

DIE MEDIEN DER JUGENDLICHEN

re:spect bedeutet:

Wertschätzung und Aufmerksamkeit gegenüber Anderen

Herzlich Willkommen!



VORSTELLUNG



Mag. Robert Eder, MBA

Sozialmanager, Jugendleiter, Philosoph, Medienpädagoge
an der fh-campus Wien und an der Donauuni Krems
15 Jahre Jugendarbeit, 2 Jahre Geriatrie, 5 Jahre
Sozialmanagement (Streetwork, Mobile Jugendarbeit,
Tageszentrum für SeniorInnen)

DIESES SEMINAR DIENT ALS EINFÜHRUNG

**Erfahrungen und Fragen zum Thema Medien der
Jugendlichen**

Unterstützung bietet die

re:spect Jugendberatung

Wienerstraße 2
3002 Purkersdorf

Telefon 02231/21941
Mobil 0699/18269599

E-mail: jugendberatung@re-spect.org

Facebook: Respect Jugendtreff

MEDIENPÄDAGOGIK

Die Spurensuche in Lexika und Wörterbüchern macht deutlich, dass sich Begriffe wie Medien und Medienpädagogik erst ab etwa 1970 dem heutigen Alltagsverständnis annäherten.

Medienpädagogik ist eine Bindestrichdisziplin der Pädagogik.

MEDIUM

1. Das Wort Medium ist ein substantiviertes Neutrum des lateinischen Adjektivs medius. Medius bedeutet soviel wie in der Mitte befindlich, mittlerer. Wobei im Lateinlexikon neben diesen Wortbedeutungen bereits im übertragenen Sinn „Öffentlichkeit“ und „Gemeinwohl“ benannt werden (Vgl.. Kl. Stowasser; 1966).
2. In physikalischem Sinn versteht man darunter den Stoff, innerhalb dessen sich ein Vorgang abspielt.
3. Spiritistisch gesehen ist ein Medium eine Person, die von sich sagt, dass sie eine Verbindung zur geistigen Welt herstellen und als Vermittlerin agieren kann.
4. Der Didaktiker Hans Aebli spricht in seinem Standardwerk „12 Grundformen des Lehrens“ (1983) vom „(...) Medium der Handlung, der Anschauung und der Sprache im Vorgang der Kommunikation zwischen Lehrer und Schülern und zwischen den Schülern unter sich (...)“ (Aebli 1983, S. 385). Auch hier geht es ums Vermitteln, nur ist hier das Gefäß der Vermittlung keine Person sondern die Handlung, die Anschauung und die Sprache.
5. Eine andere Definition des Begriffs Medium meint eher die gerätetechnische (hardwaremäßige) Art der Übermittlung. Das Nachschlagewerk „der Brockhaus“ versteht unter Medien: „Kommunikationsmittel zur Verbreitung von Wissen (Nachrichten, Meinungen, Unterhaltung, Bildung) durch Zeichen und Bilder (Photographie), Rede, Druck (Buch und Presse), Film, Rundfunk (Hörfunk und Fernsehen), Schallplatte und Bildplatte, Tonband und Bildband auf Spule oder Kasette.“ (Brockhaus 1985, S. 566)
6. In dieser Definition von 1985 fehlen logischerweise neuere Medien wie Computer/Internet, oder Smartphones.

MEDIEN

Eine gängige Definition im Feld der Medienpädagogik versteht unter Medium (analoge und digitale) Kommunikationsmittel zur Verbreitung von visuellen, akustischen und anderen Informationen.

Träger der Information sind beispielsweise Zeichen, Bilder, Rede, Druck, Film, Radio, Fernsehen, Video, Audio-CD, Diskette, CD-ROM und andere digitale Speichermedien, Computer-Netzwerke.

WISSENSCHAFTEN DER MEDIEN

Medienbegriff

Kultur- phänomeno- logisch	Publizistisch / kommunika- tionswissen- schaftlich	Pädagogisch / didaktisch
Medium = materieller Zeichenträger	Massenmedien / techn. Medien / Telekommuni- kation	Hilfsmittel
Wahrnehmungs- erziehung / Kreativitäts- förderung; Praktische Medienarbeit	Aufklärung; Medien- erziehung; Öffentlichkeits- arbeit; prakt. Medienarbeit	Intentionale Medienver- wendung; prakt. Medien- arbeit
Ästhetik & Kommunikation	Medien- pädagogik im engeren Sinn	Medien- Didaktik

(sozial-)pädagogischer Medienbegriff
Ziel: Förderung kommunikativer Kompetenz
und Kreativität mit und gegenüber Medien

MERKMALE DER MEDIEN

1. Benötigte Hardware - Primärmedien, Sekundärmedien und Tertiärmedien
2. Sinnesmodalitäten - Auditiv, visuell, haptisch (Tastsinn), olfaktorisch (Geruchssinn), gustatorisch
3. Codierungsarten - Welches Zeichensystem, oder multicodal (Mimik, Gestik, Wort, Schrift, etc.)
4. Darstellungsformen und Gestaltungstechniken - Genres und Stile, Lautstärke, Klang, Effekte, Einstellungsgröße, Einstellungsperspektive, Farbe, Schnitt, Montage, etc.)
5. Ablaufstrukturen - Statisch (Foto, Malerei) oder dynamisch (Tanz, Film), aber auch linear (Musikstück, Theaterstück) oder non-linear (Internet, CD-Rom)
6. Gestaltungskategorien und -formen - Hier schlagen Ziel und Absicht nieder. Die Intention eines Mediums kann informierend, kommentierend, unterhaltend, belehrend, werbend sein.
7. Produktions-, Rezeptions- und Verbreitungsbedingungen - Ob die Kommunikation direkt erfolgt (Theaterstück), oder sowohl räumlich wie zeitlich versetzt stattfinden kann (Film)

KOMMUNIKATIONSFORM

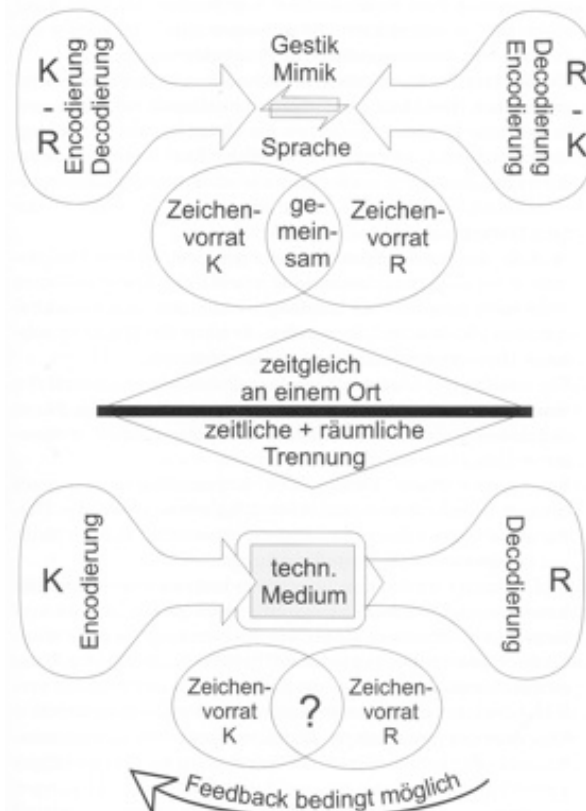
Direkt-personale Kommunikation

Diese Form bedarf der Anwesenheit des Senders und Empfängers am selben Ort zur gleichen Zeit und benötigt lediglich der körpereigenen Gestaltungsmittel. Ist in der Regel ganzheitlich und daher alle Sinne umfassend.

Mediale Kommunikation

Diese Form benutzt weitere materielle Hilfsmittel. Sie ermöglicht hingegen die Speicherung und den Transfer von Informationen und schafft somit eine Entkoppelung von Raum und Zeit im Kommunikationsprozess.

KOMMUNIKATION



Unterschiede zwischen direkt-personaler und medialer Kommunikation

MEDIENPADAGOGIK

Bewahren

Eine bewahrpädagogische Grundhaltung geht davon aus, dass kommunikative Problemlagen dadurch zu verringern sind, dass der Zugang zu kommunikationsgefährlichen Orten, Apparaten, Inhalten eingeschränkt und überwacht wird. Zudem sollten an kulturell akzeptierten Werten orientierte kommunikationspositive Aussagen gefördert und besonders zugänglich gemacht werden. Eine solche Grundhaltung stößt rasch an Grenzen. Vor allem spricht sie in gewisser Weise den Menschen die Mündigkeit ab und erschwert partizipative Zugänge zur Mediennutzung.

Aufklären

Diese Strategie wendet sich an die Erkenntnisfähigkeit des Menschen. Ihr Ziel ist der *mündige Bürger*. Durch Aufklärung über Gefahren, Einsicht in Gefahren, sowie auch positive Möglichkeiten kann angemessenes Handeln im Umgang mit Medien entwickelt werden.

Wahrnehmungserziehung

Eine besondere Form des Handelns ist die Wahrnehmung.

ENTWICKLUNGSPHASE

Psychisch und soziale Entwicklungsphase

Das Ziel ist erwachsen werden, damit geht Eigenständigkeit und Unabhängigkeit einher.

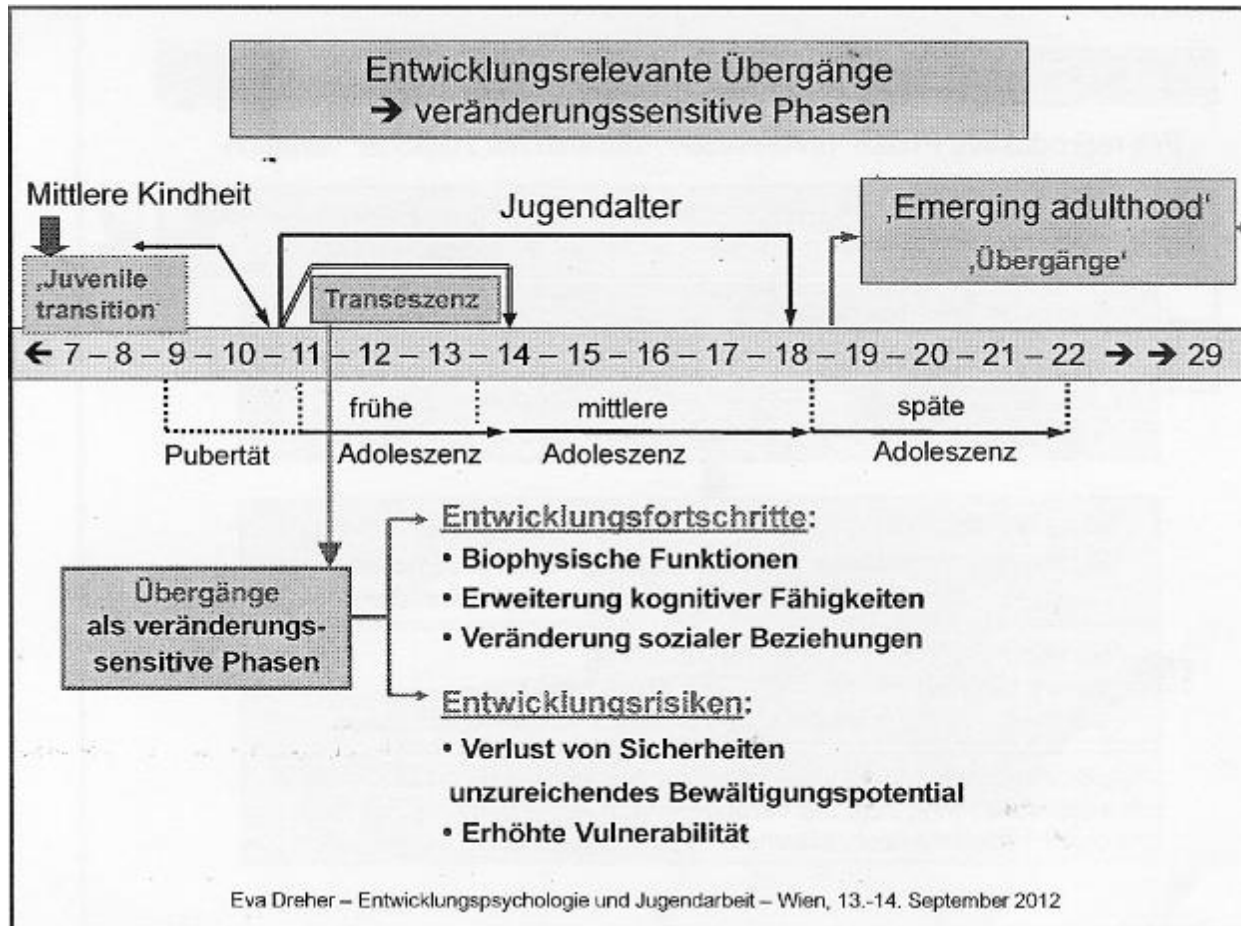
Neue soziale Einbindung, Vorbilderwechsel, Irritation, schneller Wechsel zwischen „kindlichen“ Bedürfnissen und Eigenständigkeit.

BEDÜRFNISSE

Abbildung Bedürfnisse Jugendlicher



ENTWICKLUNG



BINDUNG UND ABLÖSE

Nähe und Distanz

In der Übergangsphase wechselt oft das Bedürfnis von Nähe und Distanz. Wenn die Eltern zu nahe sind fordern Jugendliche die Distanz und umgekehrt.

Ohne Bindung keine Ablöse

Ideal wäre es, wenn wir ganz fest loslassen!

SYMBOLE DES ERWACHSENWERDENS

Konfliktstoff Aussehen

Zur Identitätsfindung und Selbstwertgefühl gehört der Aufbau einer eigenständigen Selbstpräsentation.

Jugendliche definieren sich durch ...

Kleidung

Piercing

Tattoos

...

IDENTITÄTSFINDUNG

Die Neustrukturierung des Gehirns ermöglicht komplexere Denkopoperationen. Fragen zur Ethik oder dem Sinn des Lebens werden gestellt, aber vor allem beginnen Jugendliche sich selbst zu entwerfen.

Jugendliche befinden sich dadurch in einem Suchprozess.

Wer bin ich?

Wie wirke ich?

Finden mich die anderen gut?

AUSSEHEN ALS AUSDRUCK DER EIGENEN IDENTITÄT

Früher gab es wesentlich mehr Initiationsriten als heute, zu diesen Riten gehörten auch die Symbole, welche die Zugehörigkeit für alle sichtbar machte.

Heute verläuft dieser symbolische Akt wesentlich stärker in der Peergroup (Gruppe der Gleichaltrigen).

Jugendliche erfinden regelrecht ihre eigenen Rituale.

Frage

Welche Rituale haben in Ihrer Familie noch an Bedeutung und werden zelebriert? Welche Symbole tragen sie an ihrem eigenen Körper und welche Bedeutung haben sie für Sie?

AUSSEHEN ALS AUSDRUCK DER EIGENEN IDENTITÄT

Individuation oder Provokation?

Piercings, Tattoos, zerrissene Kleidung, ...

Der Einfluss der Eltern schwindet, der der Peer nimmt zu.

Tipp

Sprechen sie mit Ihrem Kind über Wünsche und Vorstellungen. Bleiben Sie aber auch mit Ihrer Meinung präsent, teilen sie Ihre Bedenken mit und klären Sie Ihre jugendlichen Kinder bezüglich gesundheitlicher und beruflicher Risiken auf.

SOZIALES WECHSELSPIEL

Abbildung Protagonisten und Antagonisten der jugendlichen Entwicklung



SYMBOLE DES ÜBERGANGS

Musik, Kleidung Schmuck und Tattoos als Symbole (Medien)

In diversen Gruppen hatten solche Symbole eine große Bedeutung. Gefängnisinsassen, Seeleute, Fußballfans, Rockfans oder Gangmitglieder.

Musik, Kleidung und Schmuck und die eigene Überzeugung gehören immer eng zusammen.

Tipp

Sie als Eltern sollten sich ruhig weiterhin ein wenig über diese Provokation aufregen, das gibt dem Ganzen schließlich erst den nötigen Sinn. Sie dürfen auch ein wenig Unverständnis zeigen, aber Sie dürfen ihre Kinder nicht mit Gewalt oder durch Androhung von Sanktionen daran hindern, ihre Vorstellung von dem, was schon und cool ist, umzusetzen. Vergessen Sie nie, das dieser Schritt absolut notwendig ist auf dem Weg, erwachsen zu werden. Und denken sie auch daran, dass nur durch die Rückmeldung der Ablehnung der rituelle Akt seine Funktion erfüllt.

SOZIALES FEEDBACK

Abbildung Symbole des Übergangs



KLEIDUNG ALS MEDIUM

Kleider machen Leute!

Kleidung trägt massiv zur Identitätsfindung bei, ist sie doch der sichtbarste, für alle wahrnehmbare und nicht zu übersehende Ausdruck der eigenen Wertevorstellungen.

Bindung und Abgrenzung gehen Hand in Hand. Ablösung alleine macht einsam, nur Bindung macht abhängig.

Frage

Erinnern Sie sich an ihren Stil, welcher Gruppe haben Sie angehört, oder hätten sich gern zugehörig gefühlt? Was wissen Sie über die Bedeutung des Stils ihres Kindes?

KLEIDUNG ALS MEDIUM

Die Hülle als Schutz

Was manchmal wie eine robuste Demonstration der Stärke wirkt, enthält bei Heranwachsenden auch eine verdeckte Schwachstelle. Schutz durch Zugehörigkeit und Verletzbarkeit liegen eng beieinander.

Tipp

Interessieren Sie sich für den Stil Ihres Kindes, lassen Sie ihn erklären. Welches Innere wird wohl damit ausgedrückt, was soll geschützt werden.

DRESS CODE IN SUBKULTUREN

Extremsten Ausdruck findet die Kleidersprache bei jugendkulturellen Gruppen. Mods, Skins, Punks, Emos, Gothics, etc. Dort gibt es sogar Codes, um echte von Pseudos zu unterscheiden.

Tipp

Geben sie ihren Kind die Möglichkeit, sich sowohl in der Jugendclique als auch in der Familie heimisch zu fühlen und die jeweiligen Vorzüge zu nutzen, um damit den unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden. Jugendliche suchen in der Peer eine zweite Heimat und wollen in den seltensten Fällen die Familie durch die Peers ersetzen.

NEUE MEDIEN

Das Problem der neuen Medien ist ein altes!

Früher waren es die Telefonrechnungen, oder das Problem bei Vierteltelefonen, oder das Problem des Fernsehsenders, dann die Gebühren bei SMS.

Beim Umgang mit dem Medium Internet, sind selten die Kosten das Problem. Ein großer Unterschied zwischen Eltern und Kindern liegt in der grundsätzlichen Haltung zur Mediennutzung. Was für Erwachsene oft als Arbeitsmedium genutzt wird, gilt bei Jugendlichen vorrangig als Freizeitmedium. Jugendliche organisieren ihren Alltag sehr stark mit Smartphones und Computer.

NEUE MEDIEN

Frage

Wer in ihrer Familie welchen Umgang mit Medien pflegt. Wer nutzt wann und wie lange den Fernseher? Wer nutzt wann und wie lange das Radio? Wer nutzt wann und wie lange die Zeitungen? Wer beansprucht wann und wie lange das Festnetz-Telefon? Wer nutzt wann und wie lange das Handy? Wer nutzt wann und wie lange den Computer?

HANDYS

Jugendliche sollten heute mit einem eigenen Handy ausgerüstet sein. Damit sind für sie Individualität und Unabhängigkeit verbunden. Zudem gehört in unserem Kulturkreis die Nutzung zum Standard.

Doch ist die Nutzung eine andere, als bei Erwachsenen. Die Hauptnutzung liegt in der sozialen Vernetzung. Das Handy bietet eine hohe Flexibilität, Treffpunkte und Termine können jederzeit neu vereinbart werden → das brachte auch eine Veränderung der Nutzung des Öffentlichen Raums mit sich.

Vor allem sind heutige Smartphones Multifunktionsgeräte!

HANDY

Handlungsorientiertes Erlernen

Der Umgang mit dem Handy als Kommunikationsmittel muss erst erlernt werden. Nicht die softwareseitige Nutzung, sondern die soziale Nutzung steht hierbei im Vordergrund.

Handys kann man abstellen und soll man auch! Leben sie das vor! Wie das ausschalten der Nachttischlampe auch das Handy ausschalten.

Brutaler, aber bei Unabhängigkeit liebenden Jugendlichen wirksame Analogie:

„Nur Sklaven waren für andere jederzeit verfügbar!“

HANDY

Klare Regel bezüglich der Kosten und des Vertrags!

Selbst bei *flat tax* Verträgen gibt es Einschränkungen. Die Kosten sollten eingehalten werden und bei Überschreitung auch einbehalten werden. Die Kosten sollten dann von den Jugendlichen selbst getragen werden.

Zitat einer Jugendlichen:

„Eine fette Telefonrechnung klingt immer noch nicht so schlimm, wenn man sie nicht selbst erarbeiten muss – dadurch hatte ich null begriffen, wie lange man dafür arbeiten muss.“

HANDY

Kontrolle über die Apps behalten.

Tipp

Geben sie nicht einfach ihre Kreditkarte her und lassen die Jugendlichen alles downloaden. Es geht hierbei nicht um Verbote, oder nur um Kostenkontrolle, sondern auch um Ihr Interesse an dem Medienverhalten. Schenken sie auch nicht unbedingt i-tunes, facebook, etc. Guthabekarten.

HANDY

Eine Studie der BBDO (Werbe- und Marketingagentur) im Auftrag von AOL ergab:

Smartphones werden zu 46% für *Me-Time* genutzt

Gefolgt von 19% *Socializing* und 12% *Shopping!*

Me-Time wurde als Zeit für Zerstreuung und Entspannung definiert. Es wird weder eingekauft, noch sich informiert, oder etwas geteilt sowie hochgeladen. Es wird auf Facebookseiten gesurft, auf Amazone oder ebay geschaut, ohne einen bestimmten Grund dafür zu haben.

INTERNET IST STANDARD IN UNSERER GESELLSCHAFT

Mit Smartphones, PCs, oder Laptop, seit neuersten sogar mit Uhren, kommt man ins Internet!

Jeder junge Mensch muss den Umgang mit Software und den Möglichkeiten des WWW erlernen, das gehört zu den Fähigkeiten, die in unserer Kultur gefordert werden.

Tipp

Fangen sie früh an, ihre Kinder bei der Nutzung zu unterstützen! Wenn sie früh beginnen, dann kann man auch die Zeit beschränke. Wobei eher eine attraktive Alternative anzubieten wäre, als einfach nur ein Verbot zu erteilen. Am besten etwas gemeinsam unternehmen.

COMPUTER ALS SUCHTMITTEL

Frage

Wie sieht Ihre persönliche Internet-Nutzung aus? Wie gut kennen Sie sich mit den Möglichkeiten des Internet aus? Wie oft nutzen Sie den PC zum *Spaß*, oder als Kommunikationsmittel, um mit Freunden oder Bekannten die Verbindung zu halten?

Computersucht ist heute zum Schlagwort geworden, wobei es zu einer Pauschalverurteilung kommt. Eltern werden dann sehr rasch nicht mehr ernst genommen. Es kommt, wie bei allen Suchtkrankheiten, nicht auf die Quantität, sondern auf die Qualität des Verhaltens an!

Genuss – Gewöhnung – Missbrauch - Sucht

COMPUTER ALS SUCHTMITTEL

Es sind laut Untersuchungen „nur“ 3%-5% der InternetnutzerInnen und ComputerspielerInnen abhängig.

Viele Eltern schicken Jugendliche in Suchtberatungsstellen (z.B. *re:spect Jugendberatung, Wr. Strasse 2, 3002 Purkersdorf*), wobei ein Großteil nicht in die Kategorie fällt.

Das Suchtverhalten hat mit den allgemeinen Persönlichkeitsfaktoren zu tun. Also seien sie nicht zu panisch und verwenden sie das Wort Sucht nicht zu inflationär.

COMPUTER ALS SUCHTMITTEL

Faktoren die für Suchtphänomene allgemein typisch sind:

- Verengung des Lebensalltags auf Spielen über eine erhebliche Dauer hinweg und sieben Tage die Woche.
- Statistisch verbringen Menschen *privat* heute durchschnittlich 2 Stunden vor dem Computer. Bei auffälligen Menschen sind es sechs und mehr Stunden.
- Vernachlässigung von Ausbildung oder Schule.
- Vernachlässigung von Familie, Freunden und Hobbys.
- Alle Aufmerksamkeit gilt dem Spiel, vieles anderes wird nur mehr nebenbei erledigt und schließlich gar nicht mehr.

INTERNET UND ZEITMANAGEMENT

Medienpädagogischer Zugang

Die Internetnutzung sollte auch angeleitet werden. Das beginnt mit den geplanten und gezielten Einschalten. Was will ich am Computer und im Netz tun. Darunter fällt natürlich auch die Form des Chattens, oder Spielens. Auch dafür sollte man erlernen, sich Zeiten zu setzen.

Jugendliche müssen „Zeitmanagement“ erlernen. Die Medienwelt ist allzeit verfügbar. Die Jugendlichen müssen daher festlegen, wann sie im Laufe des Tages wie viel Zeit verwenden wollen und müssen.

INTERNET UND ZEITMANAGEMENT

Tipp

Unterstützen Sie Ihr Kind dabei, ein aktives Zeitmanagement im Umgang mit Medien zu erlernen. Stellen sie mit ihm Pläne auf. Informieren Sie sich über das Wissen Ihrer Kinder. Im Zweifelsfall sollten Medienkompetenzkurse belegt werden, oder die Kinder auch aufgefordert werden, einen Computerführerscheinkurs zu machen.

Jugendliche haben oft einen sehr selektiven Zugang zu Computer, Internet und Software.

Eltern können andere Hobbys anregen und dafür sorgen, dass sich nicht ausnahmslos alle Interessen auf den Computer beziehen.

GEFAHREN IM INTERNET

Heranwachsende werden mit Dingen konfrontiert, von denen viele sonst erst später erfahren hätten.

Gewalt, Krieg, Tierquälerei, Abwertungen, Satire, Pornographie, Rassismus, Folter,

Selbst Erwachsene wollen, nach solchen Erfahrungen, nicht alleine damit bleiben, zumal sie manches nicht wirklich verstehen. Genau hier können sie ansetzen. Interessieren Sie sich, für das, was Kinder im Netz erleben, so wie sie es auch im realen Alltag machen. Fragen Sie nach.

Aber lassen sie nicht unentwegt herausklingen, dass Sie sich Sorgen machen!

GEFAHREN IM INTERNET

Tipp

Klammern Sie Erfahrungen mit dem Internet nicht aus der Alltagskommunikation aus, werten Sie die Computernutzung auch nicht ab. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, lassen Sie sich Dinge erklären und beschreiben und lassen Sie sich auch mal dazu holen, wenn auf dem Bildschirm etwas erscheint, das eigenartig oder irritierend wirkt. Tabuisieren Sie nicht Erotik- und Pornoangebote.

Der bewahrpädagogischer Zugang ist eher kontraproduktiv und wenn dann nur bei kleineren Kindern anzuwenden. Von Jugendlichen wird er ohnehin umgangen.

COMPUTERSPIELE

Statistisch gesehen spielt mehr als die Hälfte der Bevölkerung regelmäßig am Computer, d.h. die Nichtspieler sind in der Minderheit.

Doch Spiel ist nicht gleich Spiel. Je älter die Kinder werden, desto weniger Überblick über die Spiele haben die Eltern, wobei das zu einem Teil auch für die reale Welt gilt.

Daher informieren Sie sich über die Spiele, die Sie ihrem Kind schenken. In Deutschland können Spiele indiziert werden, d.h. es kann ein Werbeverbot, bzw. sogar ein Verkaufsverbot verhängt werden.

In Österreich gibt es die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen im Bundesministerium für Familien und Jugend

<http://www.bupp.at>

COMPUTERSPIELE

COMPUTERSPIELE

Der Reiz liegt im Erfolgserlebnis!

Das Erfolgserlebnis, unmittelbares Lob und niederschwelliger Zugang sind die Hauptgründe, warum Computerspiele so erfolgreich sind.

Besonders Heranwachsende, die im sonstigen Alltag (Schule, Lehre) eher wenige Erfolgserlebnisse haben, sehen im Computerspiel einen großen Reiz.

COMPUTERSPIELE

Es entstehen im Onlinespiel soziale Netzwerke.

Hier können sich die Spieler über das Spiel austauschen, in ihrer Rolle kommunizieren. Dort werden Spielerfolge anerkannt, was bei Eltern eher selten ist.

Die kommunikativen Mechanismen sind nicht unähnlich denen, anderer Hobbys. Spezialwissen wird erlernt, eine eigene Sprache entwickelt. Denken sie an Taubenzüchter-, oder Modellfliegervereine!

KOSTENPFLICHTIGE ANGEBOTE

Tipp

Beobachten sie aufmerksam die Mediennutzung ihres Kindes. Doch bewerten sie nicht alles als negativ, was nicht mit der Schule oder Lehre zu tun hat. Der Computer und die virtuelle Welt bieten Lernmöglichkeiten, die für die Persönlichkeitsentwicklung hilfreich sein kann.

Vorsicht bei kostenpflichtigen Angeboten im Internet. Weisen Sie ihr Kind schon früh darauf hin, dass es auch kostenpflichtige Seiten gibt. Lesen Sie gemeinsam mit ihrem Kind die AGB jener Seiten.

KOSTENPFLICHTIGE ANGEBOTE

Tipp

Wenn die Nutzung von Medien zu Schulden führt, scheuen Sie nicht den Weg zur Schuldnerberatung. (<http://www.sbnoe.at>)

Eltern sind den Schulden ihrer Kinder nicht nur ausgeliefert und sollten sich daher bei Beratungsstellen informieren.

(<http://www.re-spect.org>)

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Facebook, Google+, Instagram, youtube, what's app, twitter, ...

Soziale Netzwerke nehmen in der sozialpädagogischen Forschung zunehmend eine führende Rolle in der Identitätsentwicklung der (Post)Adoleszenten Phase ein.

Wobei Jugendliche eher vorsichtig sind, bei der Weitergabe persönlicher Daten und agieren unter Nicknames. Sie wissen zwar, dass sie im Internet sehr gläsern sind, doch agieren sie oft naiv. (Erwachsen ebenso!)

So werden dann doch so manche Masken mit persönlichen Daten gefüllt, bzw. werden Fotos und Filme (mit nicht gerade vorteilshaften Inhalt) gerne hochgeladen. Vor allem, wenn man denkt, durch ein Pseudonym geschützt zu sein.

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Soziale Netzwerke täuschen Vertrautheit vor und deshalb verraten Jugendliche oft mehr, als sie es vor hatten.

Es können durch die Anonymität auch eigenartige kollektive Vorlieben entstehen (Biernominierung, virtuelles Bashing, Mobbing, Shitstorm, Snuff-Videos, ...).

Tipp

Spionieren Sie ihrem Kind nicht nach, versuchen sie eher einen transparenten Weg des Vertrauens!

Empfohlene Seite (für Kinder, Eltern und Lehrer):

<http://www.saferinternet.at>

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Soziale Netzwerke sind im guten Sinn machtvolle Kommunikationskanäle, im schlechten Sinn eine Lebensform.

Alleine über eine Milliarde Menschen (ohne China) sind auf facebook.

Zerstreuung sollte von Jugendlichen nicht mit *echter* Aktivität verwechselt werden. Echte Aktivität ist erst jene, die man im social web mitteilen kann, denn ansonsten teilt man nur jene der anderen!

Frage

Nutzen Sie ein soziales Netzwerk? Wofür und wie?

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Trennung von Pseudonymen und echten Name ist wichtig!

Grundregel

Wo es für die Jugendlichen peinlich sein kann, sollten Pseudonyme verwendet werden, wo sie gut aussehen, sollten richtiger Name stehen.

Vorsicht (zukünftige) Arbeitgeber verwenden das social web als Referenzkontrolle.

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Virtuelle Freunde sind nicht gleich reale Freunde!

Obwohl das Wort eher Kontakt sein sollte, verwenden die soziale Netzwerke den euphemistischen Begriff Freund.

Grundregel (nach den Anthropologen Robin Dunbar)

5 beste Freunde

15 sind immer noch Freunde, deren Status wir auch ohne Statusmeldung kennen.

50 sind freundschaftliche Bekannte, mit denen man sich auch mal trifft.

150 sind Bekannte, die uns nicht wirklich bekannt sind.

Alles darüber ist Biomasse.

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Das Internet vergisst nichts!

Jugendliche verändern sich und werden reifer, doch das Internet verändert sich nicht in dieser Form mit. Alles was gepostet wird, bleibt freigegeben und kann irgendwann wieder zum Vorschein kommen.

Das gleiche gilt auch beim *Paste & Copy!* Jugendliche sollten nicht allem Vertrauen, was sie dem Netz entnehmen! Und wenn die Seite vertrauenswürdig ist, sollten sie es nicht als ihres Ausgeben. Diese Lügen haben sehr kurze Beine.

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Jugendliche sollten sich von den vertrauten und geschützten Raum im Netz nicht täuschen lassen.

So wie Jugendliche selbst als andere Rollen ins Netz eintauchen und diese auch ausprobieren können, können das auch die anderen.

Ob jetzt als Arbeitgeber, Exekutive, oder auch mit kriminellen Absichten, jeder kann jede Rolle im Netz einnehmen.

SOZIALE NETZWERKE ODER WEB 2.0

Respekt der Privatsphäre der anderen sollte bewahrt werden!

Seine eigene Privatsphäre zu überschreiten ist die eine und eigentlich eigenverantwortliche Seite, doch werden auch immer wieder die der anderen überschritten.

Bilder markieren, oder über Beiträge andere Personen miteinzubeziehen ist ein mittlerweile allgegenwärtiger Übergriff!

DANKE

Wir stehen Ihnen für alle Fragen zur Verfügung!