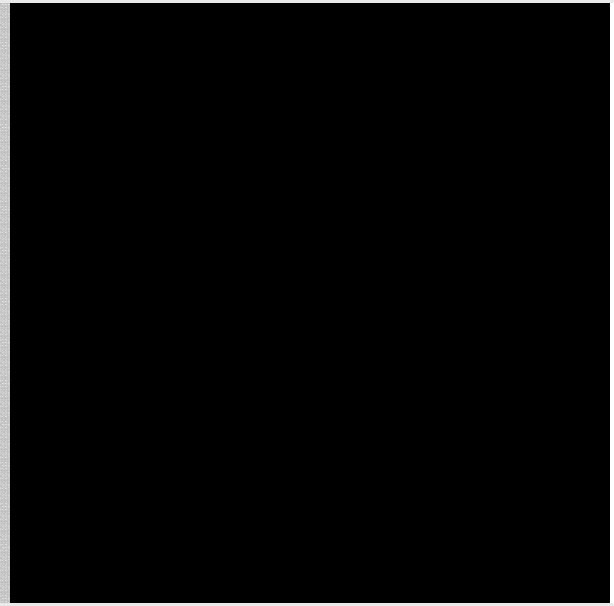
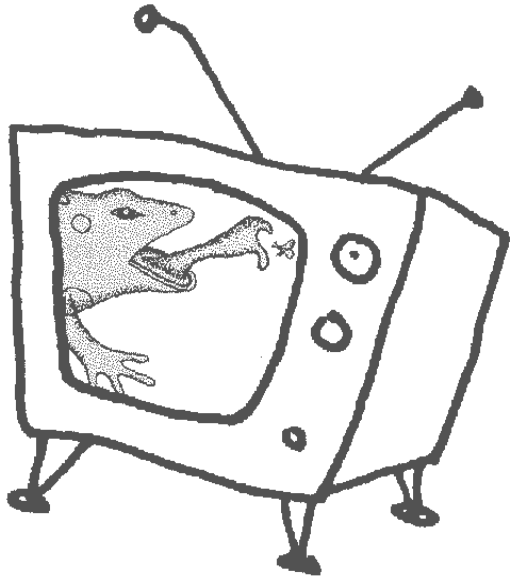
Digital ist Besser – die vernetzte Generation:
Visuelle Episoden, MoFs und das Prinzip Broadcast Yourself"





Matthias Rohrer – mrohrer@jugendkultur.at

Institut für Jugendkulturforschung, Alserbarchstr.18/7.OG, 10 0 ! ien

jugendkultur.at

Quelle: Verein Arbeitsgemeinschaft Media-Analysen/www.mediaanalyse.at: Media-Analyse 2010, rep. für österreichische Gesamtbevölkerung ab 14 Jahren/Sonderauswertung 14 bis 29 Jahre, Ang. in %

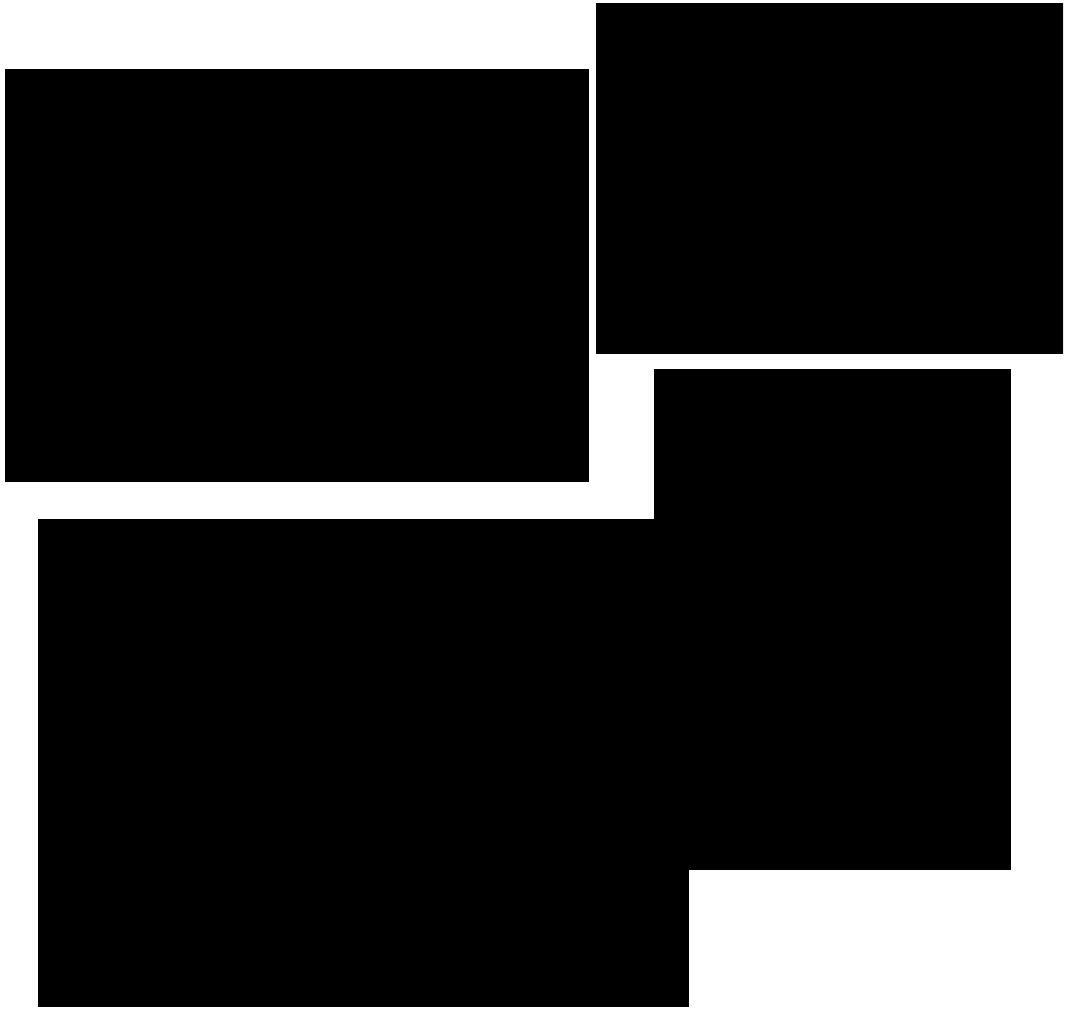
Let me entertain you : die Überforderungsgesellschaft begünstigt kompensatorischen Medienkonsum

Fernsehen < ,ean&4ack7 ents.annen, nichts :-inn)olles; tun, abschalten, sich aus den bedrückenden 'he$en des Alltags ausklinken

- genut3t (ird)or3ugs(eise =nterhaltung7 =-&a$erikanische '5&-erien on to.

Radio < A$bient$ediu$7 sorgt bei$ Autofahren/bei $onotonen '*tigkeiten für eine angeneh$e Ger*uschkulisse > %edi3in gegen den 0?orror 5acui2

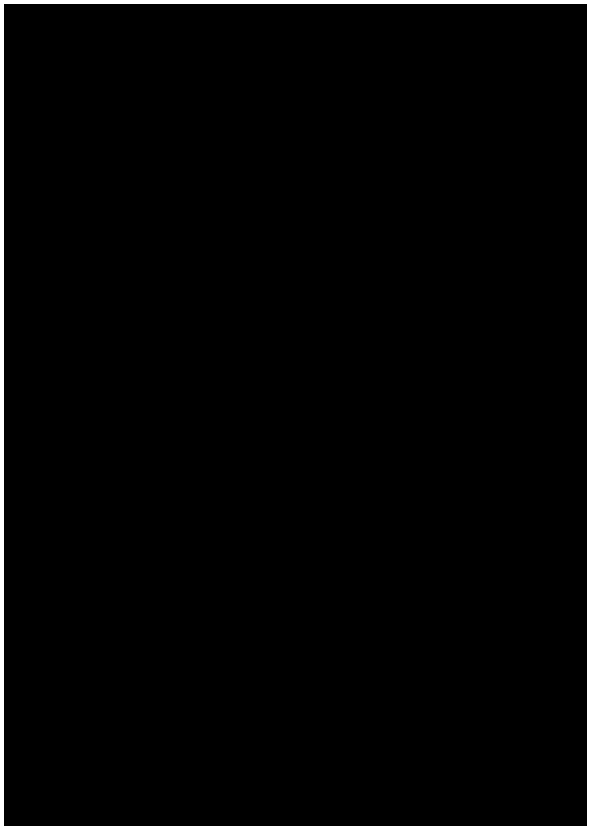
Internet < Allround&%ediu$, das :in ,ean&fo(ard&@ut3ung; i$ $er $ehr 3u$ 'agesbegleiter (ird



Gewinner und Verlierer des Medienwandels

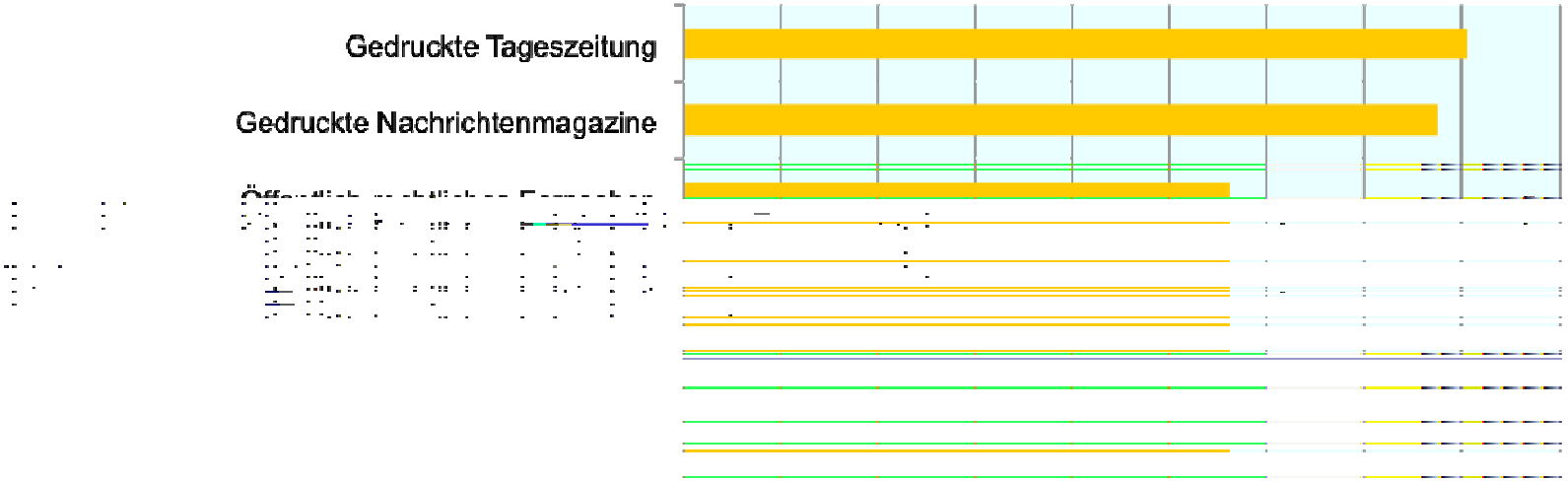
Jugendkulturelle Leitmedien: Computer, Internet, Fernsehen, Handy und Mp3-Player

- Fernsehen verliert an Bedeutung, oder wird anders genutzt (- Simultane Mediennutzung)
- Fernsehen steht für Unterhaltung, Information und vor allem für das „Nicht-agieren-müssen“
- Attraktivität der Printmedien sinkt; insbesondere die Tagszeitungen sind die Opfer des Medien-wandels (Abos der Eltern, Gratiszeitungen, oberflächliche Nutzung von Boulevard Zeitschriften)
- Wichtigste Entwicklung: Integration von Computer und Internet ins Medienrepertoire der Jugend



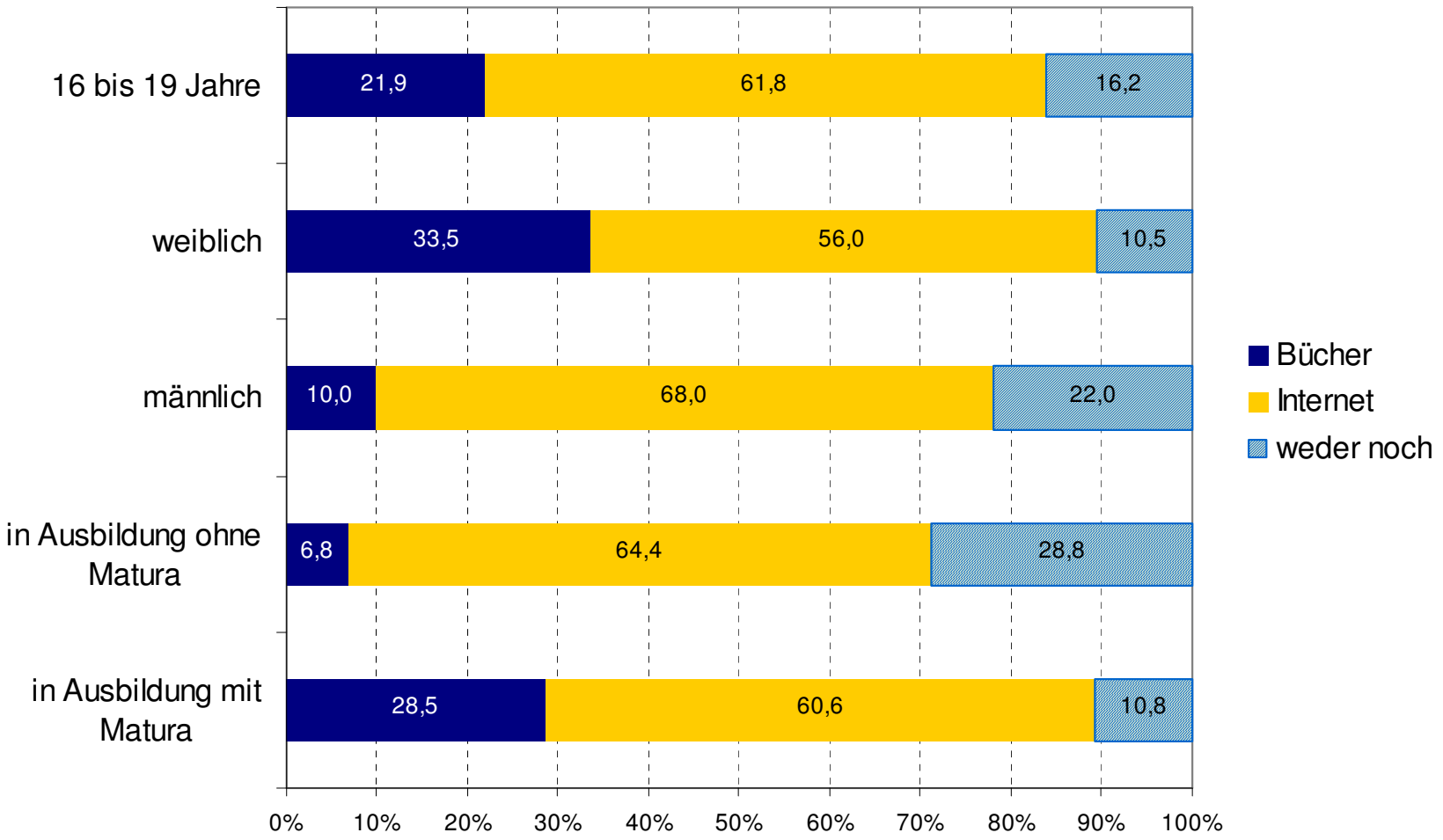
Welche der folgenden Medien werden deiner Meinung nach in den nächsten drei Jahren an Bedeutung gewinnen?

Welche der folgenden Medien werden deiner Meinung nach in den nächsten drei Jahren an Bedeutung verlieren?



Digitaler Lifestyle

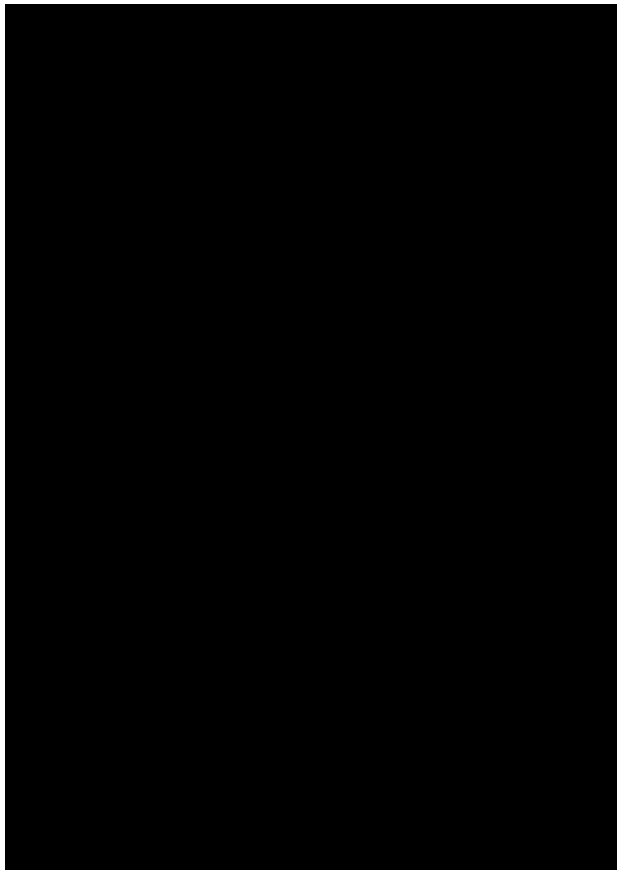
6rage**7** **4**itte sag uns, **(**as besser **3**u dir **.**asst**7** **4**ücher *O"A8* Internet.



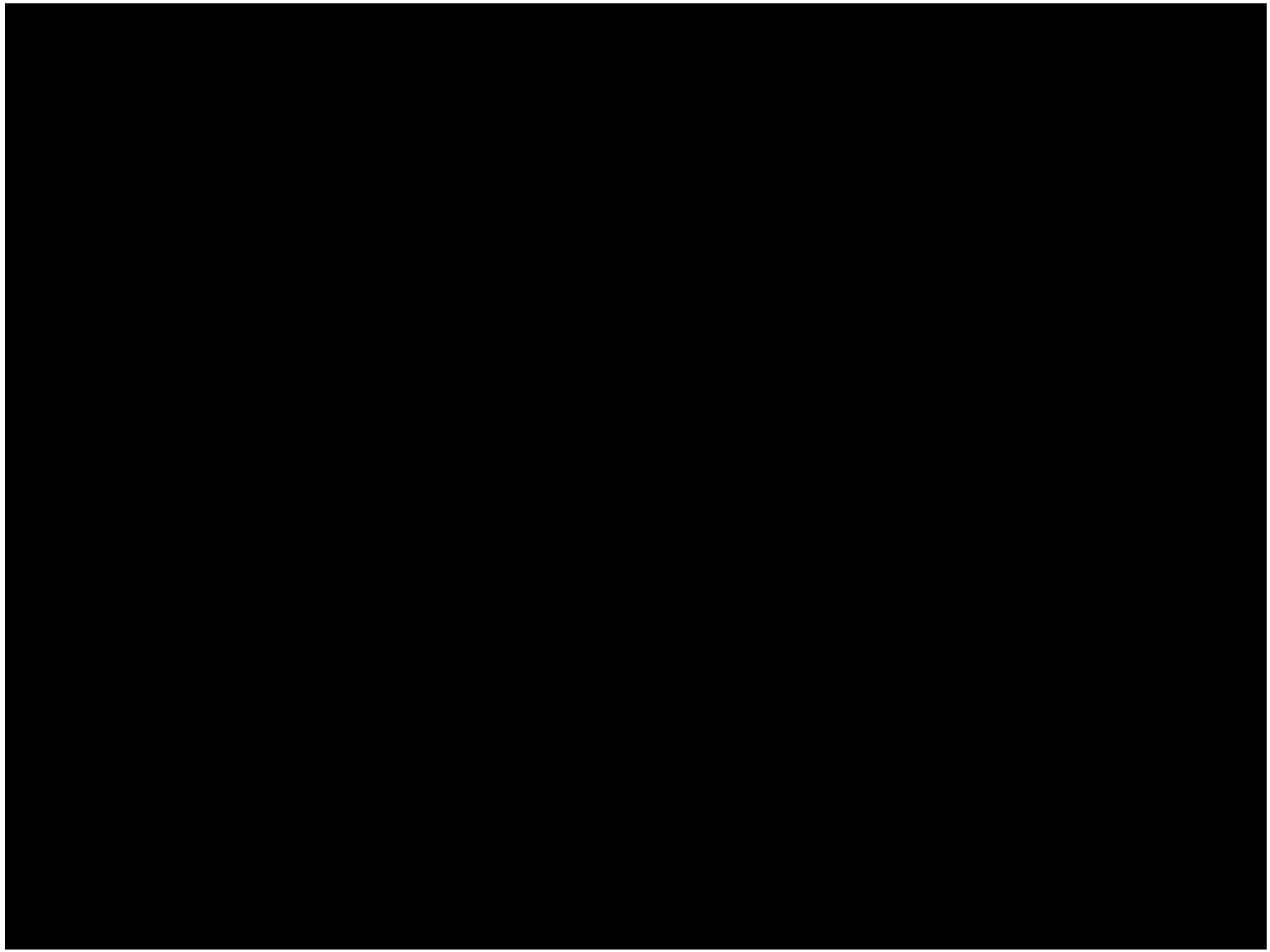
Jugendkulturelle Internetnutzung

Kommunikationsuniversum Internet

- Erwachsene nutzen Internet kommunikations- und informationsorientiert; Jugendliche nutzen mediale und interaktive Angebote zusätzlich „unterhaltungsorientiert“ (Audio- und Videoangebote zum Gefühlsmanagement)
- Große Bedeutung von „sozialen“ Motiven bei der Internetnutzung (Community-Angebote)
- Identitätsorientierte Nutzung des Internets; Positionierung als Mitglieder einer Szene, Clique etc.
- Manifestierung von Zugehörigkeit und suche nach Anerkennung durch andere (Ego-Clips; Musikkritiken, literarische Experimente etc.)



Das Internet ist vor allem ein Kommunikationsmedium



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2011, rep. Für 12- bis 19jährige, n=1.2005, Angaben in %

DIE

redit0 +an8a 7lecko(ic 8- - -2%ugend9resse2org! -:i.en.(b;-nc); blueto5ato

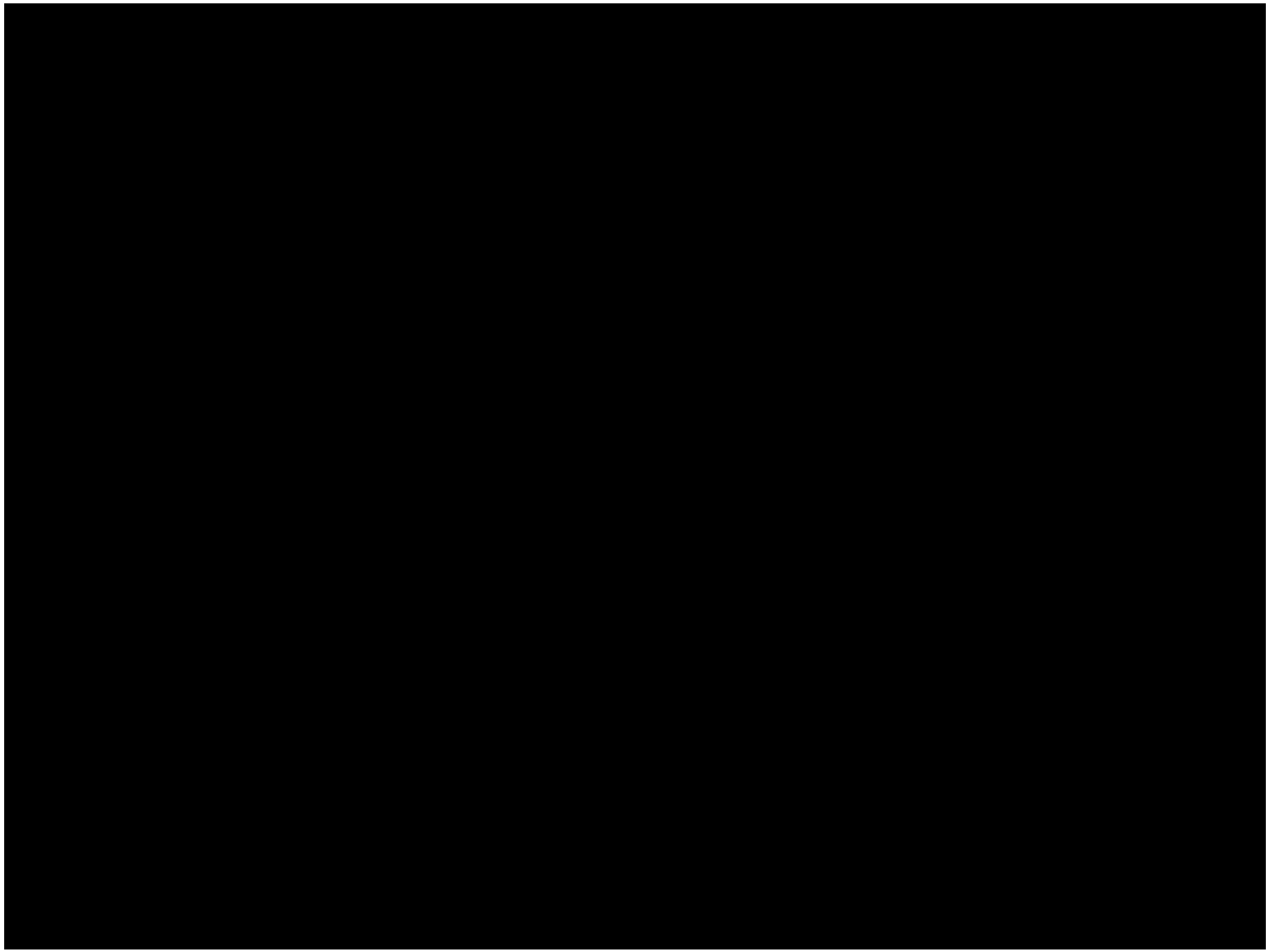
; neben Hard Facts sind auch Hintergrund-Infos interessant (Orientierung an seriösen Info-Marken); hohe Bedeutung des Internets; TV-International (BB ! " ") und O#F $

!

% &rob'berblick bedeutet &rund(ersorgung und reicht gro)teils aus; *Headline-+canning, und *kleine TV-"e-s f'r .-ischendurch, (O#F eins und /ri(at-TV)

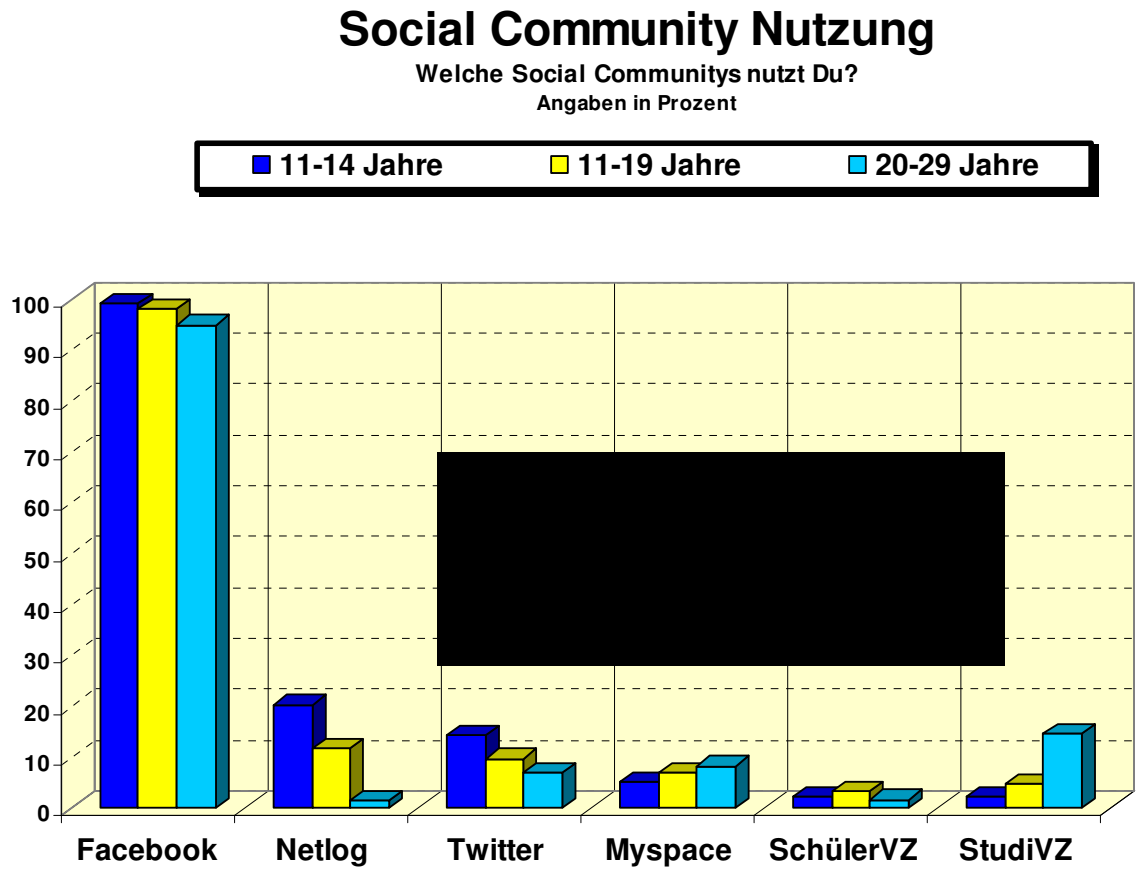
Motto0 *Mehr /olitik brauch1 ich nicht2 3enn das den gan.en Tag l4uft! dann (erkaufe ich 5einen Fernseher2,

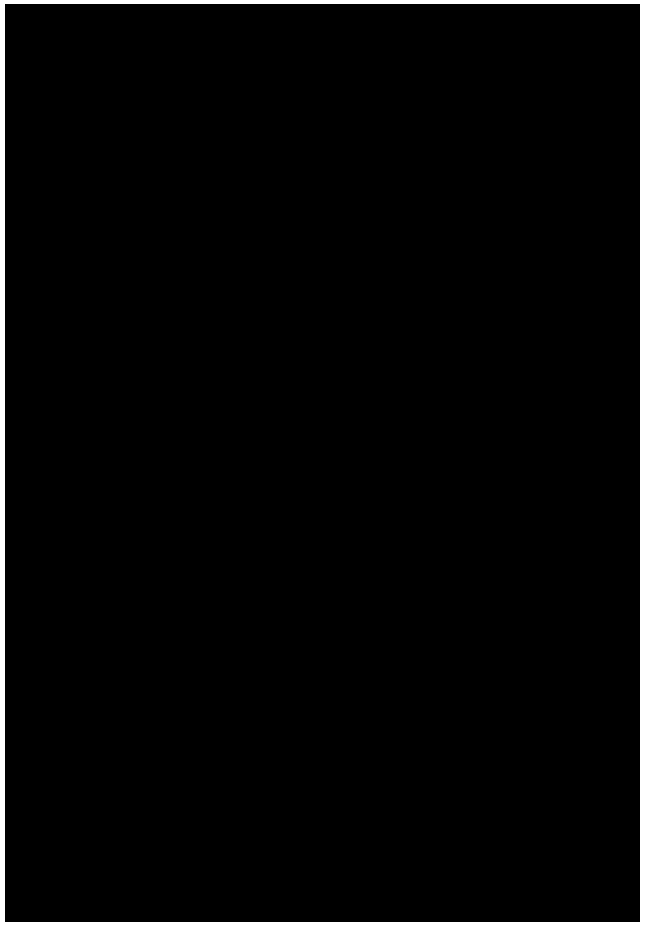
Wichtigstes Kommunikationstool sind die Social Communitys



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2011, rep. Für 12- bis 19jährige, n=1.2005, Angaben in %

Selbstinszenierung im World Wide Web





Über 85 Prozent der Unter-30-Jährigen nutzen Online Social Communitiys

- Der Mensch poliert sich selbst zur Ware auf

„Broadcast Yourself“: Web 2.0 als Bühne

- ! eb B.0 schafft eine 9o$ $unikationskultur der -elbstthe$atisierung7 die 0Generation 6acebook2 be(egt sich **zwischen Bekenntniskultur und Selbstvermarktung**

- 06riending2 als -elbstdarstellungstool > die Grundregel lautet7 **„Du darfst kein MoF sein und musst das auch zeigen“**G ein groHes Geselligkeitsnet3(erk bedeutet -o3ial.restige in der 0Gesellschaft der Gleichaltrigen2

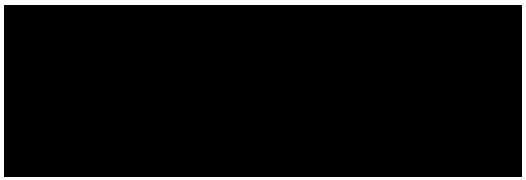
- In der Generation 6acebook herrscht hoher so3ialer "ruck 3u -elbstthe$atisierung7 **Jugendliche sind zugleich Regisseure und Darsteller** ihrer ,ebensgeschichte

  - 5isibilit*ts3(*nge7 %an $uss in (/rtliche$ -inne 3eigen, (er $an ist b3(. als (er $an gesehen (erden (ill
  - 4edeutungs(andel)on 0Indi)idualit*t27 einst e$an3i.atorisch, heute .ri$*r an =n)er(echselbarkeit/"istinktion orientiert
  - 4edeutungsge(inn)on unthe$atischer Infor$ation > Infor$ationsl*r$, der für *"igital /$$igrants* (ertlos ist7 ein eigen(illiges Iontra 3u$ *Infor$ation O)erflo(*D
  - 5erlernt die Generation 6acebook das 1uh/ren/1uschauenD

Zwischen Bildzentriertheit und „verlinktem Lesen“: Informations- und Kommunikationskulturen im Wandel

- **Mixed-Media-Erzählstil** bringt die klassische -chreib&,ese&9ultur unter "ruck7 0'eJt2, der sich aus schriftlichen, auditi)en, grafischen, fotogra.hischen und 4e (egtbild&Ale$enten 3usa$ $enset3t
- **Hypertextualität und verlinktes Lesen**7 Frin3i. der (*hlbaren Ainheiten und 5erknü.fungenG **assoziatives Informationsverhalten – freies Navigieren**

  0Auf Kou'ube schaue ich $ir i$ $er $eine 4ands an. =nd dann stehen unten andere 4ands7 neue 4ands. -o krieg ich i$ $er Infos über %usik, die $ir gef*llt und die ich noch nicht kenne.2 :8ebecca, 17;



- 'raffic, Fostings, 5erlinkung)erdr*ngen klassische Lualit*tskriterien als 4e (ertungserkal
- **Jede/r und alles wird ständig evaluiert** > kau$ eine/r hat ein Froble$ da$it7 ,ike&4utton und 9o$ $entarfunktion < nach %arktkriterien definierten A)aluationstools

Neue Technologien und Jugendsprache

- %edientechnologien als Inno)atoren der Jugends.rache > Jugends.rache als Inno)atorin der -tandards.rache7 gra.hostilistische %ittel und .honetische -chreib(eise als -tandard in der digitalen 9o$ $unikation
- Ihat&-.rache als +ugends.e3ifische -onders.rache7 NknuddelN, Ngan3dollliebN :Inflekti)e in Asterisken;

7; G; 7:

0?allo 2
0A sch/s (ochnende (ünscht euch O2
0heeee (as is $it $einer ant(ort .assiertDDD -Orr# ::2
0tschauuuuuuuuuuuuuuuuuu2

Kinder der Mediengesellschaft

- %edien als I$.ulsgeber und 5erst*rker
- %edien als 5erunsicherer
- %edien als 4inde$ittel in der 0Gesellschaft der Gleichaltrigen2
- %ediennut3ung i$ 1eichen allge$einer Gesellschaftstrend

- & !eb B.0 als Froberau$ für -elbsttechnologien der Arfolgsgesellschaft
- & =nterhaltungs&'5 als 9onsePuen3 der Qberforderungsgesellschaft
- & Jugendkulturelle %edien als Ins.iration für .ost&ideologische -elbstdefinition
- & "igital @ati)es als Frotot#.en einer sich radikal (andelnden Infor$ations&, 9o$$unikations& und Ged*chtniskultur

0%ich interessiert nicht irgendeine groHe !ahrheit, (eil der Glaube an deren AJisten3 so(ieso die gr/Hte ,üge ist, die es gibt. %ir geht es fast ausschlieHlich u$ -tate$ents. =nd u$ =nterhaltung.2 :?elene ?ege$ann;

0%an altert in der Gegen(art $it de$ technischen -tandard, den $an kennt, de$ $an unbe(usst folgt oder glaubt 3u beherrschen.2 :A. Angelbert;

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!