

## "So ein Blödsinn!" Was steckt wirklich hinter der Mediennutzung?

SONJA MESSNER, MA AKZENTE SALZBURG/MEDIEN & GESELLSCHAFT

Medien & Gesellschaft ist eine gemeinsame Kooperation und wird finanziert durch Mittel von:



# Grundbedürfnisse des Menschen (Grawe)



Entwicklungsaufgabe	Kernfrage	Handlungs- komponente	Beispiele
Selbstauseinandersetzung	Wer bin ich? Eigene Wünsche, Hoffnungen, Vorstellungen, Selbstbild	<b>Identitäts- management</b>	Als-ob-Spiele, Identitäten ausprobieren, Selbstdarstellung, Selbsterhöhung, Selfies, Ausfüllen einer Profilseite, Veröffentlichen eines persönlichen Videos, ...
Sozialauseinandersetzung	Welche Position habe ich in meinem sozialen Netzwerk? Wer ist/sind meine Freunde*innen? Wie stehen wir zueinander?	<b>Beziehungs- management</b>	Kommunikation, Beziehungspflege, Beziehungsstatus, Streaks (Snapchat), Senden/Annehmen/Löschen von Kontaktanfragen, Kommentieren, Teilen, ...
Sachauseinandersetzung	Wie orientiere ich mich in der Welt? Was denke ich dazu?	<b>Informations- management</b>	Recherchieren, Lesen, Videos anschauen, selber schreiben, ...

Schmidt, J-H., Paus-Hasebrink, I. & Hasebrink, U. (2011). *Heranwachsen mit dem Soical Weg. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Band 62. Berlin: Vistas. (S. 265ff)

# Blödsinn 1: Digitale Spiele



- Soziale Beziehungen (Rollenspielen/Teamspeak)
- Mitreden können
- Vorbilder (Identifikation mit medialen Figuren)
- Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann
- Fehler machen mich besser, nicht schlechter
- Klare und verlässliche Strukturen sowie Regel
- Entspannung, Abschalten, Spaß, Flow
- Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man sich aneignen kann
- Erreichbare Ziele
- Selbstinszenierung – Ausleben – Kennenlernen
- Erfolgserlebnis

# Blödsinn 2: Sexting



## 1) Pflege einer bestehenden Paarbeziehung

- Zeichen der Zuneigung, Bestandteil der gesamten Kommunikation
- Vertrauensbeweis (im Sinne von Geschenk, nicht im Sinne von Forderung)

## 2) Anbahnung einer neuen Paarbeziehung

- Kennenlernen im „realen“ Leben
- medialer Austausch als ergänzender Kanal

## 3) unverbindliche Flirts

- Internet als Experimentierfeld
- anonym, ausprobieren, spielen, reizvoll, neu, aufregend

## 4) Austausch in der Freundesgruppe

# Blödsinn 3: (Cyber-)Mobbing



- Vorgeschichte - Freundschaften verändern sich
- Konflikte in der Klassengemeinschaft
- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls (wir und die anderen)
- Angst (besser Täter\*in, als selber Opfer)
- Interkulturelle Konflikte
- Demonstration von Macht
- Aus Spaß
- Veröffentlichung von persönlichen Informationen (Rache)
- Anerkennung, Selbstwerterleben
- Frust / Aggression (zu Hause, mit Mitschüler\*innen, Freund\*innen, usw.)
- Mobbing ist Teil der Normalität (gelerntes Verhalten)

# Vielen Dank!

Sonja Messner, MA

s.messner@akzente.net

<https://www.akzente.net/fachbereiche/medien-gesellschaft/>

 [facebook.com/saferinternet.at](https://facebook.com/saferinternet.at)  
[facebook.com/akzenteJugendinfoSalzburg/](https://facebook.com/akzenteJugendinfoSalzburg/)

 [instagram.com/saferinternet.at](https://instagram.com/saferinternet.at)  
[instagram.com/akzente\\_jugendinfo/](https://instagram.com/akzente_jugendinfo/)

 [twitter.com/saferinternetat](https://twitter.com/saferinternetat)

 [youtube.com/saferinternetat](https://youtube.com/saferinternetat)  
[youtube.com/user/AkzenteSalzburg/](https://youtube.com/user/AkzenteSalzburg/)

