

Distanzierte Verbundenheit oder Zwang zur Dauerkommunikation?

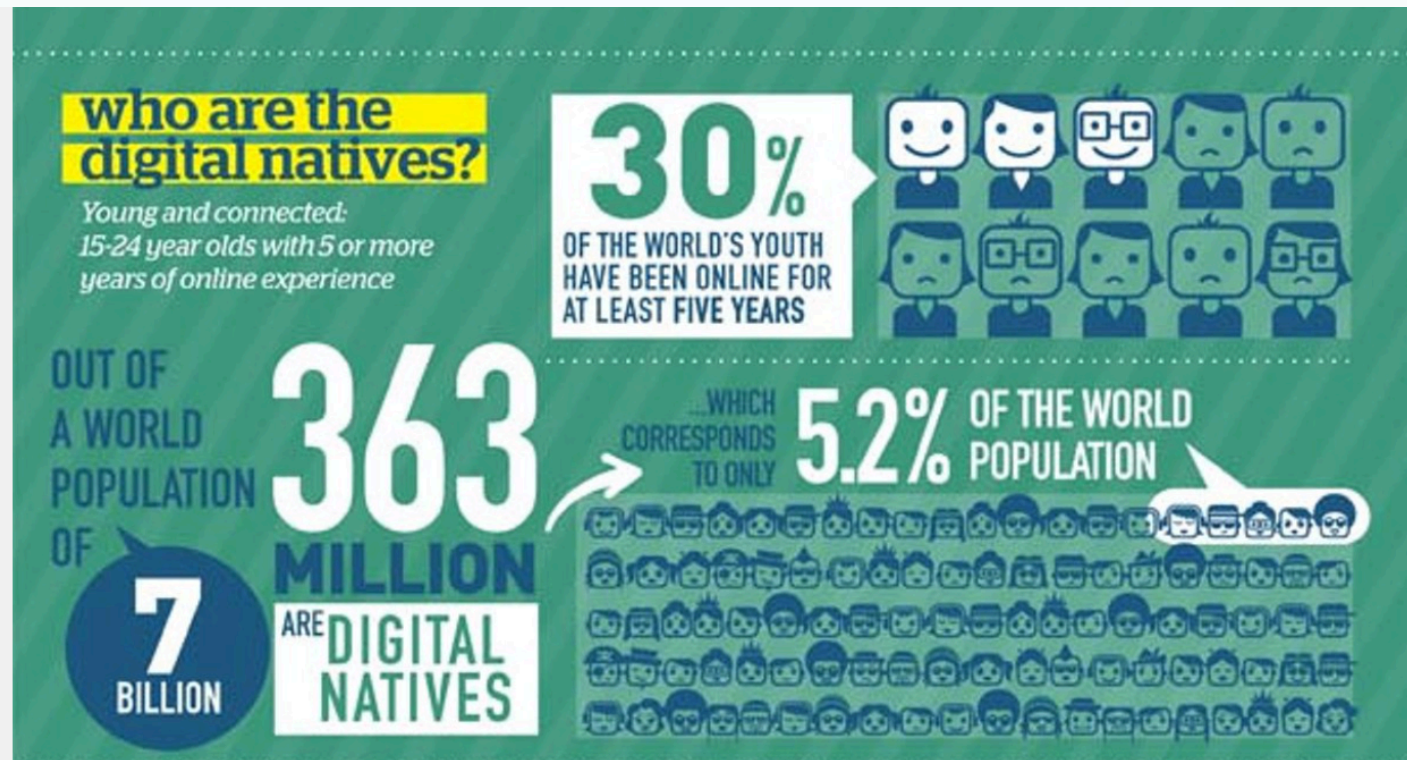
Vernetzte Jugend zwischen
Befreiung und Einschränkung

Ifp Tagung 2016 margarita.koehl@univie.ac.at
margaritakoehl.com

Globaler Medienalltag?

- Digitale Medientechnologien als integraler Bestandteil der Medienrepertoires Jugendlicher und junger Erwachsener weltweit (*Mediatisierung*)
- Online und offline Sphäre im Alltag Jugendlicher nicht mehr trennbar (*hybrid spaces*)
- Mediensozialisation – Selbstsozialisation ?
- „*Digital Natives*“ (Prensky 2001): nach 1981 Geborene, aber: eher Jugendliche der urbanen Mittel- und Oberschicht!

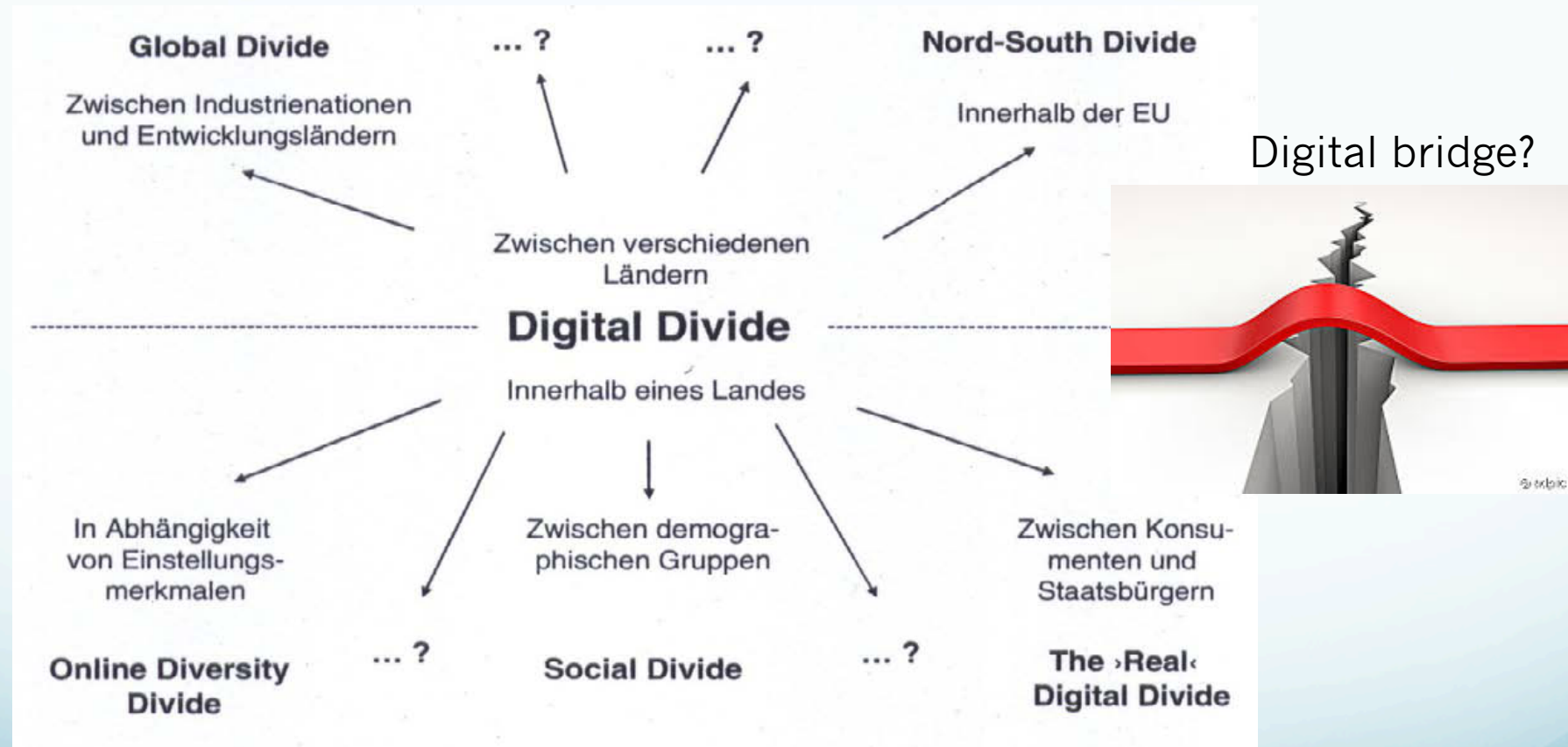
„Digital Natives“= nur 5,2% der Weltbevölkerung



Digital Natives 2012 – ITU Infographic

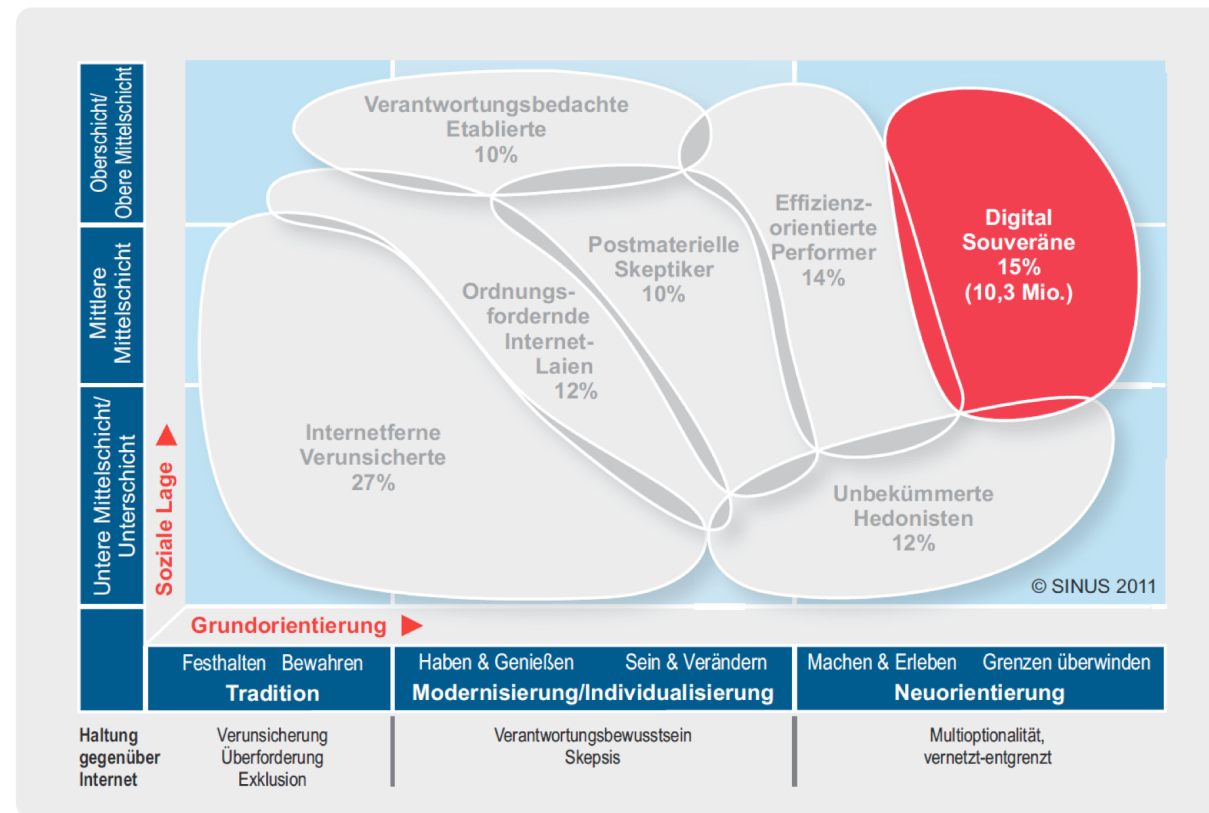
Nur 30% der Weltjugend (Menschen zwischen 15 und 24 Jahren) sind „Digital Natives“

Soziale Gerechtigkeit – „digitale Brücke“



DIVSI Studie (2012) zu Vertrauen und Sicherheit im Internet

Internet-Milieus zu Vertrauen und Sicherheit im Netz



Digitale Teilhabe als Grundlage gesellschaftlicher Teilhabe

- Bildungsunterschiede setzen sich bei der Mediennutzung fort
Nutzungsunterschiede entlang der formalen
Bildungsniveaus („Wasting time is the new digital divide“, NYT 2012)
–>> soziale Ungleichheit
- milieuspezifische Unterschiede bezüglich
 - **der subjektiven Souveränität** und Sicherheit im Internet
 - was die **Einschätzung der zukünftigen Bedeutung** des Internets in
Zusammenhang mit der eigenen persönlichen und beruflichen
Zukunft betrifft

Inhalt

- Motivation, Faszination, Praktiken
- Technologische Entwicklungen – sozialer Wandel
- Mechanismen, Theorien
- Spannungsfelder

Soziale Einbettung vs. Kontrolle

Selbst-Offenbarung vs. Selbst-Entblößung

Mainstream-Orientierung vs. kreative
Selbstermächtigung

- Perspektiven

Smombies?

Heranwachsende rufen
WhatsApp durchschn. 26 Mal
pro Tag auf. (JIM 2014)

3/Tag Beschäftigung mit dem
Smartphone, 88-mal wird nach
Smartphone gegriffen, 53-mal
um App zu entsperren. (Projekt
Menthal 2014)

Smombies werden jünger: 20%
der 6-7 Jährigen nutzen
Smartph. (Jugend 3.0, 2015)



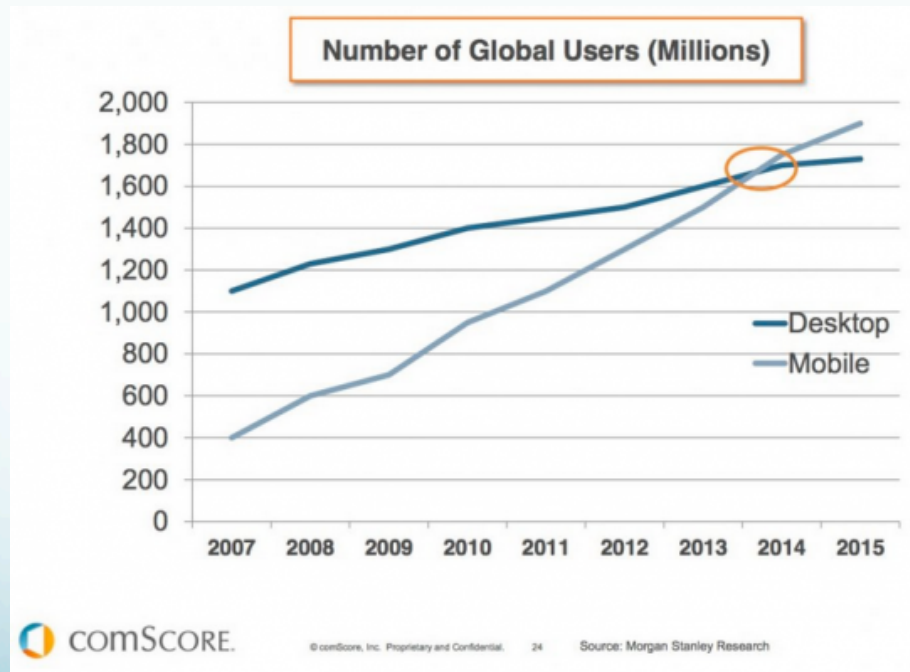
Bildquelle: www.welt.de

Jugendliche Medienpraxiskulturen

- Jugend in sich heterogen – Pluralität der Mediennutzung
- Jugend aktuell geprägt von Unsicherheit durch Krisen, Erfahrungen mit Optionenvielfalt, Überkomplexitäten (Sinus Milieu Studie 2014) und Ökonomisierung (Großegger 2015)
 - Effizienzsteigerung Wenig Freizeit – Nutzung von „Zwischenzeiten“
 - „Informationsüberflutung“ – Aufmerksamkeitsökonomie
- Medien- und Kommunikationstechnologien unterstützen soziale Einbettung und Autonomie, Selbstwirksamkeit
- Anbindung an globalkulturelle Lebenswelten und Erfahrungskontexte
- Balancieren zwischen Chancen und Risiken (online und offline)

Trend

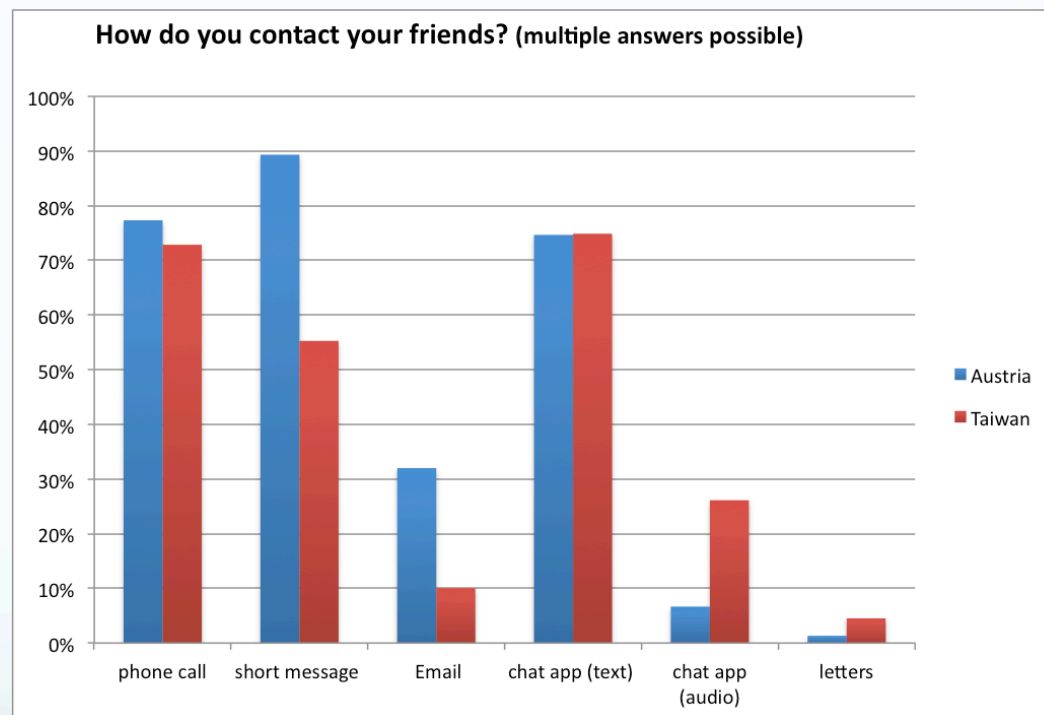
Mobiler Zugriff auf Webinhalte weltweit



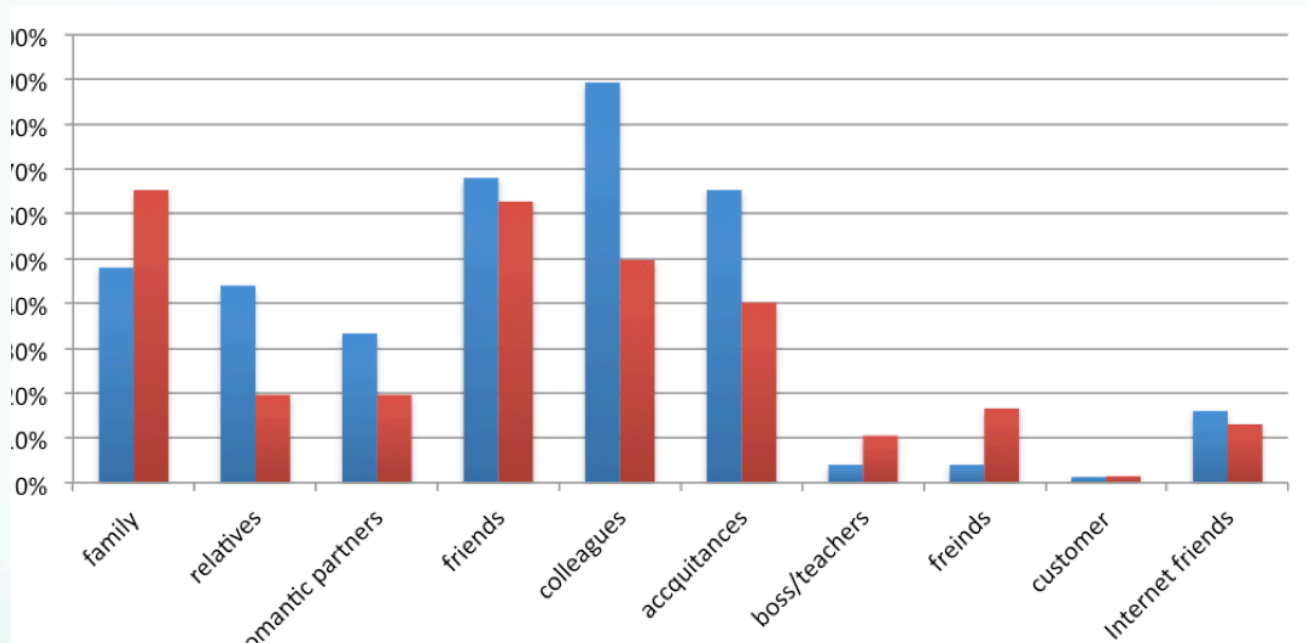
Ausdifferenzierung der Kommunikationskanäle

- **Microblogging**
Twitter, Tumblr: Information
- **Bildplattformen**
Pinterest, Instagram: Teilen und Betrachten von Fotos
- **Chat Apps**
Snapchat, WhatsApp, Line, We Chat:
direkte persönliche Kommunikation, strong ties
- **SNS**
Facebook, LinkedIn: Digitale Infrastruktur für nicht allzu Persönliches, „Maintained social capital“

Auswahl des adäquaten Kanals



Mit welchen Gruppen von Menschen hältst du über Social Networking Sites Kontakt? (Mehrfachantworten möglich)



Austria

Taiwan

Studie Köhl, M./ Götzenbrucker, G. (2014): **Distant Connectedness as a New Social Form? - A Transcultural Perspective on Networked Intimacies**

Existenz durch Antwortpräsenz

Antwortpräsenz:

Zwang, Notifications zu kontrollieren und auf Nachrichten zu antworten

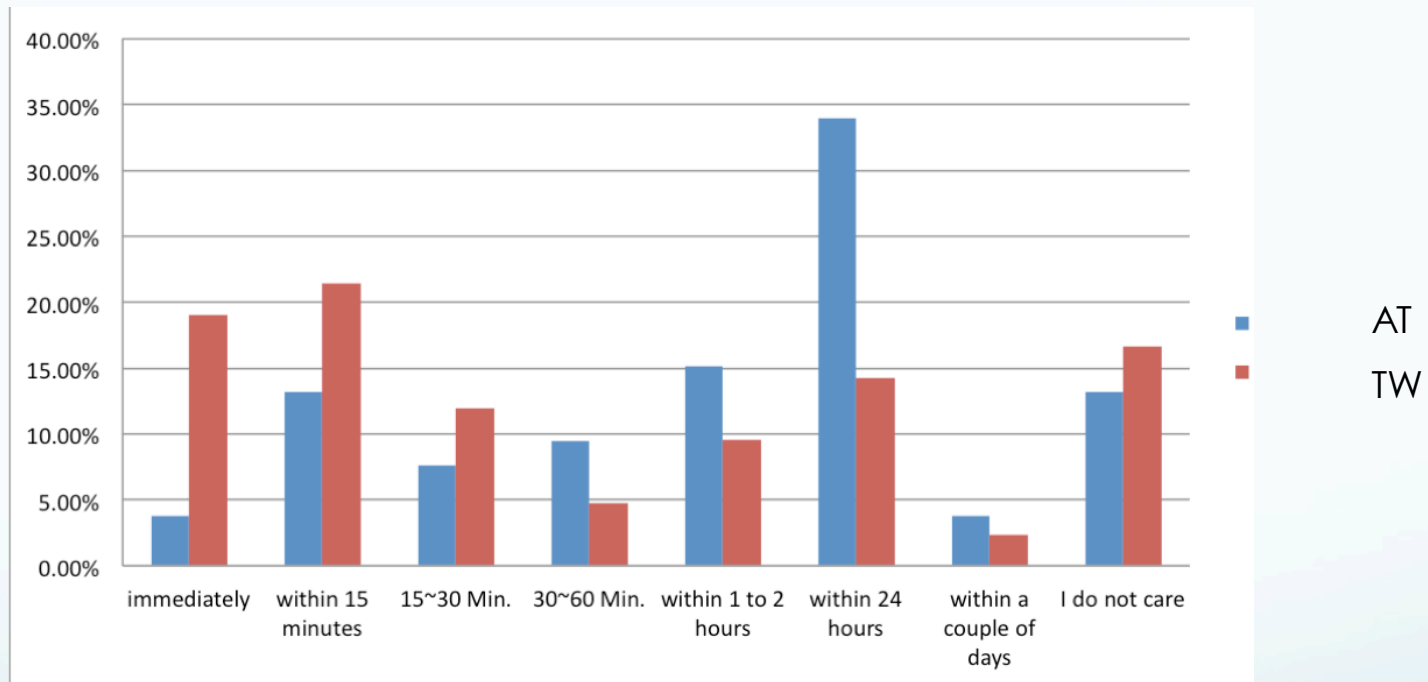
Reziprozitätsdruck:

Erforderte Reziprozität hängt vom Kommunikationspartner ab

Wahl des Kommunikationskanals

hängt von der Dringlichkeit der Information und dem/der KommunikationspartnerIn ab.

Wie schnell erwartest du eine Antwort, wenn du jemandem eine Nachricht geschickt hast?



Mag. Margarita Köhl, MAS; margaritakoehl.com

Selbstdarstellung

„Identity Tuning“

Beziehungsmanagement

Bildpraktiken

Reputationssystem

Lifelogging
Presence Streaming

Playfulness

Soziale Einbettung

“Friending“

Gruppenaffirmation

Netzwerkeffekt
Homophilie

Presence Streaming/Lifelogging

“Ich schreibe über Dinge, die gerade passiert sind und darüber, was ich mag und ich teile Fotos. Zum Beispiel von Superjunior, einer koreanischen Boygroup. Ich will meine Freunde und Freundinnen wissen lassen, wenn ich etwas Positives erlebe.”

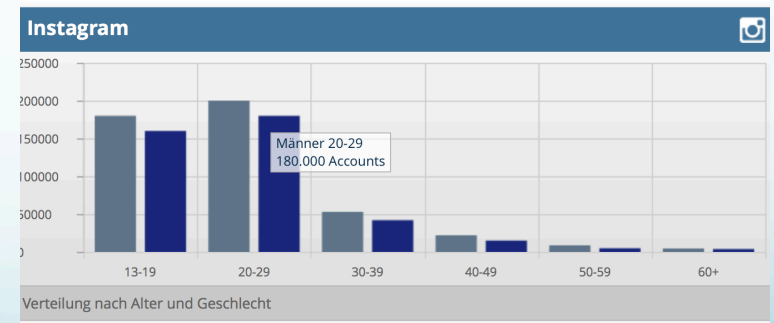
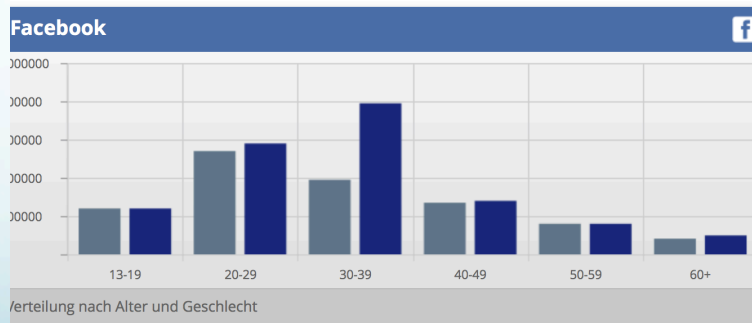
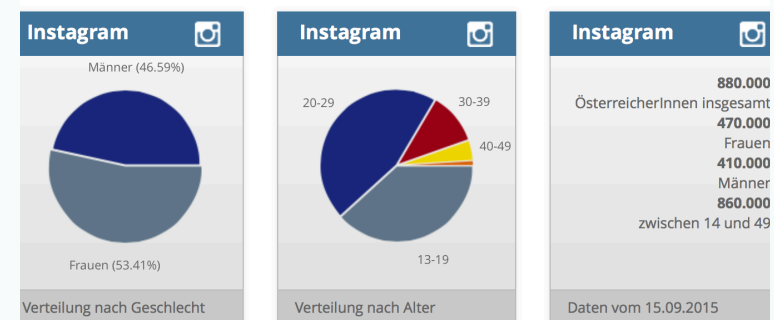
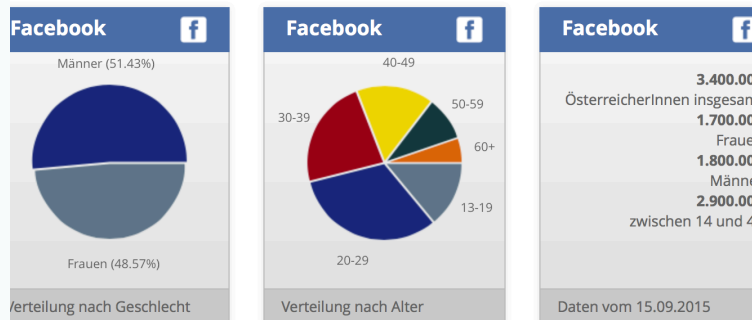
(Yu-Ning, 22 Jahre alt, lebt in Kaohsiung)



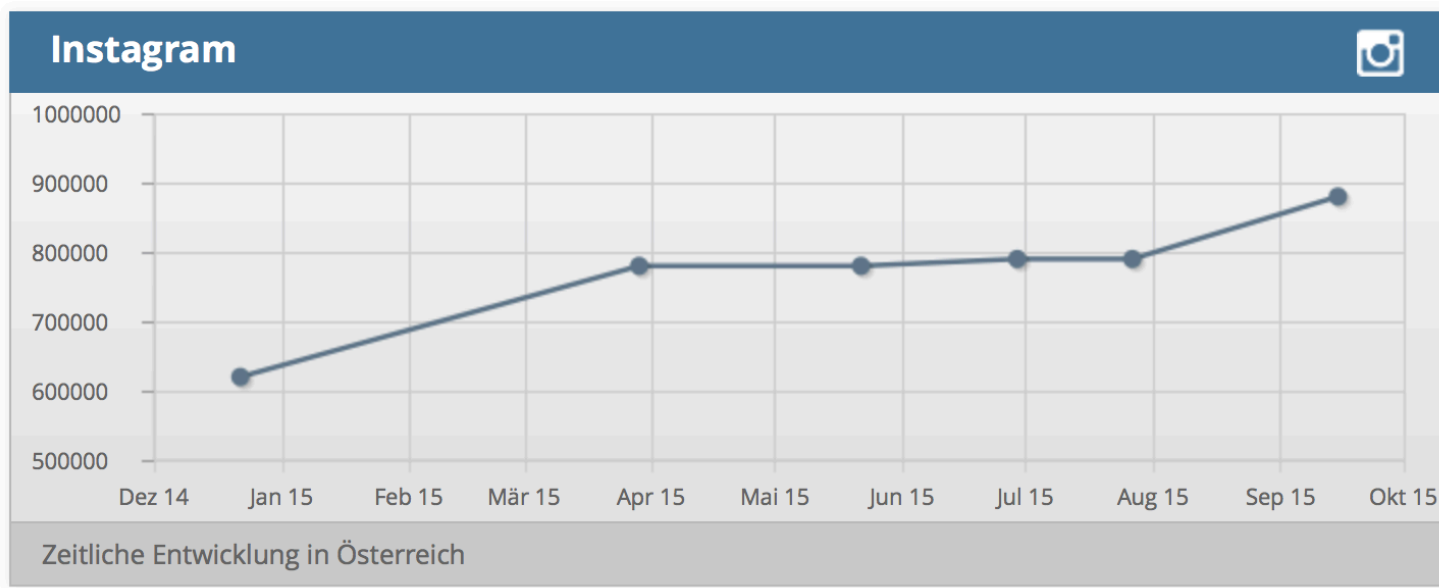
Trend

Altersdurchschnitt bei
FB steigt

Hinwendung zu
Bildplattformen



Quelle: socialmediaradar.at 2015



“Pictorial Turn“

Zentralität von Bildpraktiken

Hinwendung zu Bildern in den Kulturwissenschaften

Ikonisierung der Kommunikationsformen

Bilder machen komplexe Zusammenhänge schneller erfassbar, vermitteln Emotionen

Jugendkultureller Ausdruck

Visualisieren von Anschauungen, Rollen/Handeln und Selbst- Stilisierung, Ereignisdokumentationen

Plastizität des digitalen Bildes

Vervielfältigungs- und Veränderungsmöglichkeit des digitalen Bildes

Wandel der Vergemeinschaftungsformen

„Affektive Vergemeinschaftung“ (Mafesoli 1996)

Gemeinschaft als:

- posttraditional: nicht mehr über Familie oder Tradition vordefiniert
- deterritorialisiert
- aktiv konstruiert
- affektiv & ästhetisch

„Performative Turn“

Selfie Kult

- Selbstnarration, „Selbst als Projekt“ (Giddens 1991)
Selbstdarsteller und Beobachter zugleich
- Gegenteil der digitalen Avantgarde: weniger Kontakte auf FB, Privatheit und Beziehungsqualität

Werkzeug: Selfie Stick



www.rediff.com

Selfiecity.net



Youtube-Stars, Vlogger

- [Nilam](#)
- [xLaeta](#)
- [Kisu](#)
- [Y-Titty](#) (Auflösung 2015)
- Die Lochis



Theorie des sozialen Vergleichs (nach Leon Festinger 1954)

Ähnlichkeitshypothese

Menschen vergleichen sich eher mit Personen, deren Fähigkeiten und Meinungen den eigenen ähnlich sind.

...und die unmittelbar verfügbar sind.

- mit engen Freunden großteils Vergleiche auf Augenhöhe mit Bekannten oder Fremden eher Auf- oder Abwärtsvergleiche (Peter et al.2012)

Paradoxien & Ambivalenzen

Konvergierende Medientechnologien

- ▣ fördern **soziale Nähe**
- ▣ unterstützen das Gefühl **sozialer Einbettung** in einer Welt des Flusses
- ▣ erweitern Handlungsspielräume
 - Selbstreflexion
 - Selbstverbesserung
 - **Enthemmung**
 - Diversifizierung der Modi emotionalen Ausdrucks

Konvergierende Medientechnologien

- ▣ Fördern **soziale Distanzierung**: bedeutungsvollere Kommunikation
- ▣ Verlust von **Privatsphäre** (“*Ich bin nie allein*”), **FOMO**
- ▣ **Kontrollzwang** & Reziprozitätsdruck (“*checking behavior*”) - Aufmerksamkeitsdefizit
- ▣ Identifikation mit dem Gerät (“Phantom-Schmerz, wenn mein Smartphone nicht da ist”)
- ▣ **Stress** durch Gleichzeitigkeit von Rollen und Interaktionsrahmen

(A)soziale Medien?

- Asoziales Verhalten: "Social-Media-Depression"
Geliked oder nicht geliked?
- Flaming: Beleidigungen, gehässige Kommentare in Foren oder SNS
- Cybermobbing: Diffamierung und Belästigung via SNS, Chat-Apps, Mobiltelefon, Identity Theft
- Hate Speech: hetzerische Äußerungen im Netz

Mobbingformen auf Instagram

- Posten von peinlichen oder demütigenden Fotos
- Untertiteln ekelhafter oder erniedrigender Bilder mit dem Usernamen
- Schreiben von grausamen Kommentaren unter den Fotos von anderen Leuten
- Verwenden von peinlichen oder bösen Hashtags
- Erstellen von gefälschten Instagram-Profilen, um (berühmte) Menschen zu belästigen/
 - zu mobben
- Posten von Screenshots von privaten Text-Nachrichten
- „neuere“ Mobbingformen (mittels Fotos/Videos) haben negativere Auswirkungen als traditionelle Formen (Smith et al. 2008)

Enthemmungseffekte

Online Disinhibition Effect (Suler 2004)

- Dissoziative Anonymität („du kennst mich nicht“)
- Unsichtbarkeit (Wegfallen körperlicher und gestischer Hemmnisse)
- Asynchronizität (-> weniger Angst vor direkter Reaktion)
- Solipsistische Introjektion („alles spielt sich in meinem Kopf ab“)
- Dissoziative Imagination („nur ein Spiel“)
- Entkräftung von Status und Autorität

Suler, J (2004): Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society, June 2004, Vol.7(3), pp. 321-6

„Schweigespirale“

Menschen, die denken, dass die Mehrheit ihre Meinung teilt, äußern sie sich eher zu einem Thema.

Dieser Effekt verstärkt sich in Mediendiskursen.

Wirkt die „Schweigespirale“ auch online?

Noelle-Neumann, E (1989) *Öffentliche Meinung: die Entdeckung der Schweigespirale*. Frankfurt am Main.

Digital Literacy

- Vielseitiges Konzept von digital literacy:
Instrumentelle, strukturelle, strategische Skills
 - Technologiebezogene Komponente
 - Informationsbezogene Komponente: Nutzung und Bewertung von online Informationen
 - Soziale Komponente: online safety in der interpersonalen Kommunikation
 - Kreative Komponente (Wissen und Fähigkeiten)
- Unterschiedlich verteilt innerhalb der Gesellschaft, aber auch innerhalb der Gruppe der Heranwachsenden!

“second-level digital divide”

Re-mix + DIY Kultur

Medienpraktiken im Zh. mit Social Media:

- neue, kollaborative Formen der Erstellung von Medieninhalten
- User-generated content:
Trennung von Konsumenten und Produzenten löst sich auf -> *Producer*
- transdisziplinär: Über viele Inhalte und Interessen hinweg

Memes

TUYẾT bitch collection, Vietnam

https://www.youtube.com/watch?v=9mLIQ13_bhA

<https://imgflip.com/memegenerator>

Zukunft

- Vermittlung vielfältiger **digitaler Kompetenzen:** Recherche- und Informationsfunktionen! (im Schulkontext)
- **Förderung gesellschaftlicher Teilhabe** und Chancengleichheit über verschiedene Bildungsgrade hinweg durch Verdeutlichung der Relevanz des I-nets für das eigene Leben. (DIVSI U25 Studie 2014)

Danke!

...für Ihre Aufmerksamkeit!

margarita.koehl@univie.ac.at

margaritakoehl.com