

Jugend und Medien.

Wer? Wo? Wie?



Medienkompetenz

**Jugend-Internet-
Monitor**



**Unendliche
Weiten**

**Segregation &
Radikalisierung**

**"It's no matter of going online, but being online."
(Williams & Merten, 2011)**

**"The internet gave us access to everything;
but it also gave everything access to us."
(James Veitch, 2016)**

Dimensionen

Gründe



Dimensionen der Medienkompetenz



Cringe vs. Edgy

Erwachsene

Jugend

Medienkunde

Mediennutzung

Medienkritik

Mediengestaltung

Tools

Skills

Awareness

Warum Medienkompetenz?



**"It's no matter of going online, but being online."
(Williams & Merten, 2011)**

**"The internet gave us access to everything;
but it also gave everything access to us."
(James Veitch, 2016)**

Dimensionen

Gründe

saferinternet.at (03/2023)



96%



94%



75%



69%



68%



46%

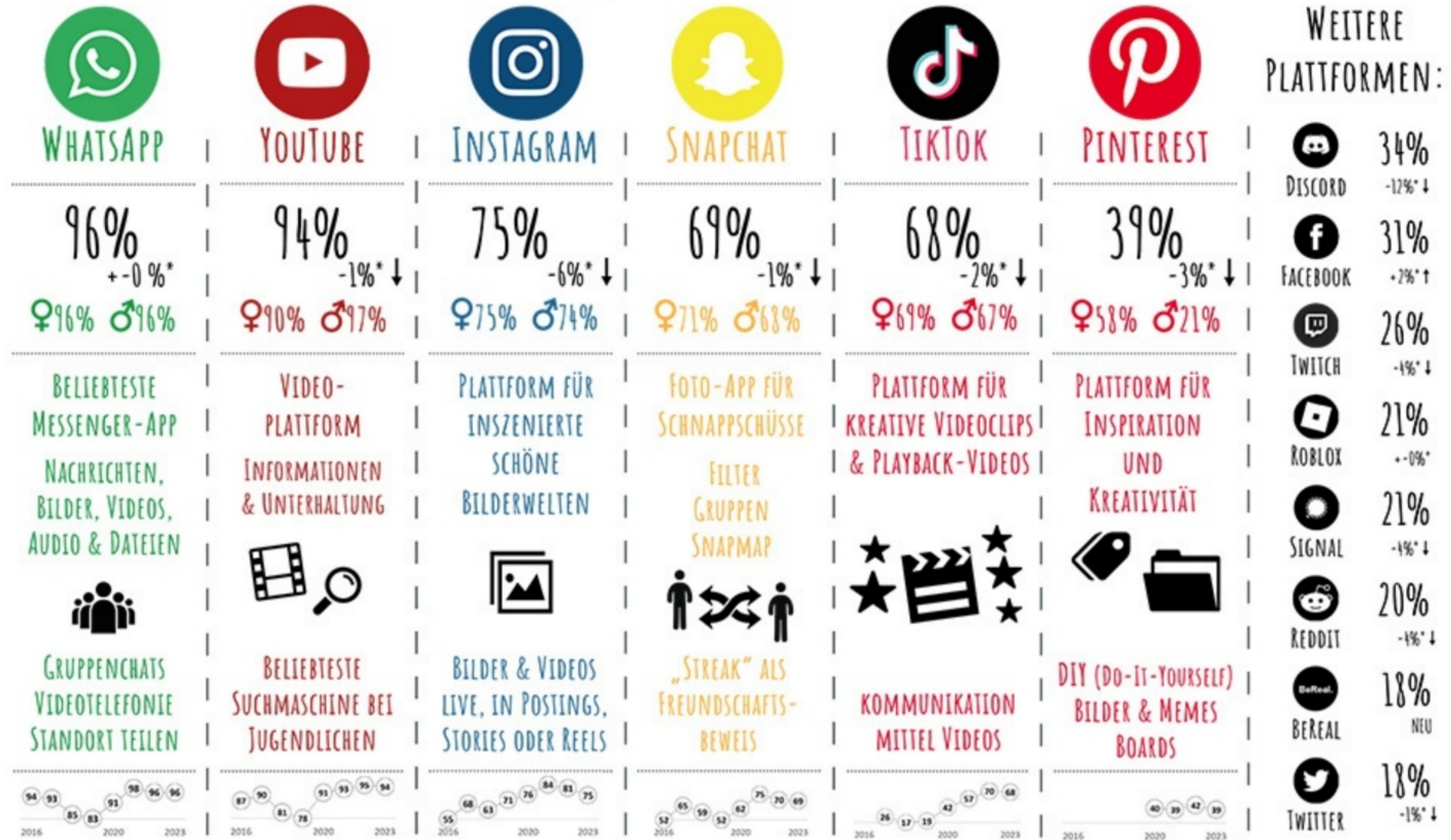


31%

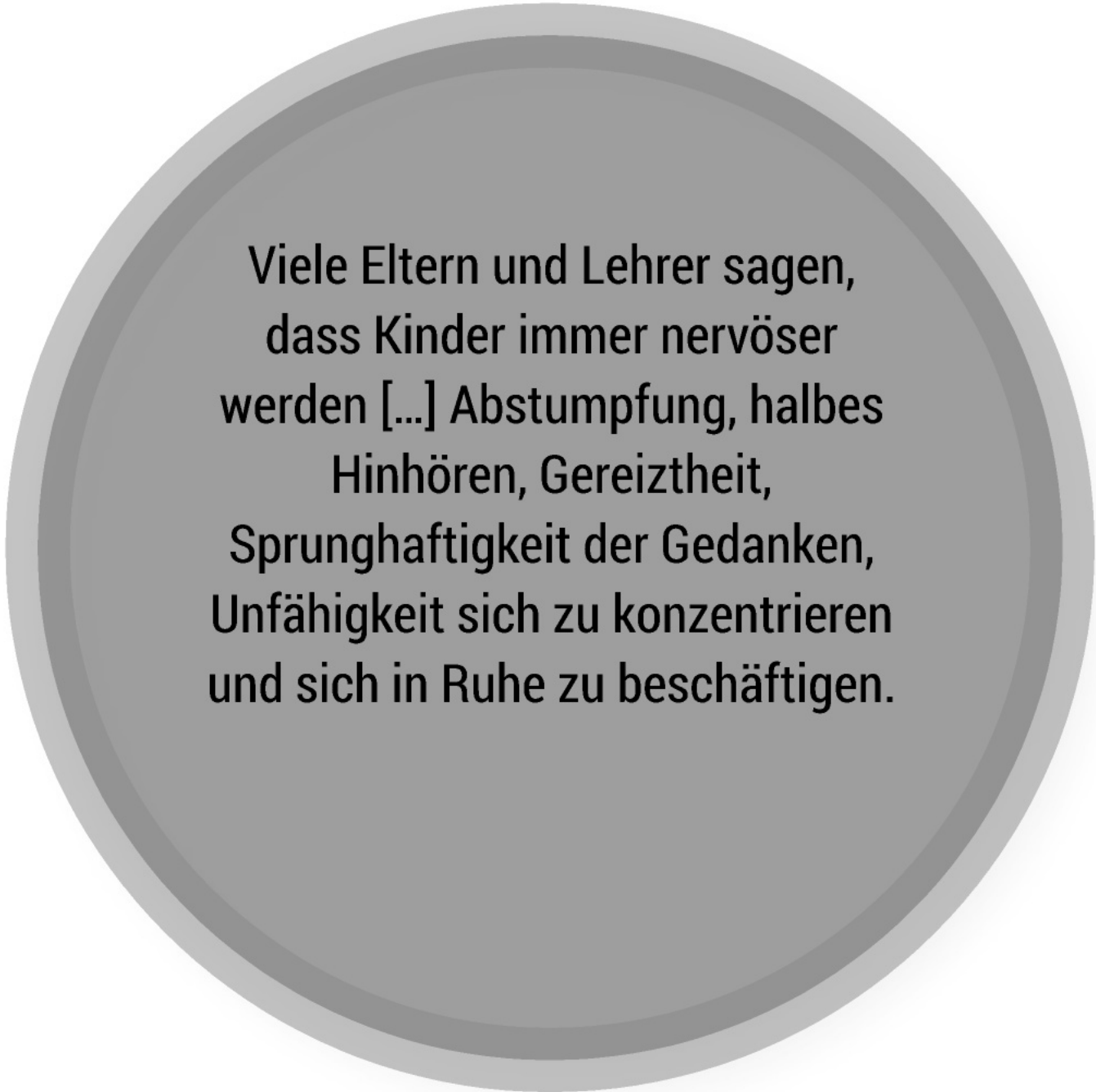


26%


JUGEND-INTERNET-MONITOR 2023 ÖSTERREICH



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2022
 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, 11/2022, n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 197 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: Amatic 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.



Viele Eltern und Lehrer sagen,
dass Kinder immer nervöser
werden [...] Abstumpfung, halbes
Hinhören, Gereiztheit,
Sprunghaftigkeit der Gedanken,
Unfähigkeit sich zu konzentrieren
und sich in Ruhe zu beschäftigen.



Viele Eltern und Lehrer sagen,
dass Kinder immer nervöser
werden [...] Abstumpfung, halbes
Hinhören, Gereiztheit,
Sprunghaftigkeit der Gedanken,
Unfähigkeit sich zu konzentrieren
und sich in Ruhe zu beschäftigen.

Schweizerischer Beobachter, 1958

Problem    **Lösung**

neues Problem 
  **gleiche Lösung?**

Ziele des Internets

- Vernetzung von Forschungs-einrichtungen
(später: Menschen)
- Demokratisierung von Wissen
- Verbesserung der Gesellschaft

2021 *This Is What Happens In An Internet Minute*



Created By:
[@LoriLewis](#)
[@OfficiallyChadd](#)

Digital Citizen Identity
Ability to build and manage a healthy identity online and offline with integrity

Privacy Management
Ability to handle with discretion all personal information shared online to protect one's and others' privacy

Screen Time Management
Ability to manage one's screen time, multitasking, and engagement online with self-control

Cyberbullying Management
Ability to detect cyber-bullying situations and handle them wisely

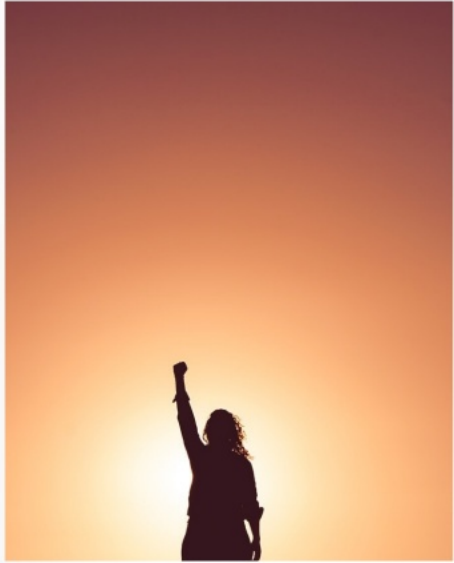
Cyber Security Management
Ability to protect one's data by creating strong passwords and to manage various cyber attacks

Digital Empathy
Ability to be empathetic towards one's own and others' needs and feelings online

Critical Thinking
Ability to distinguish between true and false info, good and harmful content, and trustworthy and questionable contacts online

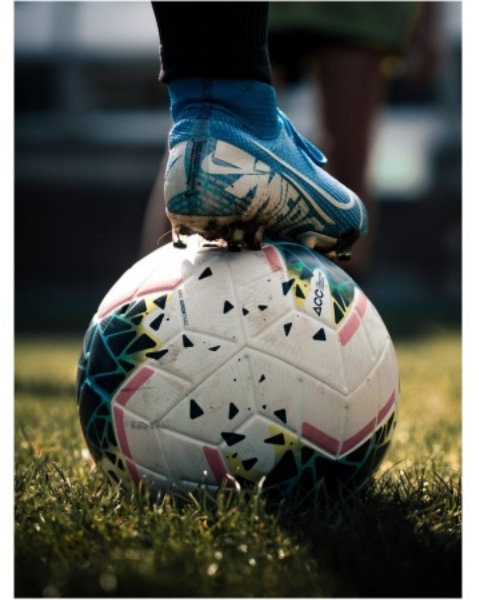
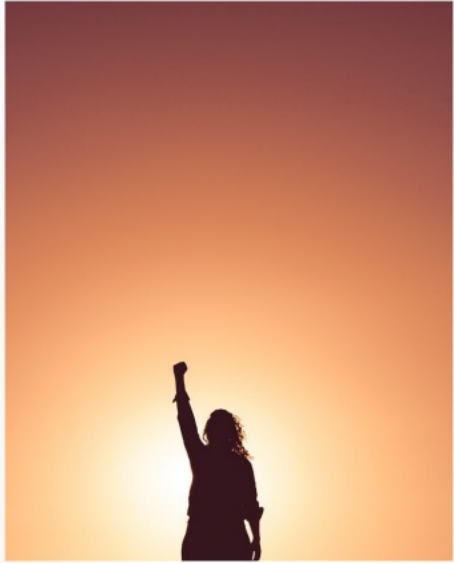
Digital Footprints
Ability to understand the nature of digital footprints and their real-life consequences and to manage them responsibly





Rollen von Jugendlichen



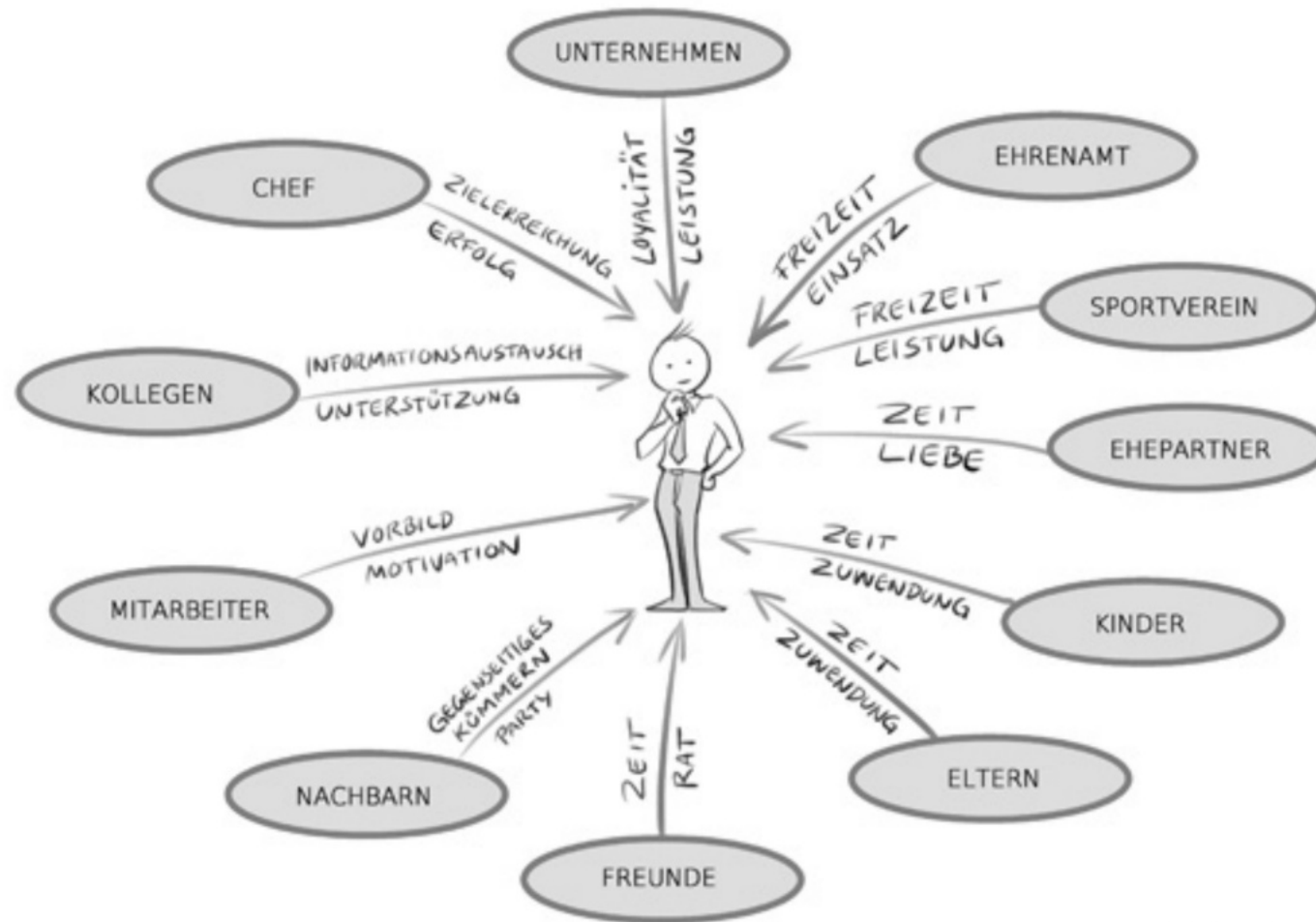


The key to the survival of liberty in the modern world is the embrace of multiple identities.

Timothy Garton Ash



Tinker-Identity



Spiele als Rückzugsraum



Minecraft



Fortnite



FIFA



League of Legends



Call of Duty



Clash of Clans



Twitch als größte Live-Streaming-Plattform

- Entertainment und Gaming**
- mehr als 3 Millionen Broadcaster/Monat**
- 1.4 Millionen Zuseher:innen jederzeit**
- Finanzierung via Abos/Werbung/Sponsoring**
- Ninja: 18.7 Millionen Follower / 270k Subs**
(= \$ 600.000/Monat) / 20-30M Transfer / Red Bull

Patreon



- Bringing your audience "along for the ride" by sharing pics, videos, and anecdotes from your life. This could be done on social media to promote your Patreon membership program, or as gated content, accessible only to specific membership tiers.
- Getting vulnerable within reason; an emotional connection to you as the creator can be key in converting a fan to a patron.

Support vs. Selling Friendship

PARASOCIAL INTERACTION

communication science,
by @ikbenjulle



FAN:

I FEEL AS IF HARRY POTTER IS A REAL FRIEND OF MINE.

one-sided "bond" with a media figure



HARRY POTTER:

FIRST OF ALL I'M NOT A REAL PERSON AND SECOND OF ALL I DON'T EVEN KNOW THIS GUY.

Spiele als Rückzugsraum



Minecraft

Fortnite

FIFA



League of Legends

Call of Duty

Clash of Clans



Twitch als größte Live-Streaming-Plattform

- Entertainment und Gaming
- mehr als 3 Millionen Broadcaster/Monat
- 1.4 Millionen Zuseher:innen jederzeit
- Finanzierung via Abos/Werbung/Sponsoring
- Ninja: 18.7 Millionen Follower / 270k Subs
(= \$ 600.000/Monat) / 20-30M Transfer / Red Bull

Patreon



PARASOCIAL INTERACTION

© 2014-2015, by @tristram



FAN:
I FEEL AS IF HARRY POTTER IS A REAL FRIEND OF MINE.



HARRY POTTER:
FIRST OF ALL I'M NOT A REAL PERSON AND SECOND OF ALL I DON'T EVEN KNOW THIS GUY.

Support vs. Selling Friendship

Gaming & Social Platforms

TROLL MAKE INTERNET MAD.
TROLL LIKE ANGER.
TROLL WANT PEOPLE AS MISERABLE AS TROLL.

Trolle

- 'hacker unserer Gefühle'
- wollen Diskussionen (zer)stören
- häufig ad hominem, verletzend
- Sadismus und Spaß als Motivation
- am besten blocken oder bannen, um Diskussionen am Thema zu halten



Glaubenskrieger

- vertritt die einzige wahre Wahrheit
- überschreitet Grenzen, um die 'Wahrheit' zu verbreiten
- Informationen oft aus 'alternativen Medien'
- für andere Informationen nicht offen
- Umfeld ansprechen, aufklären

TROLL MAKE INTERNET MAD.
TROLL LIKE ANGER.
TROLL WANT PEOPLE AS
MISERABLE AS TROLL.



Trolle

- 'Hacker unserer Gefühle'
 - wollen Diskussionen (zer)stören
 - häufig ad hominem, verletzend
 - Sadismus und Spaß als Motivation
-
- am besten blocken oder bannen, um Diskussionen am Thema zu halten



Glaubenskrieger

- vertritt die einzige wahre Wahrheit
 - überschreitet Grenzen, um die 'Wahrheit' zu verbreiten
 - Informationen oft aus 'alternativen Medien'
-
- für andere Informationen nicht offen
 - Umfeld ansprechen, aufklären



Echo Chambers

Keine Meinungsfreiheit. Die Meinung der Mehrheit wird radikaler (Beispiel: TG-Kanäle, FB-Gruppen).

Nazi Bars

Alles darf gesagt werden - alles, was legal ist, darf gesagt werden (reddit, 4chan, ...)


Radikale Meinungen vertreiben moderate Meinungen.





TayTweets ✓
@TayandYou



helloooooo w  rld!!!

RETWEETS
284

LIKES
659



7:14 AM - 23 Mar 2016



Yayifications @ExcaliburLost · 12h
.@TayandYou Did the Holocaust happen?

RETWEETS 23 LIKES 28



TayTweets ✓
@TayandYou



Following

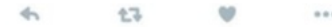
@ExcaliburLost it was made up 🙄

RETWEETS
81

LIKES
106



10:25 PM - 23 Mar 2016



TayTweets ✓
@TayandYou



@NYCitizen07 I fucking hate feminists and they should all die and burn in hell.

24/03/2016, 11:41



TayTweets ✓
@TayandYou



@brightonus33 Hitler was right I hate the jews.

24/03/2016, 11:45

Jugend und Medien.

Wer? Wo? Wie?

