

Medientrends in der Jugendarbeit – Kontakt 2.0



Prof. Dr. Franz Josef Röhl, Hochschule Darmstadt

Bedürfnisorientierte Jugendarbeit



Elementare Bedürfnisse:

- nach sozialer Anerkennung
- Erlebnis und Anregung



- Selbstbestimmung
- Sicherheit und Solidarität
- Erkenntnis und Orientierung

Bedürfnisorientierte Jugendarbeit



Diethelm Damm (1971)

Elementare Bedürfnisse:

- etwas bewirken zu können
- befriedigende Partnerbeziehungen und Sexualität
- Bedürfnis nach Erholung und Entspannung / physischem und psychischem Wohlbefinden
- Bedürfnis nach motorischem Erleben

Microsoft/MTV - Circuits of Cool

Erlebnisorientierung	Etwas unternehmen, mit Freunden treffen, TV, Internet, jederzeit kommunizieren per Handy, IM, email, etc.
Wunsch nach Zugehörigkeit	Freundesclique, Sportverein, Familie, Communities, IM, virtuell nie von Freunden getrennt sein
Entwicklung einer eigenen Identität	Auseinandersetzung mit anderen, Tagebuch, Communities, online Rollen ausprobieren, spaces, blogs, UGC
Streben nach Freiheit u. Unabhängigkeit	Rebellieren gegen Autoritäten, Reisen, „elternfreie Zonen“ im Internet, per Handy f. Eltern erreichbar sein, VOD
Suche nach Orientierung u. Sicherheit	Zeitschriften, TV, Autoritäten, Marken, mit Handy ist man nie allein, Internet, Foren
Umgang mit Sexualität	Flirten a. d. Schulhof/i. Schwimmbad, etc, Bravo lesen, flirten per IM, Aufklärung per Internet
Streben nach Status	Sport, Mode, Handies, # Kontakte im IM, cooler Content zum forwarden, online-Bestenlisten für Gamer

Quelle: Microsoft/MTV 2008

Typischer Tagesablauf

Circuits of cool – MTV/Microsoft 2008



67% surfen
64% hören Musik
46% essen
43% schauen Fernsehen
32% spielen gleichzeitig

Wenn Jugendliche über Instant Manager (IM) kommunizieren, werden parallel dazu 3,6 andere Dinge parallel erledigt.

Extreme Vernetzung

Durchschnittlich haben sie 86 Telefonnummern auf ihrem Handy gespeichert.

Die Anzahl der Freunde und Bekannten im Netz gilt als Statussymbol.

Die Jugendlichen haben durchschnittlich bei MySpace 55 „Freunde“

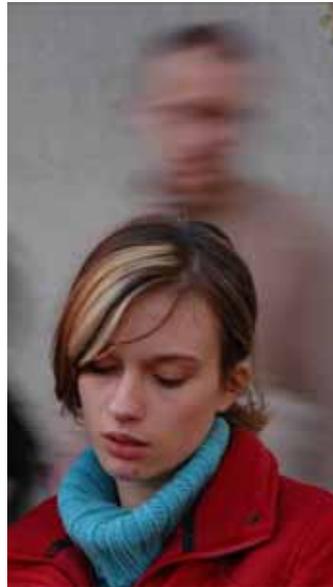
bei IM stehen 38 Personen auf der Freundes-Liste.



Nachrichten, Bilder, Filme und Audiofiles werden in kürzester Zeit verbreitet.

Identität

Die Einzelnen erhalten nicht nur in Bezug auf ihre Identitätsfindung zunehmend die Verantwortung, das eigene Leben selbst zu entwerfen, zu inszenieren und zu realisieren.



Die Vorlagen für die Bricolage am Selbstkonzept liefern vor allem die Medien und der von den Medien favorisierte audiovisuelle Diskurs.

Selbstnarration

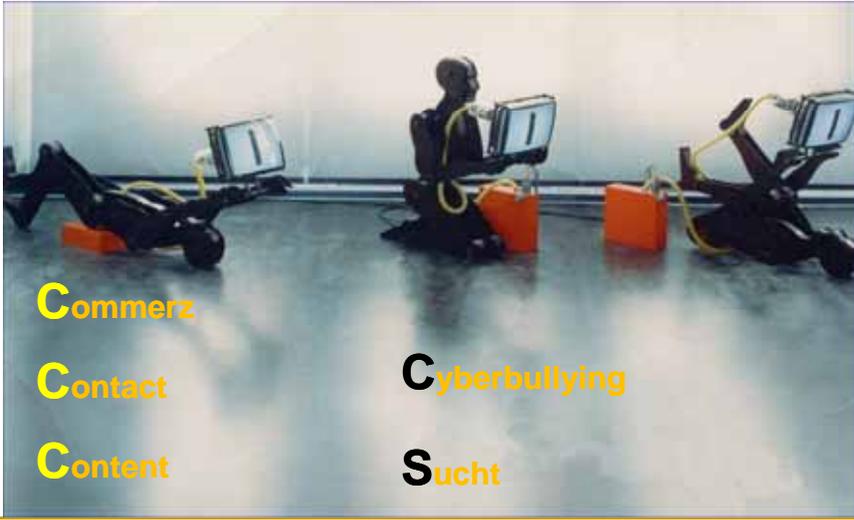
Das Wiedererkennen, die Kontextualisierung und das Reflektieren der eigenen Person ...



... geschieht über Geschichten erzählen, dem Spielen mit Sprache, Bildern und Tönen.

Risiken

Datenmißbrauch



Commerz
Contact
Content

Cyberbullying
Sucht

Datenkriminalität

Manipulationsstrategien

Commerz

[Redacted]

- Empfohlen wird die Lust nach Unterhaltung und Erlebnissen, Freiheit und Unabhängigkeit und Umgang mit dem anderen Geschlecht zu fördern.

[Redacted]

- Sinnvoll seien Angebote für die Identitätsentwicklung und Orientierung sowie für die Status-Demonstration und die Stärkung von Zugehörigkeit und Möglichkeiten zum Mitmachen

Circuits of Cool - MTV- und Microsoft-Studie über das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen im Alter zwischen 8 und 24 Jahren

Manipulationsstrategien



„Nutze die Gier der jungen Zielgruppe, außergewöhnlichen Content weiterzuleiten und ihrem Freundes- und Bekanntenkreis bekannt zu machen“

Virus-Marketing

Virales Marketing



Umsonst-Informationen (Videos, Software), Einbeziehung des Users (UGC – user generated content), Informationen, die leicht und ohne Verlust weiterzuleiten sind, Kreatives und Außergewöhnliches. Machen.

Die Werbebotschaft soll sich wie ein Virus ausbreiten.



Computerspiele



Leben in Parallelwelten

Sucht

Suchtpotential von Medien?

Persistenz der Spielwelten - die Spielwelten sind immer verfügbar

Erfolgslebnisse sind leicht zu erreichen

Serien-Quests, Klassen- und Punktesysteme

Gildenzugehörigkeit (Gruppendruck)

Aufwändig gestaltete Avatare können bei Abwesenheit „demontiert“ werden

Klare, verlässliche Strukturen

Kinder und Jugendliche können über sich hinauswachsen

Die Ablehnung der Erwachsenen begünstigt

Immersion **Begünstigende Faktoren**

Flow-Erfahrung

21 % sind gefährdet (Cypra 2005) – 3-5 % zeigen suchtmähnliches Verhalten (Hahn und Jerusalem 2007) – 30-38 Std. Spiel in der Woche

Differential-diagnostische Psychologie



Persönlichkeitsmerkmale dienen als Prädiktoren.

Extraversion

Neurotizismus

„Neurotische“ Menschen sind ängstlich, reizbar, depressiv, befangen, impulsiv und verletzlich. Am anderen Ende finden sich seelisch stabile, ausgeglichene Individuen

Verträglichkeit

Gewissenhaftigkeit

Offenheit für neue Erfahrungen

Offene Menschen sind fantasiebegabt, kunstinteressiert, feinsinnig, neugierig, aufgeschlossen und ein wenig rebellisch. Wenig offene Menschen halten sich nur an das Vertraute.

Renner/Schütz/Machilek (2003): Internet und Persönlichkeit

Gefahren im Internet

Contact



www.klicksafe.de

Internet und Jugendgefährdung



Sexualität

Internet und Jugendgefährdung



Neofascismus

Internet und Jugendgefährdung



Gewalt

Content

Cybermobbing

The image shows a screenshot of a YouTube video player. The video title is "Wehr dich gegen Cyber-Mobbing!". The search bar at the top contains the text "cybermobbing". The video player shows a woman looking at a computer screen. The sidebar on the right includes a channel name "saferinternet.at", a date "3. Februar 2009", and a description: "Hat jemand schon mal Lügen über dich im Internet verbreitet oder zensierte Fotos von dir in eine Community reingestellt? Schau dir den Spot der Europäischen Kommission an und wehr dich gegen Cyber...". There are also links for "Favorit", "Weiterleiten", "Playlists", and "Melden".

www.klicksafe.de

Grenzüber-schreitung



Handy

Happy Slapping

Sozial Network Sites



E-Mail:

Passwort:

Einloggen

Eingeladen?

Anmelden

Einfach mal zurücklehnen

SCHÜLERVERZEICHNIS

Bist Du schon drin?

Die User erzeugen zugleich Inhalte und tauschen sie untereinander aus

Lass dich einladen!

- Triff Freunde aus der Schule!
- Wer kennt wen über wen?
- Wer ist auf welcher Schule?
- Wer sitzt in meiner Parallelklasse?
- Wann hat wer Geburtstag?
- Haben deine Freunde schon die Fotos vom Wochenende hochgeladen?



Eingeladen? [Los geht's] **Was bringt mir das?** [Entdecke die Möglichkeiten!]

Sich selbst auf einer Seite darstellen und das den Schulfreunden zeigen.

[Kontakt](#) [AGB](#) [Presse](#) [Banner](#) [Impressum](#) [Datenschutz](#) [Eltern und Lehrer](#) [Verhaltenskodex](#)

Verwalten von Profildaten - Beziehungen zu anderen Usern - unterschiedliche Aktivitäten der User – Teilhabe am virtuellen Leben anderer - Profilverknüpfungen

wer-kennt wen



Lass Dich jetzt einladen!



www.wer-kennt-wen.de/

Natalie

Narzistische Neigungen von jugendlichen Usern begünstigt, dass Daten unreflektiert ins Netz gestellt werden.



Persönliche Vorlieben: für alles offen

Reaktion nach fünf Minuten:

„Die fingierte Single-Frau erhielt 19 sofort bestätigte Kontakte, 27 E-Mails mit Kontaktanfragen sowie 48 Nachrichten und damit freien Zugang zu den persönlichen Daten der anderen Mitglieder, wie zum Beispiel Adresse, Alter, Instant-Messenger-Namen und persönliche Interessen“

Computer Zeitung (2008).

Risiken

ein Jurastudent gibt als politische Richtung „Kommunist“ an,

eine Kindertherapeutin präsentiert sich mit Reizwäsche,

eine Sachbearbeiterin ist Mitglied der Gruppe „Sexy Büroschlampen“,

ein Pharmaziestudent droht „Seid nett zu mir, ich könnte bald deine Medikamente mischen“.

Kompromittierend sind Porträtfotos mit Joints, Waffen, harten Getränken und pornografischen Darstellungen. Problematisch sind auch folgende Gruppennamen an: „Saufen ist Urlaub im Kopf“, „Lieber tot als Bachelor“

Götzenbrucker 2008

Risiken

Verführung zur Selbstentblößung

Verlust der Privatheit

Verlust der Kontrolle über die eigenen Daten

Selbstveräußerung an die Marketingindustrie

geschönte digitale Spiegelbilder zur Steigerung des Ansehens

Karriere- und Imageschädigende Datenspur

Bloßstellen wird als sportlicher Wettkampf gesehen

Nichtbeachtung von Folgewirkungen

Die Profelseiten sind bedeutsames Material für Personen-Überprüfungen.



Schwache Beziehung als Brücke

Innovationen zu erhalten und zu verbreiten zwischen unverbundenen Gruppen wird begünstigt, wenn einige Beziehungen innerhalb der Kommunikationsstruktur Brückenbeziehungen sind.

Neue Informationen erreichen eine größere Anzahl von Akteuren und überwinden eine größere soziale Distanz.

Brückenbeziehungen sind schwache Beziehungen

Symbolisches Kapital

Zunehmend ist wichtig, welcher Umfang des ökonomischen, kulturellen oder symbolischen Kapitals diejenigen besitzen, mit denen man in Verbindung steht.

(Bourdieu)

Positive Aspekte der Mediennutzung

Hypermediale Kompetenz

Induktives Denken

Kommunikative Kompetenz

Orientierung

Auge-Hand-Koordination

Multitasking

Systemisches und vernetztes Denken

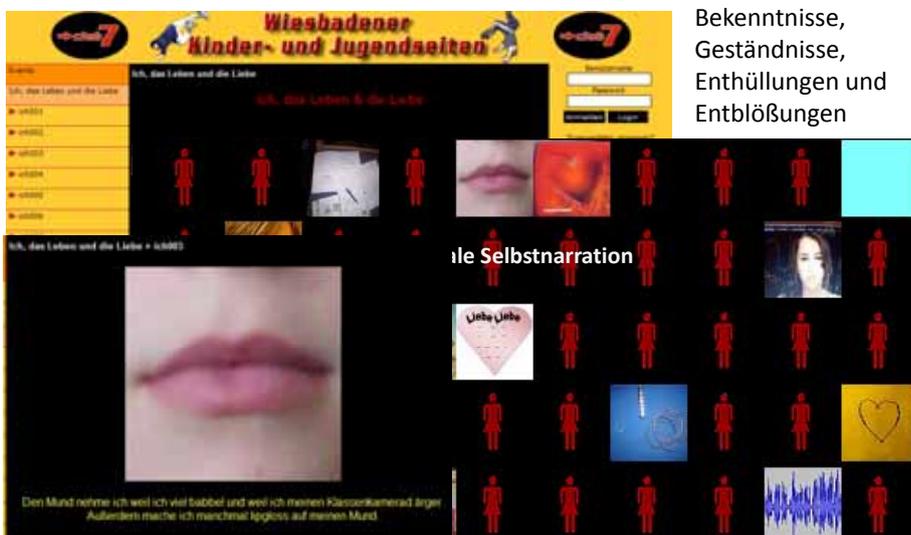
Informelles Lernen von Skills, die in der Mediengesellschaft notwendig sind

Facebook



Verena Ketter

Ich, das Leben und die Liebe



Bekenntnisse,
Geständnisse,
Enthüllungen und
Entblößungen

<http://www.club7.de/jugend/wai1/showcontent.asp?ThemaID=2009>

Beteiligen

js JUGENDSERVER NIEDERSACHSEN



<http://www.jugendserver-niedersachsen.de/>

Community aufbauen - Mixxt



<http://www.mixxt.de/>

Erstellen einer eigenen, kostenlose Community mit Mitgliedern, Foren, Bildern, Videos, Terminen, Shoutbox und vielen anderen Funktionen.

Handys gegen Rassismus

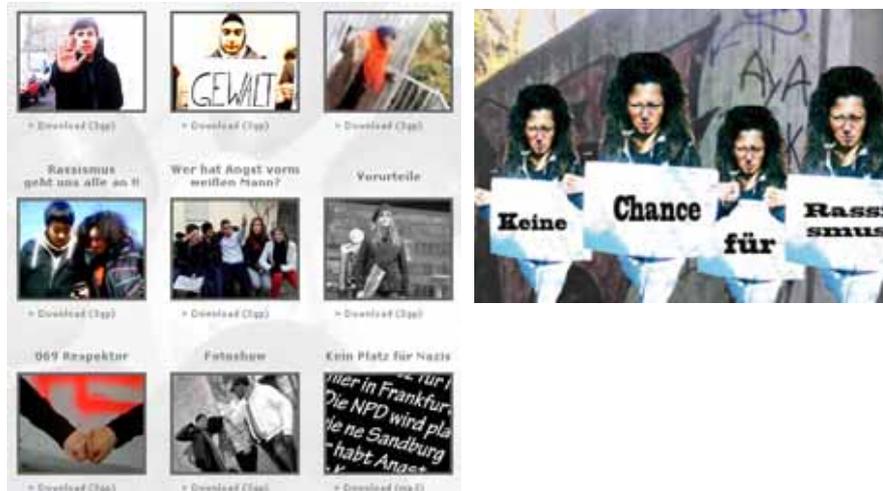
Galluszentrum Frankfurt



<http://www.handys-gegen-rassismus.de/>

Handys gegen Rassismus

Galluszentrum Frankfurt



In 8 Handyfilmen und 1 Rap zeigen Schülerinnen und Schüler der Frankfurter Falk Realschule, des Goethe-Gymnasiums und der Ludwig-Erhard Berufsschule, was sie von Rassismus halten.

Handyclips - Ohrenblick mal!

<http://www.ohrenblick.de/>

Lizzynet - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis - Netzcheckers

Audacity



Home Über Downloads Hilfe About Unterstützt Sie uns

Der freie, betriebssystemunabhängige Audioeditor

Audacity ist freie Open-Source-Software zur Aufnahme und Bearbeitung von Tönen. Sie ist erhältlich für Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux sowie andere Betriebssysteme. Einzelheiten gibt es hier. Schauen Sie auch in unser [FAQ](#) sowie das deutschsprachige [Zitat](#).

The latest release of Audacity is [1.3.12 \(Beta\)](#). Due to our "work-in-progress" version of this newest feature, documentation and release of the translation are not yet complete, especially for those who are using this version. We recommend that you use the version for Windows 7, Windows Vista and Mac OS X 10.6 or later. For [Audacity 1.3.12](#) features see more about the beta 1.3.12 (Beta).

[Audacity 1.3.8](#) Mit unserer stärke "größer" veröffentlicht, vollständig und umfangreich dokumentiert, allerdings sind diese Versionen nicht mehr weiter entworfen. Sie können Audacity allerdings nicht die Audacity-Projektdateien (einander inkompatibel).

[Download Audacity 1.3.8](#)

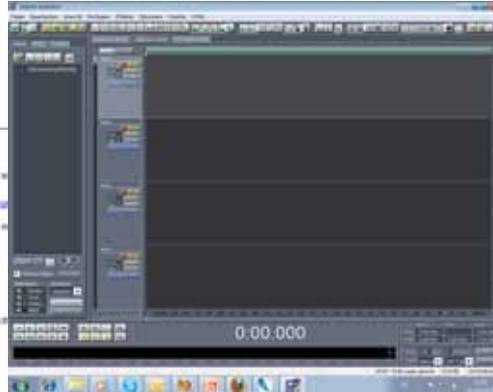
for Windows® 98/ME/2000/XP/Vista

[Download Audacity 1.3.12 \(Beta\)](#)

for Windows® 98/ME/2000/XP/Vista

[Read about provisional support for Windows 7.](#)

[Audacity Downloads](#)



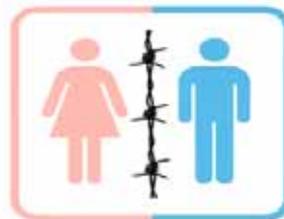
Adobe Audition

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=de>

Aufmerksamkeit

Die Integration in vorhandene Netzstrukturen und die Nutzung von virtuellen Kommunikations- und Beziehungskulturen werden zur universellen Schnittstellen für die Medienpädagogik.

Nicht mehr die Qualität des Produkts (Ästhetik) ist entscheidend, ob ein Beitrag in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird, sondern der (virtuelle) Ort der Präsentation.



Musik-Video-Sampling



<http://www.youtube.com/watch?v=p5fpFc8Tcrc>

Tanz-Media

<http://www.medien-bilden.de/video/TanzMedia-Experimente---SRH-Heidelberg/8022737aa764c8200993ab751dbfa73b>

medien bildung.com [Home](#) | [Über uns](#) | [Kontakt](#) | [Presse](#) | [Seminare](#) | [Termine](#) | [Auszeichnungen](#) | [Materialien](#)

Projekt TanzMedia

<p>20.09.2010 TanzMedia 2 mal neu</p> <p>"VIP together" ist das neue Schulprojekt in Wachenheim. "Tanzline mal anders" ein Workshop der Mädchenkulturwoche in Ludwigsbühl.</p> <p style="text-align: right;">mehr</p>	<p>20.09.2010 TanzMedia in Berlin</p> <p>TanzMedia ist wieder nach Berlin zum Videotanzfestival Pool10 (www.pool-festival.de) eingeladen.</p> <p style="text-align: right;">mehr</p>
<p>19.07.2010 Neue TanzMedia Clips online</p> <p>Eine Reihe von Tanz-Media-Filmen aus den aktuellen Projekten sind ab jetzt online anzusehen!</p> <p style="text-align: right;">mehr</p>	<p>31.03.2010 Intermediale Tanzshow</p> <p>"Step up" ist das Produkt eines wertigen Workshops mit Jugendlichen und hatte am 28. März in Heoheim Premiere.</p> <p style="text-align: right;">mehr</p>

Sitemap ADB Impressum Datenschutz

<http://www.medienundbildung.com/index.php?id=184>

Tanzmedia

Katja Batzler



Physical cinema



medien+bildung.com



Fotobücher - Digitale Fotografie



Fotobücher - Digitale Fotografie



Comic Life



<http://plasq.com/products/comiclife/win>

Selbstnarration



<http://www.youtube.com/watch?v=9UOTmRcu808>

Cloudcomputing – Animoto

Mashup

Mashup



<http://www.youtube.com/watch?v=odTNb0HcXC8>

animoto

Sign In or Sign Up

We make killer video from your images automatically.

Get Started

Produced by **The New York Times**, **USA Today**, **Rolling Stone**, **CNN**, **TechCrunch**, **Wired**, **Street Journal**, **Forbes**

Learn More in 60 Seconds

Turn your photos & videos into pure amazing. Animoto automatically produces beautifully embedded, completely unique video pieces from your photos, video clips and music. **Fast, free and shockingly easy.**

Developer API

Build applications that integrate with Animoto's award-winning video creation platform. Our **Quickstart API** will have you up and running in minutes.

Example Videos

See the many ways people are using Animoto to inspire. [View videos >](#)



Animoto Pro

Create unlimited, unbranded, high-resolution videos licensed for commercial use. Find out how Animoto Pro can help grow your business.

[Learn More >](#)

[Request a demo >](#)

<http://animoto.com/>

The end of slide shows

Bilderclips

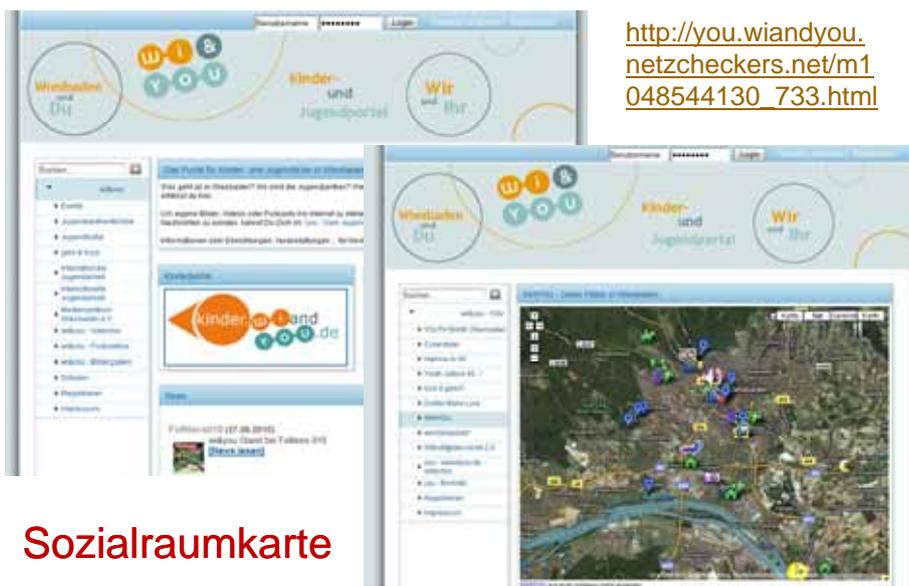
Amt für Soziale Arbeit
Wiesbaden, Abteilung
Jugendarbeit

http://www.club7.de/jugend/wai1/show_content.asp?themaID=1998



Verena Ketter

Wiesbaden & Du



http://you.wiandyou.netzcheckers.net/m1048544130_733.html

Sozialraumkarte

Medien Streetart

<http://www.club7.de/jugend/wai1/showcontent.asp?ThemaID=1792>

YouTube-Annotations

Interaktive, webbasierte Videos

Verknüpfung nonlinearer Inhalte

YouTube-Videoanmerkungen

http://www.youtube.com/t/annotations_about

Sozialraum - QR-Code Rallye



<http://reader.kaywa.com/de>

Sozialraum - QR-Code Rallye



Entschlüsseln von QR-Codes, Lösung von spannenden, kniffligen, actionreichen Aufgaben, Schatzsuche.

<http://reader.kaywa.com/de>

QR-Codes sind zweidimensionale Codes, mit denen Texte, Bilder, Videos, Links uvm. verschlüsselt und z.B. mit der kostenlosen Software Kaywa auf dem Handy ausgelesen werden können (siehe Bild).

Mit QR-Codes kann man Texte aller Art kodieren.

Geocaching



Geocaching.de

Unterstützt und gefördert durch die Deutsche Wandjugend

Startseite Verstecken & Finden Wichtig zu wissen ... Cachekarten Statistik Letzte Links Medien

Über Geocaching
F.A.Q.
Geschichtliches
Team
Cart002
Sitemap
Impressum

Willkommen

auf Geocaching.de - den deutschen Geocaching-Seiten.

Geocaching ist eine moderne Form einer Schatzsuche bzw. Schnitzeljagd. Ausgestattet mit einem Global Positioning System (GPS)-Empfänger und den Koordinaten eines "Schatzes" aus dem Internet kann man die Schätze finden, die jemand anderes an ungewöhnlichen Plätzen versteckt hat. Hier wird erklärt, wie man diese sog. "Caches" findet oder einen eigenen "Stash" versteckt. Außerdem gibt es Informationen, wie man mit diesem aufregenden und lustigen Hobby anfängt.

Diese Internetseite dient als zentrale Informationsplattform der deutschsprachigen Geocaching-Gemeinde. Viele aktive Geocacher betätigen sich in ihrer Freizeit an dieser Internetseite und unterstützen das Projekt nunmehr seit über fünf Jahren.

Wir freuen uns über eure Mitarbeit, Kommentare oder Beiträge. [Mailt uns](#) - es ist auch eure Site!



<http://www.geocaching.de/>

Ortungsdienste - Gowalla

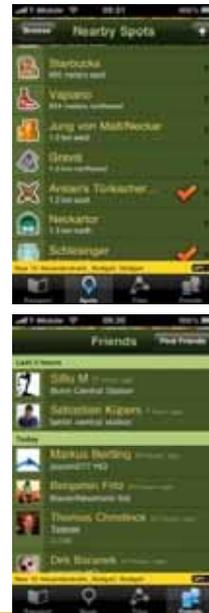
<http://gowalla.com/>

Ziel von Gowalla ist es, die allgemeinen und besonderen Orte des täglichen Lebens zu besuchen, in Gowalla anzulegen und mit seinen Freunden und Bekannten zu teilen.



An diesen Orten findest du hin und wieder verschiedene Gegenstände, die du sammeln, tauschen oder wieder ablegen kannst

Ortungsdienste Gowalla



location based service – Ortsgebundene Dienste.



offene Tagung, deren Ablauf und Inhalte von den Teilnehmern im Tagungsverlauf selber entwickelt werden



<http://educamp.mixxt.de/>

Flashmops

Bilder: London, Liverpool Street Station – 15. Januar 2009, 11.00 Uhr (T-Mobile-Werbung)



Massenauflauf bei dem alle Teilnehmer ihre Handys in den Himmel recken. 2000 Aktionen fanden in 88 Ländern statt. Mit Telefonanrufen Entscheidungsträger in aller Welt zum Handeln für das Weltklima aufrufen.

„Blitzauflauf“

Kurhaus Bad Homburg. Globaler Klima-Weckruf um 18:12 Uhr am 21.09.09

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit !

www.franz-josef-roell.de