine, können sich Computer verstecken. Besprechen Sie mit den Kindern auch Vor- und Nachteile von Smart-Home-Anwendungen, wie Alexa, Siri und Co.
- Es gibt einen Unterschied zwischen Überwachung und Schutz: Wenn ein Fahrrad mit einem Chip ausgestattet ist, kann das sehr sinnvoll sein, um es wiederzufinden, falls man es verliert hat. Gleichzeitig können Eltern damit z.B. überprüfen, wo ihr Kind sich gerade aufhält. Nicht immer ist das erwünscht oder förderlich für das Vertrauen!
- Aufzeichnungen und Zugriff: Wer hat Zugang zu den Daten, die das Gerät aufzeichnet? Wer kann diese einsehen, wo werden diese gespeichert und an wen werden diese Daten noch weitergegeben?
- Abdrehen können: Lassen sich Computer, die nicht wie „klassische“ Computer aussehen, abdrehen?

**ÜBUNG 13**

## Was ist online?

**Alter:** ab 6 Jahre  
**Material:** Übungsblatt „Was ist mit dem Internet verbunden?“  
**Dauer:** 30 Minuten  
**Digitale Kompetenzen digi.kompa:** 1.2 „Ich kann digitale Geräte des täglichen Lebens benennen und verantwortungsvoll verwenden.“

**Ziel**

- Digitale Geräte, die mit dem Internet verbunden sind, erkennen können
- Vor- und Nachteile von internetfähigen Geräten reflektieren
- Wissen, wie man mit den Eltern reden kann, wenn man nicht überwacht werden möchte

**Themen**

#Internet\_of\_Things #Internet\_of\_Toys #Überwachung

**Variante**

Kinder suchen mit ihren Eltern zuhause oder auf der Straße nach Dingen, die mit dem Internet verbunden sein könnten, und machen Fotos davon. Diese werden dann in der Schule in der Größe von 5 x 5 cm ausgedruckt, ausgeschnitten und zusammen mit den Bildern der anderen Kinder zu einer Collage verarbeitet.

**Phase 2**

Die Lehrkraft diskutiert mit den Kindern anhand der gesetzten Kreuzchen folgende Fragen:

- Welche Geräte sind internetfähig?
- Welche Vor- und Nachteile hat das?
- Wie fühle ich mich, wenn ich weiß, dass meine Geräte mit dem Internet verbunden sind – geschützt oder überwacht? Fühle ich mich immer gleich oder ist mein Gefühl je nach Gerät unterschiedlich?

**Lösungsinformation für das Übungsblatt:**

Das Taschenmesser und das Klebeband sind nur dann internetfähig, wenn sie mit einem eigenen Chip markiert werden. Alle anderen Geräte gibt es bereits als „Smart-Version“ mit Internetfunktion.

DRAFT

Das Handbuch richtet sich an das Lehrpersonal in Volksschulen und soll dafür genutzt werden, Volksschüler/innen dafür zu sensibilisieren, dass nicht nur Computer eine Internetverbindung haben, sondern zunehmend auch das Internet der Dinge zum Alltag gehört.

### 3.4 Fact Sheet Entwickler/innen

**VERNETZTES SPIELZEUG**

Empfehlungen für eine verantwortungsvolle Entwicklung

Das „Internet of Toys“ bietet faszinierende, neue Möglichkeiten. Traditionelle Spielzeuge können über Schnittstellen oder direkt mit WLAN verbunden werden. Sie können personalisiert, in App-Spielen eingebaut oder zu sprechenden Lesika werden. Man spricht dabei von smarten und vernetzten Spielzeugen.

Es ist wichtig bei der Entwicklung von smarten und vernetzten Spielzeugen das Kind und seine Interessen in den Mittelpunkt zu rücken. Dann: diese Spielzeuge bieten erhöhten Spielspaß, doch sie bergen auch sehr ernst zu nehmende Risiken. Auch ist es essenziell zu wissen, welche rechtlichen Rahmenbedingungen in Österreich dafür vorgesehen sind.

Bild: CC-BY (Gemeinfrei Bereich)

Überlegungen für den Anfang des Entwicklungsprozesses

**Vernetzung zur Datenverarbeitung ist kein Selbstzweck**

Stellen Sie das Kind und seine Interessen in den Fokus des Entwicklungsprozesses. Sicheres Spielen sollte die absolute Priorität sein. Als pädagogisch sinnvoll gelten Spielzeuge, die Spaß machen. Kinder sollten gefordert sein und ihnen sollte beim Spielen auch genügend Freiraum gelassen werden. Sünden Sie Kinder und Ihre Eltern in den Entwicklungsprozess mit ein.

Spielzeuge können über das Internet und eine Vernetzung aufgewertet werden, ohne, dass dafür persönliche Daten aufgezeichnet werden. Wägen Sie die Risiken einer Datenaufzeichnung durch Spielzeug gut ab. Sibirige Problemfälle zeigen, dass die Spielzeuge, die Apps bzw. auch die Online-Plattformen oft nicht einmal grundlegende Sicherheitsstandards einhalten.

Als ein Beispiel für eine Entwicklung von vernetzten Spielzeugen, welche den Schutz des Kindes in den Mittelpunkt gestellt hat, gilt das Start Up „Vaika“. Die Spielfiguren von Vaika sind mit Bluetooth ausgestattet und so untereinander vernetzt. Es wurde bewusst auf das Einbauen von Spracherkennungstechnologie verzichtet, da die Risiken für die Privatsphäre des Kindes als zu hoch erachtet wurden. (Bild: CC-BY (Vaika))

Das Fact-Sheet für Entwickler/innen fasst wichtige Ergebnisse der pädagogischen Analyse zusammen. Der Schwerpunkt liegt auf den rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Tipps für die Entwicklung und Bereitstellung von nutzer/innenfreundlichen und sicheren Spielzeugen.

**Rechtliches zur Entwicklung von datenverarbeitenden Spielzeugen**

Werden über das Spielzeug selbst oder damit zusammenhängende Apps, personenbezogene Daten verarbeitet, muss das Datenschutzrecht beachtet werden.

Personenbezogene Daten sind sämtliche Angaben über Betroffene, deren Identität bestimmt oder bestimmbar ist (§ 4 Z 1 DSGVO).

Das können nicht nur der Name des Kindes, sondern z.B. auch Informationen über seine Lebensgewohnheiten (z.B. Lieblingsessen) oder Foto-, Video- bzw. Tonaufnahmen geben. Die Frage ist, ob die Identität des Betroffenen aus diesen Angaben unmittelbar ersichtlich ist.

**Als Auftragnehmer gilt, wer entscheidet personenbezogene Daten zu verwenden.** Bei vernetzten Spielzeugen können das der Hersteller, die Website- bzw. App-Betreiber, aber auch die Eltern des Kindes sein. Sie sind dafür verantwortlich den Datenschutz einzuhalten.

Personenbezogene Daten von einem Kind dürfen verarbeitet werden, allerdings gibt es dafür klare Rahmenbedingungen.

Die Verarbeitung der Daten sollte für die Kernfunktion des Spielzeuges notwendig sein. Wenn ein Spielzeug die Wissensfragen eines Kindes beantworten soll, kann also zum Beispiel argumentiert werden, dass eine Verarbeitung von Sprachdaten notwendig ist. Dabei hat dies unter Einhaltung von zu erwartenden Sicherheitsstandards zu erfolgen.

Es ist davon auszugehen, dass keine personenbezogenen Daten von Kindern für andere Zwecke verwendet werden dürfen. Anders gesagt: Sie dürfen keine über Spielzeug gesammelten Daten veröffentlichen oder zu einem anderen Zweck als dem für das Spielen notwendige nutzen. Denn Rechtsexperten gehen davon aus, dass auch Eltern ihre Einwilligung dazu nicht an Stelle ihres Kindes geben können.

Für Hersteller, die selbst keine personenbezogenen Daten verarbeiten, gelten die oben erläuterten Pflichten strenggenommen nicht. Einige weitere Tipps lassen sich jedoch geben.

Lediglich im **ErwGr78 der DSGVO** wird angeordnet, dass Hersteller ermügend werden sollten, das Recht auf Datenschutz bei der Entwicklung und Gestaltung der Produkte, Dienste und Anwendungen zu berücksichtigen. Und, dass sie unter gebührender Berücksichtigung des Stands der Technik sicherstellen sollten, dass die Verantwortlichen und die Verarbeiter in der Lage sind, ihren Datenschutzpflichten nachzukommen.

**Tipps für die Entwicklung von vernetzten Spielzeugen**

- 1
Sparen Sie nicht bei der Datensicherheit. Bisherige Mängel bei Spielzeugen am Markt zeigen, dass zuvor nicht genug auf Datensicherheit bei Online-Plattformen, Apps und dem Spielzeug selbst geachtet wurde. Sichern Sie sich ab und lassen Sie Ihre Produkte unbedingt testen.
- 2
Sehen Sie vor, dass mehrere Accounts erstellt werden können. Oft wird gemeinsam mit anderen Kindern oder Geschwistern gespielt – achten Sie deshalb darauf, dass gegebenenfalls mehrere Accounts möglich sind.
- 3
Lassen Sie Nutzer/innen die Hoheit über Ihre Daten. Es muss möglich sein, dass Eltern die Datenprofile ihres Kindes können und diese auch wieder löschen können.
- 4
Stellen Sie auf der Verpackung die nötigen Informationen bereit. Belassen Sie es nicht bei allgemeinen Aussagen, sondern erklären Sie sowohl die für den Betrieb notwendigen Geräte als auch welche Daten verarbeitet werden. Unterstützen Sie Eltern bei der Inbetriebnahme von vernetzten Spielzeugen mit Tipps wie zur Einrichtung eines sicheren Netzwerks.
- 5
Setzen Sie auf Transparenz bei den Inhalten. Spricht und erklärt eine Puppe einem Kind die Welt, so ist es wichtig den Eltern zu erklären, woher diese ihre Informationen bezieht. Es braucht umfassende Begleitinformationen, damit Eltern verstehen, welche Weltansichten vernetztes Spielzeug ins Kinderzimmer bringt.
- 6
Richten Sie einen Support ein. Eltern brauchen eine Anlaufstelle, wenn bei der Inbetriebnahme und im Weiteren Fragen aufkommen.
- 7
Stellen Sie Updates zur Verfügung. Sollten beispielsweise bei einer App Sicherheitslücken auftauchen, wären Sie verpflichtet solche fristgerecht zu beheben, etwa indem entsprechendes Sicherheitsupdates zur Verfügung gestellt werden. Sie müssen ansonsten mit Gewährleistungsansprüchen rechnen.
- 8
Geben Sie Ablaufdaten für Apps an. Sollte eine App notwendig sein, damit ein Spielzeug funktioniert, ist es auch hilfreich Eltern Information dazu zu geben, wie lange ein Service mindestens noch erhalten wird.

Für weitere Informationen siehe: [www.internetoftoys.at](http://www.internetoftoys.at)

### 3.5 Fact Sheet Handel

Für Verkäufer/innen wurde ein Fact-Sheet erstellt, auf dem die wichtigsten Informationen für ein gelungenes Beratungsgespräch zusammengefasst sind.

**INTERNET OF TOYS**  
Fact-Sheet für das Verkaufsgespräch

Immer öfter sind Spielzeuge mit Mikrofonen ausgestattet und mit Apps verbunden, sie antworten auf Fragen oder können programmiert werden. Obwohl die Entwicklung von vernetzten und smarten Spielzeugen (Internet of Toys) erst am Anfang steht, muss sie schon jetzt ernst genommen und genau beobachtet werden: Ist die Privatsphäre von Kindern in Gefahr? Können vernetzte Spielzeuge von kommerzielle Datensammler genutzt werden? Oder eröffnen smarte Spielzeuge Kindern mehr Spielplatz und fördern den Wissenserwerb?

**Die wichtigsten Kategorien von vernetzten Spielzeugen**

**Spielzeuge mit Datenprofilen**  
Sie können mittels einer App am Smartphone oder über einen Online-Account personalisiert werden. Es können z.B. der Name, die persönlichen Vorlieben und Informationen zum sozialen Umfeld eines Kindes eingetragten werden. Diese Spielzeuge verwenden nur diese Informationen.

**Spielzeuge mit Spracherkennung**  
Sie zeichnen die Gespräche mit dem Kind auf und antworten auf Fragen. Manche Puppen sollen zur Vertrauensperson werden, anderen Spielzeugen geht es darum Wissensfragen zu beantworten und interaktive Spiele anzubieten. Diese vernetzte Spielzeuge bergen die meisten Risiken.

netidee oiat

**Spielzeuge für Computerspiele**

Als „Toys to Internet“ benannt, sind Spielzeuge, die über das Smartphone oder andere Medien erkannt werden und in digitale Spiele eingebaut werden. Die Spielfiguren können damit online als digitale Avatare und gerne verwendet werden. Beachtet werden sollten die Folgekosten.

**Antworten auf häufig gestellte Fragen von Eltern**

**Passt das Spielzeug zum Alter meines Kindes?**  
Die Altersangabe auf der Verpackung von Spielzeugen kann nur als erste Orientierung gelten. Letztlich ist oft erst nach dem Kauf abzuschätzen, ob ein Spielzeug altersgerecht ist. Weder sollte ein Kind überfordert, noch unterfordert sein.

**Wie lange sollte mein Kind damit spielen?**  
Begleiten Sie Ihr Kind beim Spielen und beobachten Sie, wie es sich nach dem Spielen verhält. Fällt es ihm/vihr schwer, sich von einem Spielzeug zu lösen oder ist es danach besonders unruhig, kann es wichtig sein die Beschäftigungsdauer zu reduzieren. Ähnlich wie bei Computerspielen ist es manchmal sinnvoll zu vereinbaren, wann und wo damit gespielt wird. Vertrauen Sie auf ihre Intuition und Beobachtungen.

**Hat vernetztes Spielzeug besondere Lerneffekte?**  
Vernetzte Spielzeuge werben oft damit, dass sie über ihre Interaktivität für die Entwicklung von Kindern sehr förderlich sind. Um den Sprachenerwerb zu fördern, braucht es allerdings nicht unbedingt ein solches Spielzeug. Im Mittelpunkt sollte der Spaß am Spielen stehen.

**Woran erkenne ich sicheres Spielzeug?**  
Es ist nicht möglich auf den ersten Blick zu erkennen, ob die Privatsphäre Ihres Kindes ausreichend geschützt wird. Wichtig ist eine verschlüsselte und passwortgeschützte Verbindung – es empfiehlt sich auch online nach Informationen wie Produkttests zu suchen.

**Welche Daten darf ein Spielzeug speichern?**  
Spielzeug darf, wenn es für seine Kommunikation notwendig ist, auch personenbezogene Daten eines Kindes verarbeiten. Bei vernetzten Spielzeugen können das der Name des Kindes, aber auch Informationen zu Lernfortschritten sein. Diese Daten dürfen allerdings nicht veröffentlicht oder an Dritte verkauft werden. Es ist ebenfalls nicht erlaubt, dass Werbung über ein Spielzeug mit einer Puppe, im Kinderzimmer, gelangt.

**Kann das Spielzeug von mehreren Kindern genutzt werden?**  
Oft wollen sich Kinder ein Spielzeug auch teilen, ob unter Geschwistern oder Freundinnen. Achten Sie deshalb unbedingt darauf, ob mehrere Accounts erstellt werden können. Vernetzte Spielzeuge können manchmal nur für eine Person eingestellt werden.

netidee oiat

**An wen können sich Eltern bei Problemen wenden?**

Sollen Eltern nach dem Kauf durch einen Produkttest oder bei der Nutzung selbst merken, dass Sie ein Spielzeug gekauft haben, das Mängel bei Datenschutz aufweist, können Sie sich damit an die nächstgelegene Dienststelle der Lebensmittelaufsicht wenden. Dort können sie das Spielzeug kostenlos abgeben. Die Agentur für Gesundheit und Ernährungssicherheit (AGES) wird es dann prüfen und gegebenenfalls nötige Maßnahmen einleiten.

**Tipps für die sichere Nutzung von vernetzten Spielzeugen**

Manchmal fehlt es an den nötigen Informationen auf der Verpackung von Spielzeugen, damit Eltern im Geschäft eine gute Entscheidung treffen können. Nutzen Sie deshalb des Verkaufsgespräch, um Eltern einige Tipps zu smarten und vernetzten Spielzeugen mit auf den Weg zu geben.

- 1 Erstellen Sie keine umfassenden Datenprofile Ihres Kindes.
- 2 Achten Sie darauf, dass Sie nur passwortgeschützte Accounts für die Eingabe von personenbezogenen Daten nutzen.
- 3 Nutzen Sie nur sichere WLAN-Netzwerke. Es ist davon abzuraten vernetzte Spielzeuge in öffentlichen Netzwerken zu nutzen.
- 4 Wird nicht damit gespielt, sollte ein Spielzeug mit Mikrofon unbedingt abgedreht werden. Lassen Sie vernetztes Spielzeug nicht einfach im Kinderzimmer stehen.
- 5 Löschen Sie Datenprofile und Online-Accounts, wenn Ihr Kind mit einem vernetzten Spielzeug nicht mehr spielt.

Weitere Informationen unter [www.internetoftoys.at](http://www.internetoftoys.at)

netidee oiat

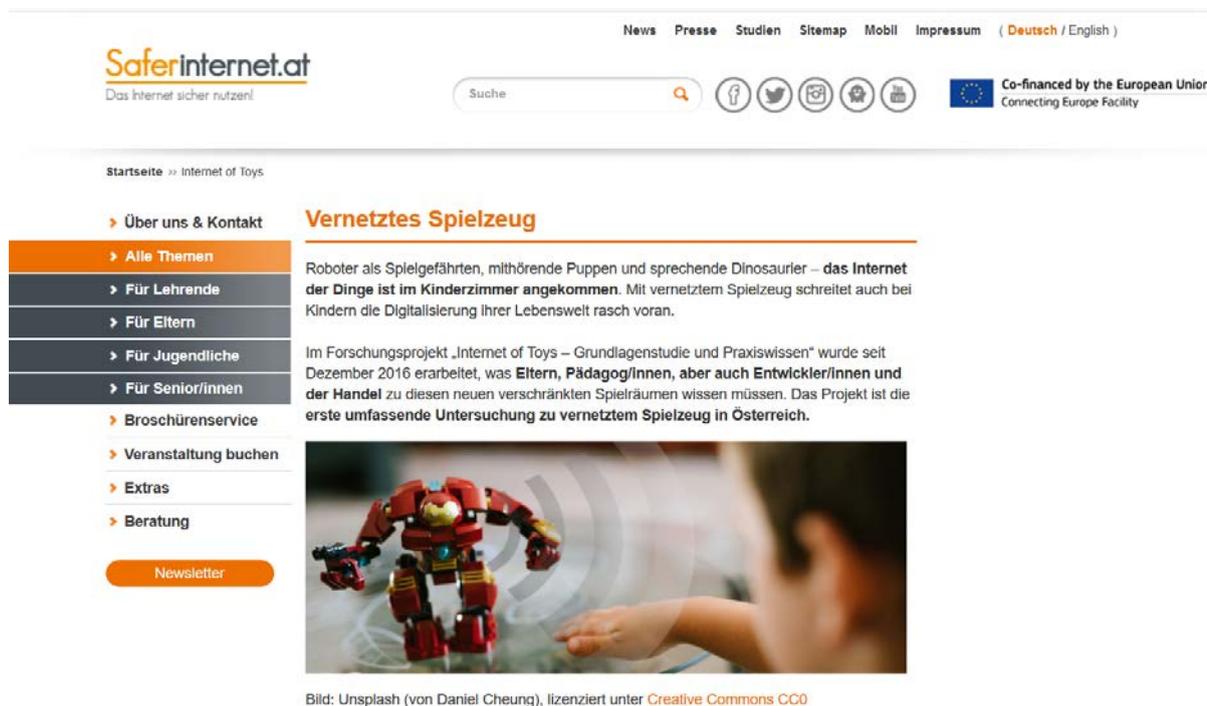
## 4. Arbeitspaket

### Vertraglich vereinbarte Leistungen

- Einrichtung des Webauftritts
- netidee Blogbeiträge
- Social Media-Beiträge
- PR-Maßnahmen
- Digitaler Salon

### 4.1 Webauftritt

Es wurde im ersten Projektmonat eine Website erstellt: [www.internetoftoys.at](http://www.internetoftoys.at). Diese Seite wird weiter aktualisiert. Sie verweist zum einen auf die Ergebnisse des Projekts, sowie laufend auf neue News zum Thema. Es ist österreichweit derzeit das einzige Angebot mit Informationen zu vernetzten Spielzeugen.



Die Seite ist eingebettet auf Saferinternet.at – welches ein breites Informationsportal für Eltern, Jugendliche und die schulische sowie außerschulische Jugendarbeit darstellt.

Dabei ist derzeit ein Relaunch der Seite für März 2018 geplant – es sollen im Zuge dessen auch die Informationen zu vernetzten Spielzeugen eingebettet werden. Die

Idee dabei ist den umfassenden Studienbericht entsprechend kleingliedrig auch einzubauen, also z.B. getrennt auf die Fallstudien, auf bisherige Fälle an problematischen Spielzeug, sowie die pädagogischen Empfehlungen zu sinnvollen Spielzeugen. Dass der Domainname „Internet of Toys“ gesichert werden konnte, erleichtert es diesbezüglich dem ÖIAT sich und seine Kompetenzen zum Thema zu bewerben. Es soll insofern unter dieser Adresse zunehmend das Angebot an Informationen verfeinert und ausgebaut werden.

## 4.2 *Netidee Blogbeiträge*

Es wurden insgesamt 13 Blogbeiträge erstellt. Die redaktionelle Konzeption war es zum einen vom Besuch von Events wie Vorträgen oder Konferenzen zu berichten, sowie zwischendurch auch mit Verweisen auf andere Beiträge zum Thema das Projekt um den Blick nach außen zu erweitern.

Der Blog wurde auch auf der Website selbst verlinkt.

## 4.3 *Social Media Beiträge*

Die Social Media Beiträge waren sowohl auf Instagram, Twitter als auch Facebook. Je nach Kanal werden unterschiedliche Zielgruppen erreicht. Während auf Twitter vermehrt Personen aus Fachkreisen erreicht werden, sind es eher Eltern auf Facebook und junge Menschen per Instagram.

Insgesamt waren auf:

- Twitter (ÖIAT) 9 Beiträge
- Facebook (Saferinternet.at): 5 Beiträge
- Instagram (Saferinternet.at): 5 Fotos und regelmäßige Stories mit Ausschnitten z.B. von Gesprächen mit vernetzten Spielzeugen.

Im Folgenden einige Ausschnitte von Twitter

- 18. Jänner. 2018: ÖIAT/Twitter – Interview mit ÖI Journal Panorama



- 19. Dezember 2017: ÖIAT und SI /Twitter – Interview mit ÖI Matrix



- 13. Juli 2017: ÖIAT/Twitter



- 18. Mai 2017: IAT/Twitter – netidee Vernetzungstreffen



- 10. Mai 2017: ÖIAT/Twitter – Lunch Seminar an der TU Wien

- 22. März 2017: ÖIAT/Twitter



- 16. Jänner 2017: ÖIAT/Twitter



- 19. Dezember 2017: ÖIAT/Twitter

- 12. Dezember 2016: ÖIAT/Twitter

#### 4.4 PR Maßnahmen

Als eine PR-Maßnahme geplant war eine Presseaussendung zu den Ergebnissen des Projekts – es wurde eine solche (siehe Kapitel zu Öffentlichkeitsarbeit) vor Weihnachten 2017 ausgeschickt. Die Presseaussendung führte zu Artikeln in die Presse, der Standard, aber auch für ÖI und den ORF.

Als Indikator für Erfolg wurde mindestens drei und bestenfalls acht Artikeln festgelegt. Es konnte dies deutlich überschritten werden – auch weil sich das ÖIAT im Laufe der Zeit als Kompetenzstelle für Journalisten zu vernetzten und smarten Spielzeugen etablieren konnte.

■ **Zielgruppe: Allgemein**

**ÖI** (21.11.2016): Ankündigung des netidee-Projekts

**Trend Magazin** (01.12.2016): News zum Projekt

**ORF2** in Zib1 (18.12.2016): Interview zu Risiken und Chancen



**ÖI Wissen Aktuell** (19.12.2016): Bericht zu „Internet of Toys“-Projekt

**Der Standard** (11.01.2017): „Willkommen im vernetzten Kinderzimmer“.



**Kleine Zeitung (23.03.2017): „Der Plüschbär wird zum Spion“**

**Servus TV (03.04.2017): Tipps zu vernetztem Spielzeug**

**Kleine Zeitung (25.11.2017): Artikel zu Ergebnissen des Projekts (siehe Bild)**

**Das Internet der Spielzeuge**

Vernetzte Spielzeuge wird das Christkind dieses Jahr unter den Christbaum legen. Tipps, wie man mit den Kinderzimmer-Spionen umgehen sollte

Von Martina Marx

**Erstens** sind die Verbindungen, die die Spielzeuge zu App oder Datenservern aufbauen, meist unzureichend gesichert, wie eine aktuelle Studie des Österreichischen Institut für angewandte Telekommunikation (ÖTIT) gezeigt hat. Befindet man sich etwa in der Nähe, kann man mit einem Smartphone via Bluetooth auf das Spielzeug zugreifen. Ein Test von Stern-TV zeigte, dass sich eine Person in das Spielzeugsystem hacken konnte. So konnte der Angreifer das Kind abhören und mit ihm sprechen.

**Zweitens** müssen sich die Fragen stellen: Wo sind die Daten meines Kindes gespeichert? Wer hat Zugriff darauf und wie werden die Daten genutzt? Die Sicherheit des einzelnen Produktes ist für den Einzelnen kaum abschätzbar, sagt Markus Zellinger, IT-Sicherheitsperte der FH Oberösterreich in Hagenberg. Zellinger rät, sich vor dem Kauf eines Smart-Toys über den Hersteller zu informieren. Etwas darüber, wie dieser mit Daten in der Vergangenheit umgegangen ist.

**Drittens:** Hat Smart Toy besondere Merkmale? Zählt sich das für mein Kind aus? Bei vernetzten Spielzeug muss man den Nutzen gegen das Risiko abwägen, so Zellinger.

Ist das Smart Toy schließlich am Heiligen Abend ausgepackt, sollte man Kinder, ähnlich wie bei Computerspielen, nicht unendlich und unbewusst spielen lassen. Auch sollte man bei der Anmeldung nur unbedingt notwendige Daten bekannt geben.

Kindern die vernetzte Welt zu öffnen, ist notwendig. Denn das Internet wird bleiben. Sich im Internet der Dinge zurechtfinden zu können, ist eine Kompetenz, die in Zukunft essentiell sein wird. Kinder aber in dieser Welt an die Hand zu nehmen und mit der Technologie nicht alleine zu lassen, ist ebenso wichtig.

**Zehn Antworten**

Internet of Toys? heißt die aktuelle Studie des Österreichischen Institut für angewandte Telekommunikation. Im Zuge dieses Projekts wurden fünf im Handel erhältliche Smart Toys untersucht.

»Vernetzte Spielzeuge« Zehn Antworten für Eltern? ist ein Forderer, der im Zuge dieses Forschungsprojekts entstanden ist. Dieser gibt Tipps, worauf man vor dem Kauf achten sollte.

IPS, erschienen in: Steiermark und Kärnten gesamt (Weiz, Ennsitz, Graz, Leoben, Murau, Murtal, ...)

Zählt als: 5 Clips, erschienen in: Steiermark und Kärnten gesamt (Weiz, Ennsitz, Graz, Leoben, Murau, Murtal, ...)

**Der Standard (14.12.2017): „Internet of Toys – Was Eltern wissen sollten“**

<https://derstandard.at/2000070348439/Internet-of-Toys-Was-Eltern-wissen-sollten>

**APA Instagram (15.12.2017): Verweis auf das Projekt mit einem Foto**

**Die Presse (17.12.2017): „Internet of Toys und seine Tücken“.** Artikel in der Presse am Sonntag mit

umfassenden Tipps und Verweis auf die Ergebnisse.

**ISPA News (Dezember 2017): Verweis auf das**

netidee-Projekt

**Ö1 Hörerinnen-Service (21.12.2017):**

Kurzinterview zu Chancen und Risiken von vernetzten und smarten Spielzeugen.

**Ö1 Matrix (22.12.2017): Interview zu den**

Ergebnissen des Projekts im Zuge einer Sendung zu smarten und vernetzten Spielzeugen.

Vernetzte Puppen, Lerncomputer stehen auch heuer auf der Wunschliste hoch im Kurs. Um die smarten Geräte gibt es kein Vorbeikommen, doch Eltern müssen einiges beachten. von BARBARA GRECH

## »Internet of Toys« und seine Tücken

Sie stehen auf der Weihnachts-wunschliste bei den Kleinen ganz hoch im Kurs. Vernetzte, smarte Spielzeuge. Eltern stehen dabei nicht nur vor der Herausforderung zu wissen, was die Kleinen sich da wünschen. Denn die Geräte sind nicht nur smart, sondern manchmal auch gefährlich.

Wir erinnern uns, der Puppen-Klassiker „Barbie“ von Mattel entpuppte sich schnell als mögliches Überwachungsgerät aufgrund lascher Sicherheitsvorkehrungen. „My Friend Cayla“ wurde in Deutschland sogar verboten und musste zerstört werden. Stefan Hoesel von der Universität Saarland zufolge wurde die Puppe als „verbotene Sendeanlage“ eingestuft. Die Firma Genesis Industries gab keine Reaktion. Ein Lippenbekenntnis.

Die Geschichte scheint sich zu wiederholen, denn erneut haben Sicherheitsforscher schwere Mängel in einem von Genesis Industries entwickelten Produkt entdeckt.

**Die haben einen Vogel.** Der Tokus Toucan ist ein sprachgesteuerter Vogel auf einer Plastikstange. Wie auch die Puppe „Cayla“ ist das gefiederte Vieh ein Bluetooth-Audiotext, das sich nur allzu leicht hacken lässt. Die hinterlegten MP3s konnten von den Sicherheitsforschern überspielt werden. Angreifer können dann alles Mögliche einspielen und dem Kind einflüstern. Ein gruseliges Gedanke. Dem allzu smarten Tierchen dröhnt die Verbannung vom Markt.

Dabei können smarte Spielzeuge durchaus ihre Vorteile haben. Sie können den Sprachschatz und das Faktenwissen auf spielerische Art erweitern – im richtigen Alter. Das können aber „almodische“ Spielzeuge auch. Sollen Eltern ihren Kindern zu Weihnachten aber dennoch die smarten Wünsche erfüllen wollen, sollten sich diese mit den Möglichkeiten, aber auch den Risiken Gefahren auseinandersetzen.

Das Österreichische Institut für angewandte Telekommunikation (ÖTIT)



hat einen Online-Folder veröffentlicht, um Eltern die Auswahl des idealen Geschenks zu erleichtern.

**Tipps für Eltern.** Dabei sollten folgende Fragen vor dem Kauf geklärt werden: Ist das Spielzeug vernetzt und wenn ja, werden persönliche Daten verarbeitet. Wie geht die Firma mit den Daten um? Werden sie verschlüsselt und passwortgeschützt übertragen? Im Fall von „Hello Barbie“ wurden die Daten nahezu ungeschützt übertragen. Alles, was die Kleinen ihrer Puppe anvertrauen, ging in den Besitz von Mattel über.

Der Spielzeughersteller behält sich auch das Recht vor, die Daten zu löschen zu speichern. Sollten also Spielzeuge mit Mikrofon Einzug in die heimischen vier Wände halten, sollte man sich und den Kindern angewöhnen, das Gerät nach der Nutzung auszuschalten. Au-

**Vorsicht beim nächsten Spielzeugkauf.**

ALLE INFO SIND LINKS ZUR SEITE [DIENESTE.OE/SPIELZEUG](http://DIENESTE.OE/SPIELZEUG)

Berden muss man nicht ein persönliches Profil vom Kind erstellen, nur weil das Spielzeug es bei der Installation verlangt. Pseudonamen reichen aus, sollte das Gerät sonst nicht zu gebrauchen sein. Zu guter Letzt sei gesagt, dass es sich bei einem Kinder-tablet, einem Lerncomputer oder einer vernetzten Puppe nicht um einen „digitalen Babysitter“ handelt.

**Hersteller und Händler in der Pflicht.** Nicht zuletzt muss der Händler mehr in die Pflicht genommen werden. Konsumenten müssen erkennen können, ob es sich um vernetztes Spielzeug handelt und wie die Daten verarbeitet werden. Es darf nicht sein, dass Eltern stundenlang online in Fachzeitschriften recherchieren müssen. Außerdem muss es einheitliche Sicherheitsstandards geben.

**News** (22.12.2017): Kurzbeitrag zu den Ergebnissen des Projekts

**Mimikama** (22.12.2017): Vernetztes Spielzeug: Neuer Folder mit Tipps

**Stadt-Wien.at** (09.01.2018): „Vernetztes Kinderspielzeug - Spionagewerkzeug im Spitzenkleid“.

**Ö1 Journal** (voraussichtlich Anfang Februar): Mit einem Interview mit Louise Horvath zu den Ergebnissen der Studie mit Schwerpunkt auf die Fallstudien des Projekts. Die Sendung widmet sich dem Internet der Dinge.



Abbildung 2: CC-BY (ÖIAT)

#### ■ Zielgruppe: Kinder und Eltern

**Snapchat Story** (21.11.2016): Barbara Buchegger erzählt von den ersten Eindrücken nach dem Testkauf im Vorweihnachtsgeschäft

**Klasse – das Elternmagazin** (Jänner 2017): Artikel von Saferinternet.at zu „Internet of Toys“

**Babyexpress.at und Familienwelt online** (14.12.2017): „Internet of Toys: Das sollten Eltern wissen“ <http://www.familienwelt.at/familie/sport-freizeit/4609-internet-of-toys-das-sollten-eltern-wissen>

**Education Group** (22.12.2017): „Vernetztes Spielzeug: Wertvolle Tipps für Eltern“, Web-Artikel zu den Ergebnissen mit Verweisen auf Website.

**Webinar von Werdedigital.at** zu den Ergebnissen von „Internet of Toys“: geplant für den 19.02.2018 unter der Leitung von Louise Horvath

#### ■ Austausch mit Stakeholdern der Industrie

**ACR Newsletter** Beitrag mit Porträt von L. Horvath als ACR-Expertin und kurzem Abriss des Projekts zu vernetzten Spielzeugen  
[http://www.acr.ac.at/index.php?id=178&no\\_cache=1&tx\\_news\\_pi1%5Bnews%5D=195](http://www.acr.ac.at/index.php?id=178&no_cache=1&tx_news_pi1%5Bnews%5D=195)

**ACR Newsletter** Beitrag (März 2017): Future Innovators Summit

## 4.5 Digitaler Salon

Im Projekt angedacht war es eine einzelne Diskussionsveranstaltung zu organisieren unter dem Titel „Digitaler Salon“. Im Laufe des Projekts wurde allerdings klar, dass die wichtigsten Stakeholder innerhalb kleinerer Diskussionsveranstaltungen wesentlich zielführender und weitreichender erreicht werden konnten. Angedacht waren min. 30 und bestenfalls 80 Zuhörer/innen. Im Folgenden eine Übersicht über die erreichten Zielgruppen.

### ■ Wissenschaftlicher Austausch

Das ÖIAT-Projektteam wurde eingeladen ein „Lunch Seminar“ am Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung der TU Wien zu gestalten. Es konnte im Zuge dessen intensiv über die Chancen und Risiken der Entwicklung diskutiert werden, sowie auch künftige Kooperationen (siehe Teilnahme an der Privacy Week) geplant werden.

**Teilnehmer/innen: 10** Wissenschaftler/innen



Abbildung 3: CC BY (Saferinternet.at)

**Medienrecht:** Die Veröffentlichung der bislang österreichweit einzigartigen Analyse der rechtlichen Rahmenbedingungen als Artikel im Fachjournal zu Medienrecht führte zu dem Erreichen eines akademischen Publikums langfristig. Es kann davon ausgegangen werden, dass wissenschaftlich auf diesen Artikel Verweise gezogen werden.

### ■ Internationaler Austausch

Bei einem **INSAFE**-Netzwerktreffen der europäischen Initiative „Better Internet for Kids“ in Zagreb (Kroatien) im Mai 2017, wurden die bisherigen Projektergebnisse anderen Saferinternet-Zentren aus ganz Europa vorgestellt (Vortrag und Workshop mit Spielzeugen danach). Die anwesenden Expert/innen waren vor allem aus dem Bereich der Pädagogik und digitaler Medien.

**Teilnehmer/innen: 150**



Abbildung 4: CC BY (Saferinternet.at)



Abbildung 5: Bild von Ars Electronica

Die Projektleiterin wurde eingeladen am „Future Innovators Summit“ der Ars Electronica teilzunehmen. Es konnte das Projekt innerhalb der Diskussionsgruppe von Technikentwickler/innen, Sozialwissenschaftler/innen u.a. vorgestellt werden. Dazu kommt die Vorstellung des Projekts im Zuge des „Print Porträts“ in den Räumlichkeiten der Ars Electronica. **Teilnehmer: 10** Expert/innen plus Besucherinnen

### ■ Austausch mit Pädagog/innen

Beim gemeinsam mit dem BMFJ (Bundesministerium für Familie und Jugend) veranstalteten Netzwerktreffen aller Saferinternet.at-Trainer/innen im März 2017, wurde mit der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen BuPP ein Vortrag zu vernetzten Spielzeugen gehalten. Im Anschluss wurde diskutiert, wie ein kompetenter Umgang mit diesen neuen Medien gestaltet und vermittelt werden könnte. Es konnte in einer Working Group das Spielzeug dabei von den Teilnehmer/innen getestet werden. Die Trainer/innen sind zentral in ihrer Rolle der Vermittlung von Wissen – 2017 wurden von ihnen österreichweit rund 1.750 Workshops an Schulen durchgeführt.

**Teilnehmer/innen: 39**



Abbildung 6: CC-BY (Saferinternet.at)

### ■ Austausch mit Expert/innen aus Konsumenten- und Datenschutz und Telekom

Vortrag beim **Konsumentenpolitischen Forum** des Bundesministeriums für Arbeit, Soziales und Konsumentenschutz zum „Internet of Toys“ Projekt und den rechtlichen Ergebnissen (19. Oktober 2017). Anwesend waren die wichtigsten Akteure des Konsumentenschutzes.

**Teilnehmer/innen: 35**



Abbildung 7: Bild von Privacy Week.

**Privacy Week** im Dezember 2017: In einem Vortrag zu verschränkten Spielwelten mit Katharina Spiel (IGW, TU Wien) wurden die Herausforderungen und Chancen von vernetzten Spielwelten thematisiert. Der Vortrag wurde live übertragen und aufgezeichnet. In den Gesprächen im Anschluss konnten spannende Gespräche geführt werden.

**Teilnehmer/innen: 30**

Beim **Telekom-Referent/innen Treffen der Bundesarbeitskammer** am 13. November 2017 wurde das Projekt vor Schlüsselpersonen des Themenfelds vorgestellt.

**Teilnehmer/innen: 8**