

## Jugend 2.0 – Leben in der Medienwelt

Von 'Digital Natives' und anderen Mythen des Internet.

---

Dr. Jan-Hinrik Schmidt

Wissenschaftlicher Referent  
für digitale interaktive Medien  
und politische Kommunikation

Paderborn, 5. Juli 2011

## Was wäre, wenn es kein Internet gäbe?

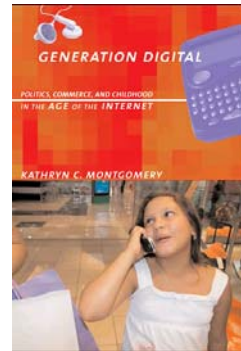
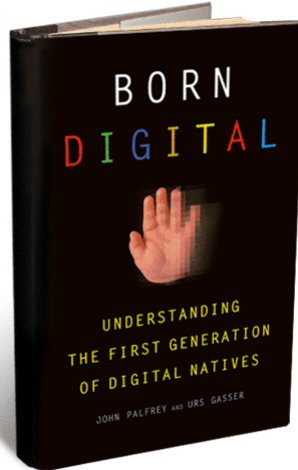
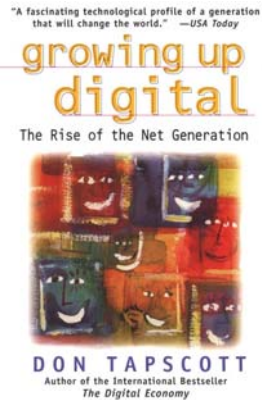
---



**[Zitate aus Gruppendiskussionen mit Jugendlichen in Hamburg und im Emsland]**

- „Ich glaube, man würde damit klar kommen. Aber wenn man wüsste, dass es das mal gab und dann abgeschafft wird, ich glaub, dann würde ich durchdrehen.  
[- Warum? -] Ich müsste dann auf Youtube-Videos und so verzichten, und die sind schon witzig. Oder Chat und so.“ [Mädchen, 14 Jahre]
- „Bei mir ist es, ich nutze halt das Internet einerseits sehr viel zur Kommunikation – Messenger läuft bei mir fast 24 Stunden am Tag, SchülerVZ ist natürlich auch hoch frequentiert. Aber zum Zweiten nutze ich das auch sehr viel, um mir halt Informationen zu beschaffen, die ich brauche.“ [Junge, 17 Jahre]
- „Es geht auch ohne Internet, man kann ja auch was machen, was man nicht im Internet macht. Man kann zum Beispiel Playstation spielen, oder Nintendo DS, es gibt alles mögliche. Man muss nicht immer in Internet rennen, sonst is man n Internet-Freak.“ (Mädchen, 13 Jahre)

## Digital Natives?



Jugend 2.0

Seite 3 von 26

## Worüber ich heute spreche



1. Zur Nutzung des Web 2.0 ....
2. .... und den gesellschaftlichen Folgen (zumindest einigen)
  - Die Konvergenz von Konversation und Publikation
  - Das Daten-Dilemma? Transparenz vs. Kontrolle
  - Medienpädagogische Aufgaben und Partizipation

Jugend 2.0

Seite 4 von 26

## Was ist das Web 2.0?

- Die Bezeichnung „Web 2.0“ spielt darauf an, dass das Internet inzwischen in eine neue Phase eingetreten sei – es also eine „neue Version“ des World Wide Webs gebe, die anders, besser, revolutionärer sei als das alte Internet

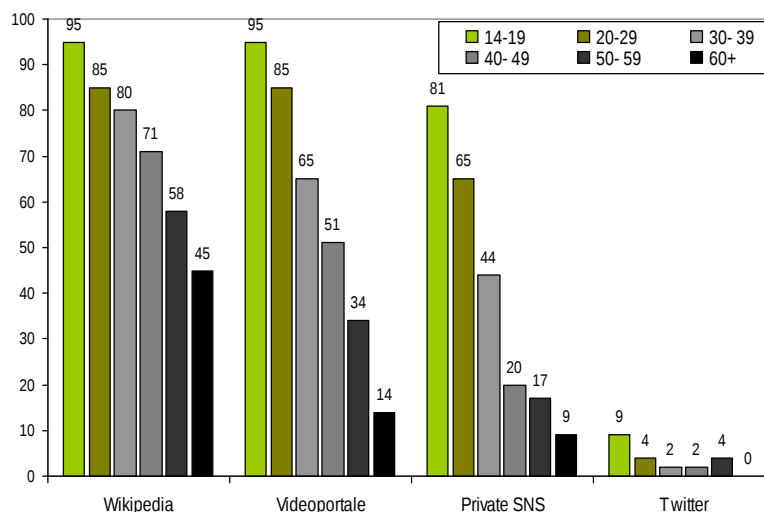


- Die Bezeichnung ist problematisch, weil es solche „Updates“ im Internet nicht wirklich gibt, und weil in der ganzen Euphorie um das Web 2.0 oft vergessen wird, dass viele Menschen das Internet nach wie vor „traditionell“ (oder gar nicht) nutzen
- Dennoch: Das gegenwärtige Internet erleichtert bestimmte Nutzungsweisen und erzeugt so ganz bestimmte soziale Folgen, verändert also unser individuelles und gesellschaftliches Leben – es ist zum **Social Web** geworden

Jugend 2.0

Seite 5 von 26

## Verbreitung des Social Web nach Alter



Erläuterung: Repräsentativ für deutsche Online-Nutzer ab 14 Jahren; Anteil der Befragten, die Angebote zumindest selten nutzen.  
Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudie 2010; zitiert nach Busemann/Gscheidle 2010.

Jugend 2.0

Seite 6 von 26

## Universalmedium Internet

Das Social Web senkt die technischen Hürden für onlinebasiertes...

- **Identitätsmanagement** (Darstellung individueller Interessen, Erlebnisse, Meinungen, Kompetenzen, etc.)



- **Beziehungsmanagement** (Pflege von bestehenden und Knüpfen von neuen Beziehungen)

- **Informationsmanagement** (Selektion und Weiterverbreitung von relevanten Daten, Informationen, Wissen- und Kulturgütern)



Jugend 2.0

Seite 7 von 26

## Social-Web-Praktiken

- Das Social Web hilft dabei, Anforderungen unserer gegenwärtigen Gesellschaft zu erfüllen:
  - „vernetzte Individualität“ als Leitbild
  - Informationsüberfluss als Kontext
- Nutzung des Social Web ist somit Teil umfassender gesellschaftlicher Praktiken



| Aktivität              | Beispiel                                     | Gesellschaftliche Praxis | Kernfrage                                           |
|------------------------|----------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------|
| Identitätsmanagement   | Blogeintrag über den Gutenberg-Rücktritt     | Selbstauseinandersetzung | Wer bin ich?                                        |
| Beziehungsmanagement   | Bestätigen einer Kontaktanfrage auf Facebook | Sozialauseinandersetzung | Welche Position habe ich in meiner sozialen Umwelt? |
| Informationsmanagement | Bewerten eines YouTube-Videos                | Sachauseinandersetzung   | Wie orientiere ich mich in der Welt?                |

Jugend 2.0

Seite 8 von 26

## Internet – eine eigene Welt?

- **Mythos #1:** Das Internet ist ein „Cyberspace“, in dem Menschen ihren Körper hinter sich lassen und neue Identitäten schaffen könnten

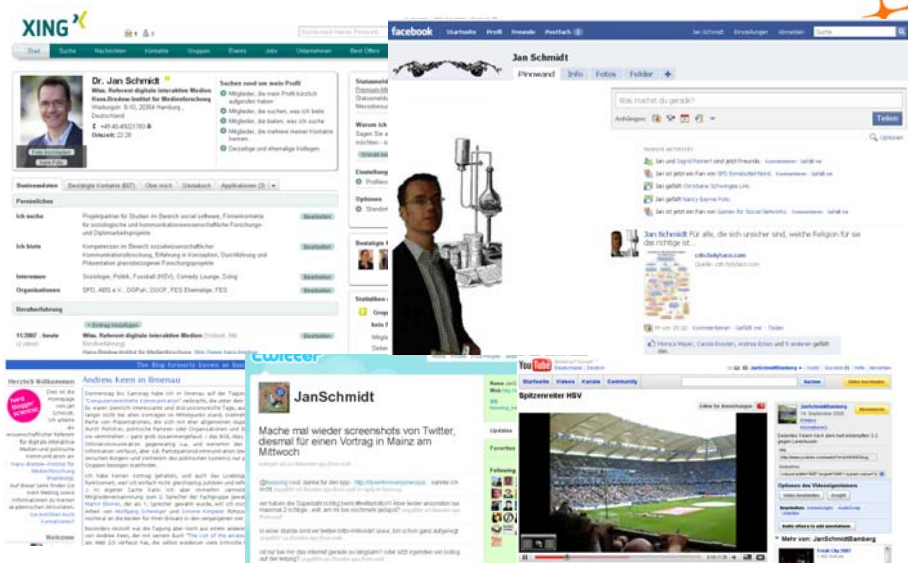


➔ Aber: Wie wird Identität im Internet tatsächlich abgebildet?

Jugend 2.0

Seite 9 von 26

## Identitäten im Internet

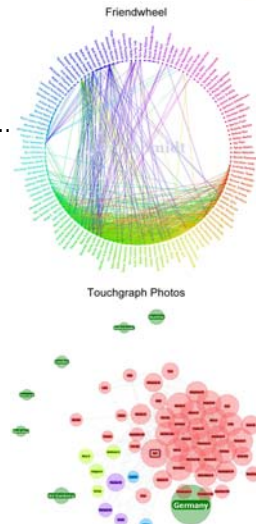


Jugend 2.0

Seite 10 von 26

## Artikulierte soziale Netzwerke

- **Mythos #2:** Im Internet gibt es nur flüchtige Kontakte, und das Verständnis von wahrer Freundschaft geht verloren
- 12-24jährige Nutzer von Netzwerkplattformen hatten 2008...
- ... im Durchschnitt: 130 Freunde
- ... davon bereits persönlich getroffen
  - die meisten: 85 Prozent
  - weniger als die Hälfte: 5 Prozent
- ... als enge Freunde angesehen
  - die meisten: 15 Prozent
  - weniger als die Hälfte: 62 Prozent
- ➔ Das Internet dient als Werkzeug, um Kontakte aufrechtzuerhalten, die bereits auf anderem Weg bestanden



Quelle: Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink 2009

Jugend 2.0

Seite 11 von 26

## Worüber ich heute spreche



1. Zur Nutzung des Web 2.0 ....
2. .... und den gesellschaftlichen Folgen (zumindest einigen)
  - Die Konvergenz von Konversation und Publikation
  - Das Daten-Dilemma? Transparenz vs. Kontrolle
  - Medienpädagogische Aufgaben und Partizipation

Jugend 2.0

Seite 12 von 26

## Konvergenz von Konversation und Publikation

Im Social Web entsteht neuer Typ von Öffentlichkeit: In **persönlichen Öffentlichkeiten...**

- (a) werden Informationen nach Kriterien der persönlichen Relevanz ausgewählt,  
[anstatt nach journalistischen Nachrichtenfaktoren]
- (b) richtet man sich an ein (intendiertes) Publikum, das aus sozialen Kontakten besteht,  
[anstatt des verstreuten, unbekannten, unverbundenen Publikums der Massenmedien]
- (c) und befindet sich im Kommunikationsmodus des „Konversation betreibens“.  
[anstatt im Modus des „Publizierens“]

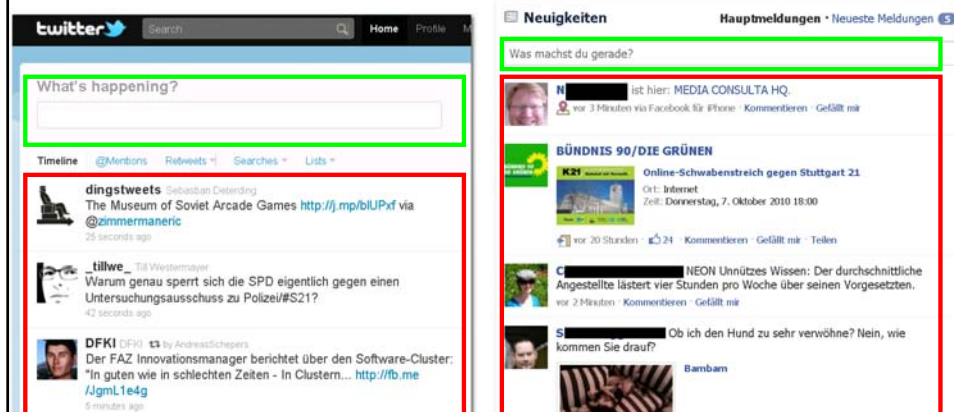


Jugend 2.0

Seite 13 von 26

## Konvergenz von Konversation und Publikation

- In persönlichen Öffentlichkeiten verschwimmt die Trennung zwischen den „Sender“- und „Empfänger“-Rollen, die die Massenkommunikation kennzeichnen
- Twitter, Facebook u.ä. Angebote haben Konzept des „streams“ popularisiert – der konstante Informationsfluss, der an die Seite bzw. Stelle von statischem Text tritt



## Konvergenz von Konversation und Publikation

- **Mythos 3:** Professioneller Journalismus wird im Social Web nicht überflüssig, aber verliert sein Monopol auf das Auswählen, Aufbereiten und öffentliche zur-Verfügung-Stellen von Informationen



- Die Grenzen zwischen journalistischen und „Laien“-Öffentlichkeiten werden fließender,...

- ... weil und insofern Nutzer als Urheber von Informationen auftreten („user-generated content“),
- ... weil und insofern Nutzer als Filter bzw. Multiplikatoren für relevante Themen innerhalb ihrer sozialen Netzwerke agieren



➔ Diese **Konvergenz von Konversation & Publikation** wird zukünftig die Art und Weise prägen, wie wir uns individuell informieren und gesellschaftlich beobachten/verständigen

Jugend 2.0

Seite 15 von 26

## Worüber ich heute spreche



1. Zur Nutzung des Web 2.0 ....
2. .... und den gesellschaftlichen Folgen (zumindest einigen)
  - Die Konvergenz von Konversation und Publikation
  - Das Daten-Dilemma? Transparenz vs. Kontrolle
  - Medienpädagogische Aufgaben und Partizipation

Jugend 2.0

Seite 16 von 26

## Architektur netzbasierter Öffentlichkeiten



- Die Kommunikationsräume des Social Web weisen (als Untergruppe onlinebasierter vernetzter Öffentlichkeiten) eine spezifische „Architektur“ auf; sie sind...
  - *Dauerhaft*: Fotos, Kommentare oder Meinungen sind auch Tage, Wochen oder Jahre später noch abrufbar
  - *Kopierbar*: Texte, Bilder, Videos etc. können ohne Qualitätsverlust (und damit möglicherweise unbemerkt) kopiert und an anderer Stelle eingefügt werden
  - *Skalierbar*: Ein Video, Foto, Text kann zehn, hundert oder fünf Millionen Menschen erreichen
  - *Durchsuch/Aggregierbar*: Informationen über eine Person oder ein Thema können von ganz unterschiedlichen Stellen im Netz zusammen getragen werden



Jugend 2.0

Seite 17 von 26

## Architektur netzbasierter Öffentlichkeiten

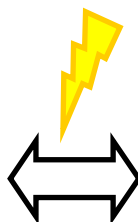


- Netzbasierende Öffentlichkeiten berühren die Balance von Selbstoffenbarung und Privatsphärenschutz



a) Intendiertes Publikum: Welches Publikum habe ich ganz allgemein im Sinn, wenn ich einen bestimmten Internetdienst nutze?

b) Adressiertes Publikum: Welchem Publikum mache ich in einer spezifischen Situation bestimmte Äußerungen/Informationen tatsächlich zugänglich?



c) Empirisches Publikum: Welches Publikum nimmt faktisch tatsächlich Kenntnis von einer Äußerung bzw. Information?

d) Potentielles Publikum: Wie ist die „technische Erreichbarkeit“ – welches Publikum hat technisch die Möglichkeit, irgendwann irgendwie Zugang zu haben?

Jugend 2.0

Seite 18 von 26

## Holländische Wohnzimmer?



<http://www.flickr.com/photos/mlrlerone/2360572263/>

Jugend 2.0

Seite 19 von 26

## Worüber ich heute spreche



1. Zur Nutzung des Web 2.0 ....
2. .... und den gesellschaftlichen Folgen (zumindest einigen)
  - Die Konvergenz von Konversation und Publikation
  - Das Daten-Dilemma? Transparenz vs. Kontrolle
  - Medienpädagogische Aufgaben und Partizipation

Jugend 2.0

Seite 20 von 26

## Medienpädagogische Aufgaben



- Gesellschaftliche Verantwortung bleibt bestehen, Jugendliche (aber nicht nur die...) zu einem verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit der „Universaltechnologie“ Internet zu befähigen

- z.B. informationelle Selbstbestimmung ausüben zu können
- z.B. Argumente äußern, bewerten, filtern und hinterfragen zu können
- z.B. Werkzeuge des Internet nutzen zu können, um an gesellschaftlichen Belangen und Diskursen teilzuhaben
- Z.B. sich für die eigenen Belange und Rechte im Internet einsetzen zu können

Jugend 2.0

Seite 21 von 26

## Neue Intermediäre



- Die Entwicklung des Internets beinhaltet gleichzeitig Prozesse der Dezentralisierung und der Re-Zentralisierung
- Viele Bereiche des Internets zeichnen sich durch dezentrale und lose Organisationsstrukturen aus, in denen Wissens- und Kulturgüter (oft ohne kommerzielle Motivation) geschaffen und geteilt werden
- Gleichzeitig kommen aber auch neue Intermediäre ins Spiel, die Informationen und Aufmerksamkeit nach ökonomischen und/oder technischen Kriterien kanalisieren



Jugend 2.0

Seite 22 von 26

## Kommunikationsräume gestaltbar machen



### Registrieren

Facebook ist kostenlos und wird es auch immer bleiben.

### Sicherheitskontrolle

Ge beide Wörter unten durch ein Leerzeichen getrennt ein. Du kannst die Wörter unten nicht entziffern? Versuche andere Wörter oder ein Audioscapha.



Text im Feld:

← Zurück

Registrieren

Indem du auf „Registrieren“ klickst, bestätigst du, dass du die Nutzungsbedingungen und Datenschutzrichtlinien gelesen hast und diesen zustimmst.

- Plattformen räumen Nutzern höchstens als „Kunden“, nicht aber als „Bürger“ Mitspracherechte bei der Verwendung der Werke und Daten ein
  - formalisierte Verfahren der Nutzeranhörung existieren nicht bzw. nur in Ansätzen
  - auf Nutzerseite fehlt Bewusstsein, durch kollektives Handeln auch Mitbestimmung einzufordern
- ➔ Schnittbereich politische Bildung & Medienkompetenzförderung



Jugend 2.0

Seite 23 von 26

## The naked gnome demonstration



Jugend 2.0

Seite 24 von 26

## Fazit



- Das Internet hat sich in den letzten 15 Jahren in unserer Gesellschaft etabliert, doch nach wie vor sind viele Anwendungen unter den Jüngeren deutlich weiter verbreitet
- Das Label der „digital natives“ ist problematisch, weil es (a) verdeckt, dass es auch innerhalb der unter-30-Jährigen bei der Nutzung deutliche Unterschiede gibt sowie (b) (fälschlicherweise) nahelegt, diese Gruppe sei automatisch kompetent, reflektiert, etc.
- Dadurch geht der Blick für den Wandel verloren, auf den sich alle einstellen müssen:
  - Das Internet unterstützt spezifische Praktiken und lässt einen neuen Typ von Öffentlichkeit, die „persönlichen Öffentlichkeiten“ entstehen
  - Die spezifische Kommunikationsarchitektur des Internets erzeugt neue Dilemmata von Transparenz und Kontrolle, die zum Beispiel an der Grenzziehung zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit deutlich werden
  - Das Internet ermöglicht und erfordert schließlich auch neue Formen der politisch-gesellschaftlichen Partizipation

## Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Dr. Jan-Hinrik Schmidt



Hans-Bredow-Institut  
Warburgstr. 8-10, 20354 Hamburg  
[j.schmidt@hans-bredow-institut.de](mailto:j.schmidt@hans-bredow-institut.de)  
[www.hans-bredow-institut.de](http://www.hans-bredow-institut.de)  
[www.schmidtmitdete.de](http://www.schmidtmitdete.de)  
[www.dasneuenetz.de](http://www.dasneuenetz.de)



## Weiterführende Literatur



- Busemann, Katrin & Gscheidle, Christoph (2010). Web 2.0: Nutzung steigt – Interesse an aktiver Teilnahme sinkt. Media Perspektiven, 7-8/2010, 359-368.
- Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where old and new media collide. New York.
- Mürker, Stefan (2009): Emergenz digitaler Öffentlichkeiten – Die Sozialen Medien im Web 2.0. Frankfurt a.M.
- Schmidt, Jan (2009): Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Konsequenzen des Web 2.0. Konstanz.
- Schmidt, Jan/Ingrid Paus-Hasebrink/Uwe Hasebrink (Hrsg.) (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Berlin.
- Wagner, Ulrike / Niels Brügger / Christa Gebel (2009): Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher. Analyse jugendnaher Plattformen und ausgewählter Selbstdarstellungen von 14- bis 20-Jährigen. München.

### Medienpädagogische Initiativen und Handreichungen

- <http://www.internet-abc.de/kinder/>
- <http://www.klicksafe.de>
- <http://www.schauhin.de>
- <http://www.internauten.de/Seiten/Startseite.aspx>

## Quellennachweise Abbildungen



Folie 7ff.:

- © Hapf2, <http://www.flickr.com/photos/44029537@N00/12760664>
- CC BY-NC-SA-2.0, Myles!, <http://flickr.com/photos/mylesdgrant/495698908>
- CC BY-NC-ND-2.0, Axel V, [http://www.flickr.com/photos/axels\\_bilder/126700804](http://www.flickr.com/photos/axels_bilder/126700804)
- Folie 9: © Robbie Cooper, <http://www.robbycooper.org>
- Folie 16: CC-BY-NC-ND-2.0, Dominic Dada, <http://www.flickr.com/photos/ogil/274628990>
- Folie 20: CC-BY-NC-ND-2.0, Toby Bradbury, <http://www.flickr.com/photos/mrlrone/2360572263/>
- Folie 25: <http://www.cesspit.net/drupal/node/491>