ARGE Tagung 2009
Brennpunkt Virtuelle Welten

Phänomene und Trends der Nutzung von Onlinemedien sowie Spielen im Jugendalter

12. Oktober 2009

Herbert Rosenstingl

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Medien im Alltag

Welche Medien haben SIE in der vergangenen Woche genutzt?

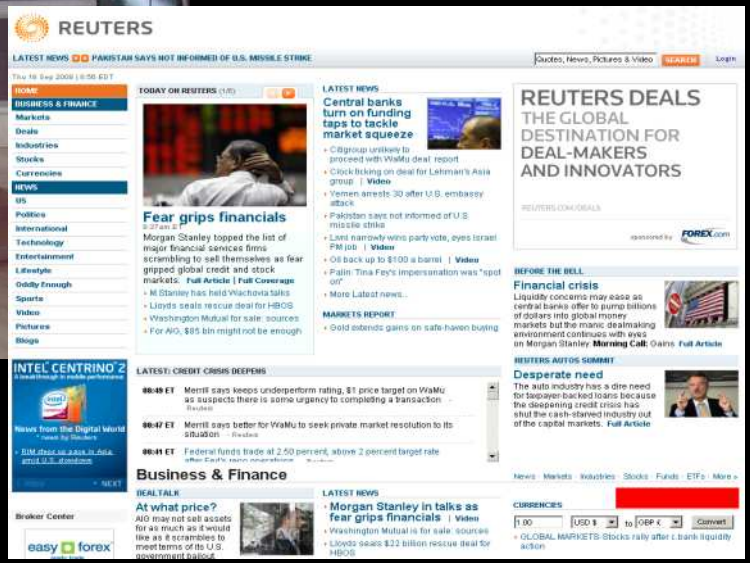
BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Neuigkeiten

BY: Matt Callow

BY: Matti Mattila

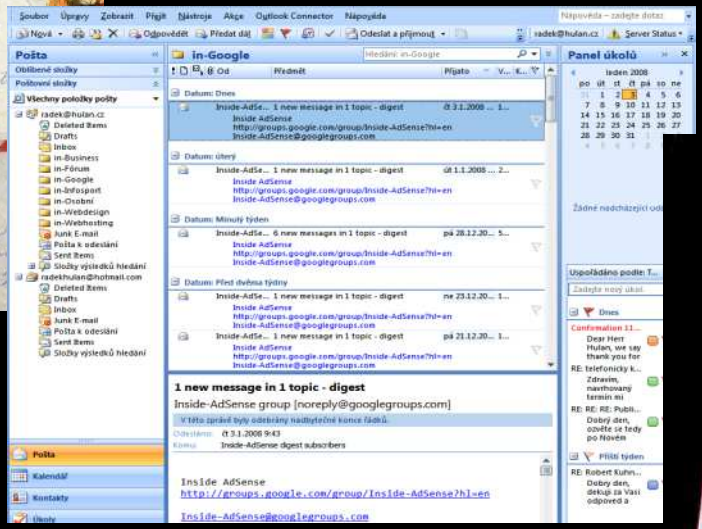


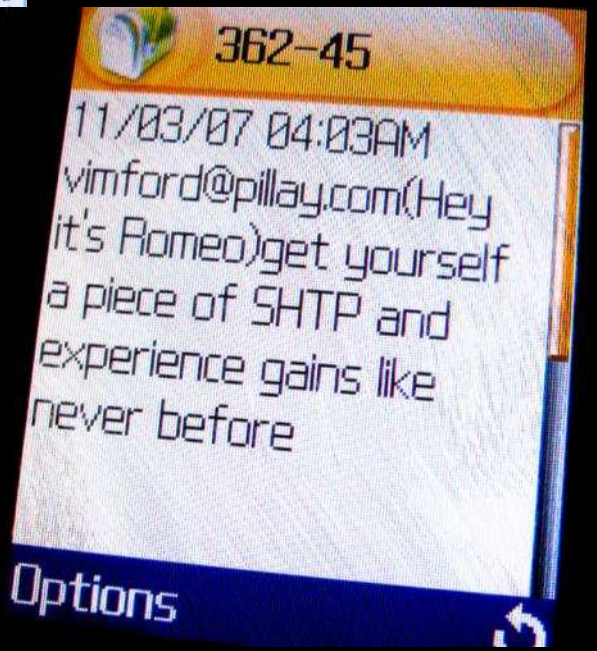
BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Kommunikation

BY: Lydiat





BY: yummiec00kies

BuPP.at

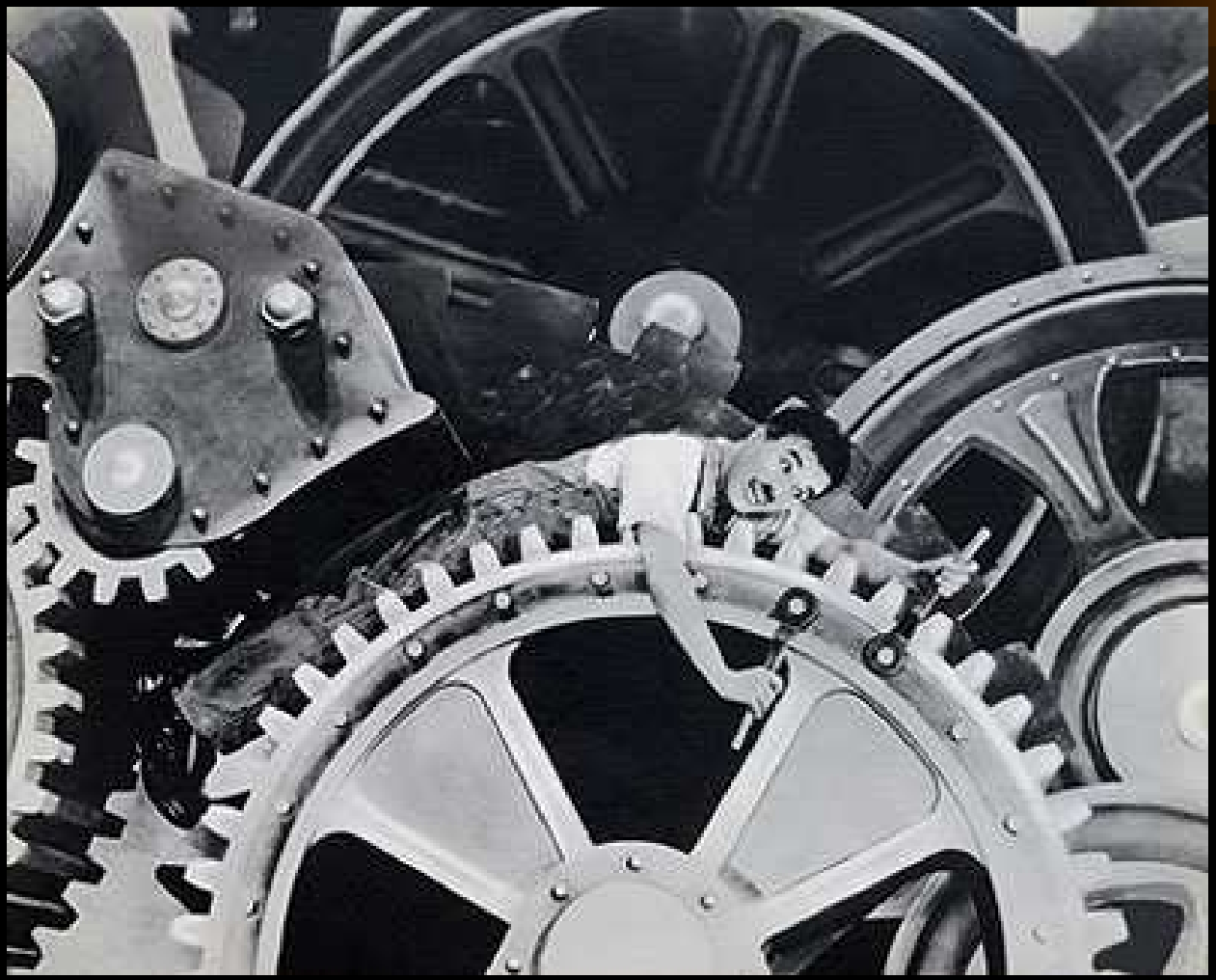
bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Werbewelten

BY: Trey Ratcliff

BY: Svadilfari

Wohin wird das führen?



Charlie Chaplin (1936): Modern Times

BuPP.at

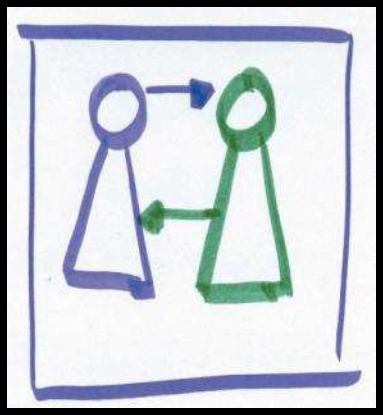
bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Oder doch so …?

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

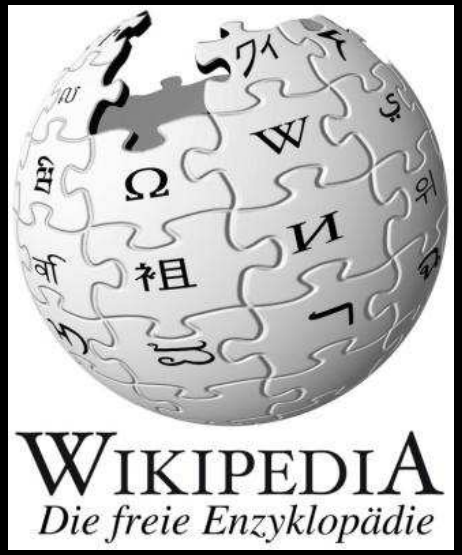
Wozu nutzen wir Medien?



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Information



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Kommunikation

explained it
17:16:38 **Thomas Corbin** I'll be jealous of those of you at java one - I expect to rea
17:16:54 **Daniel MD** @Thomes +1
17:16:59 **Geertjan** Thomas Corbin, my blog will make it feel as if you are there!
17:16:59 **Alex Lam** +1
17:17:05 David Beer joined the conversation
17:17:13 **Vano Beridze** I wish I have money to attend javaone
17:17:14 **Cesilko** Welcome David !

BuPP.at

bmwf
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Unterhaltung

BuPP.at

bmwf
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

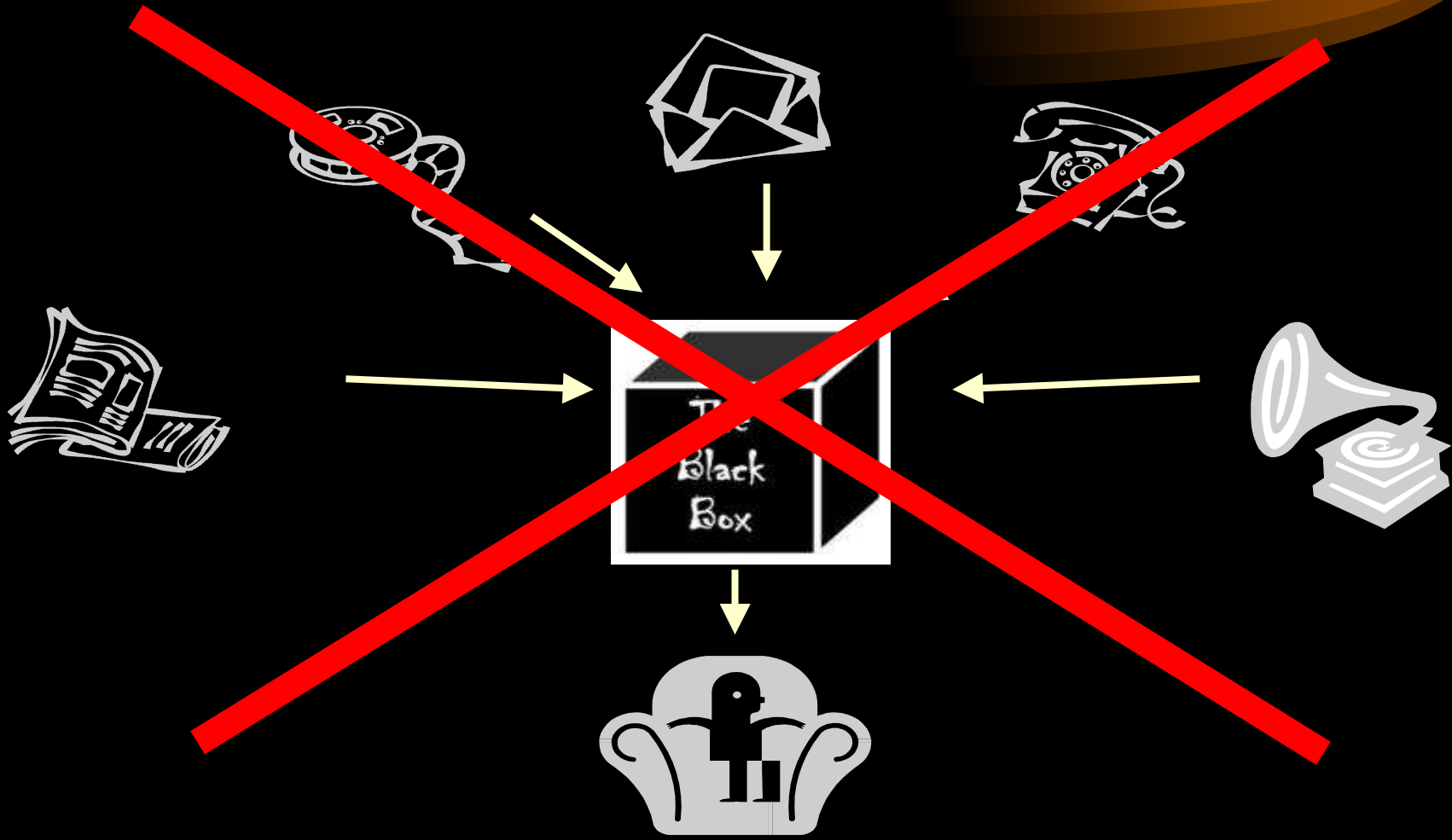
Auch wichtig:

WIE nutzen wir Medien?

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

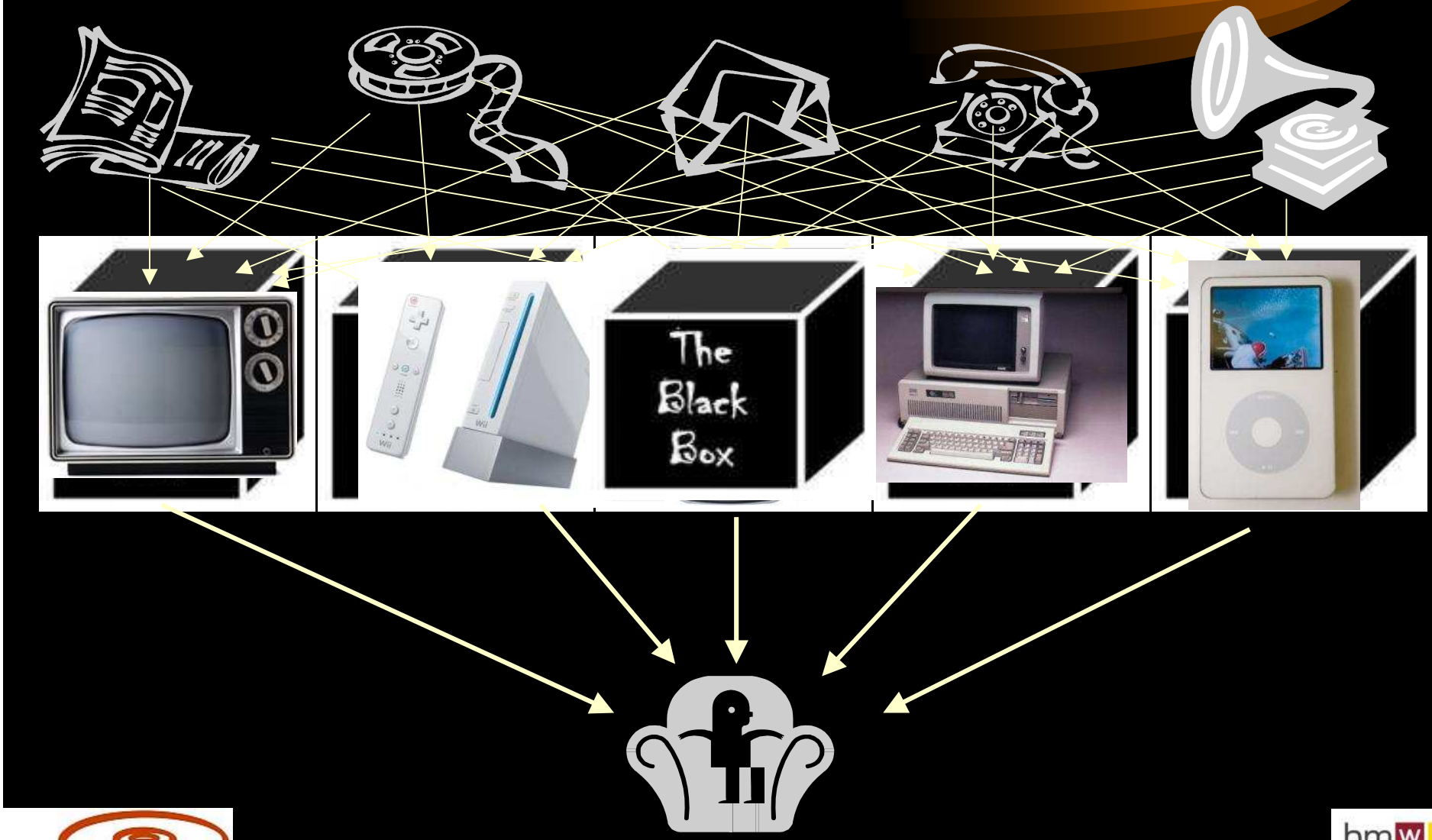
Der „Black-Box-Irrtum“



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

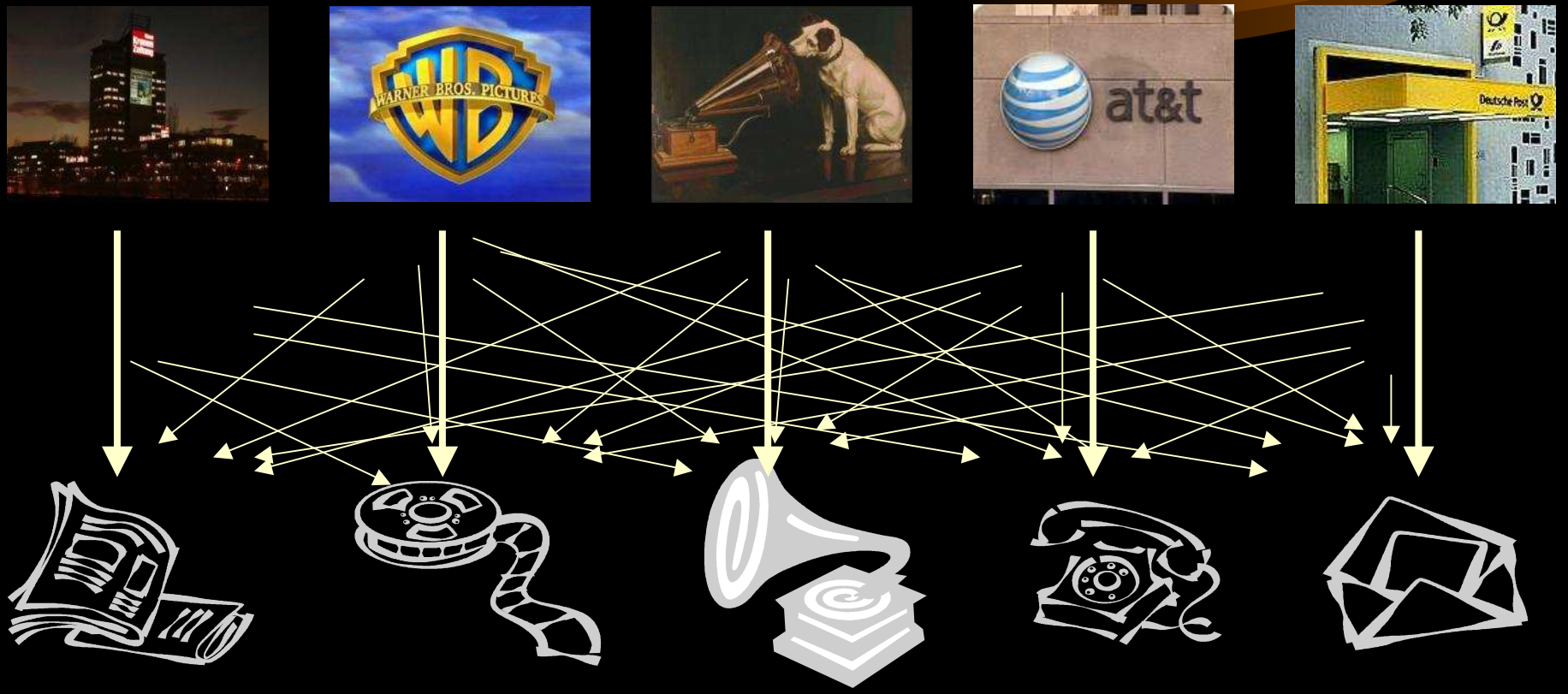
Konvergenz



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für
Wirtschaft, Familie und Jugend

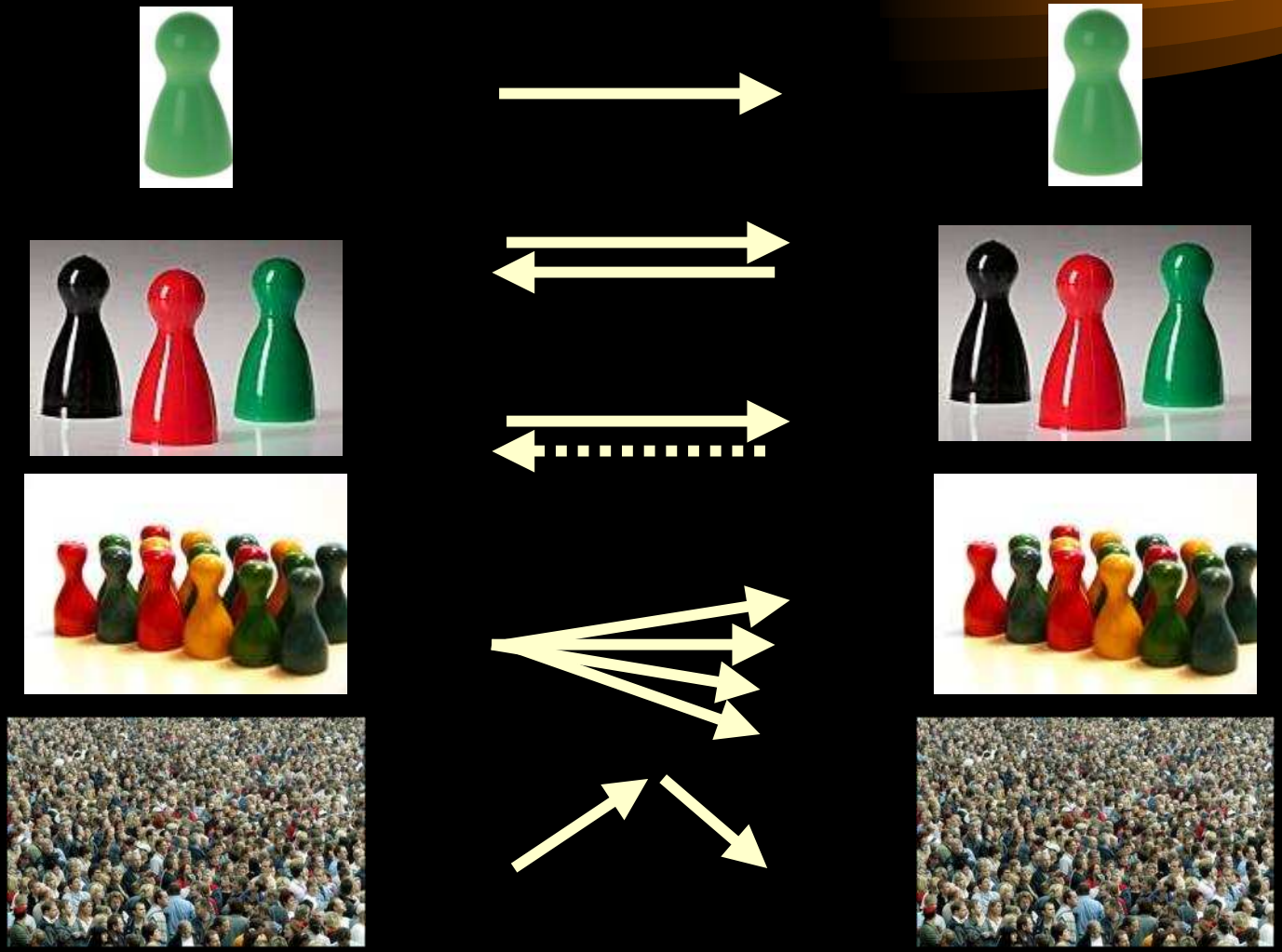
Top Down Konvergenz



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Mediale Wege



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

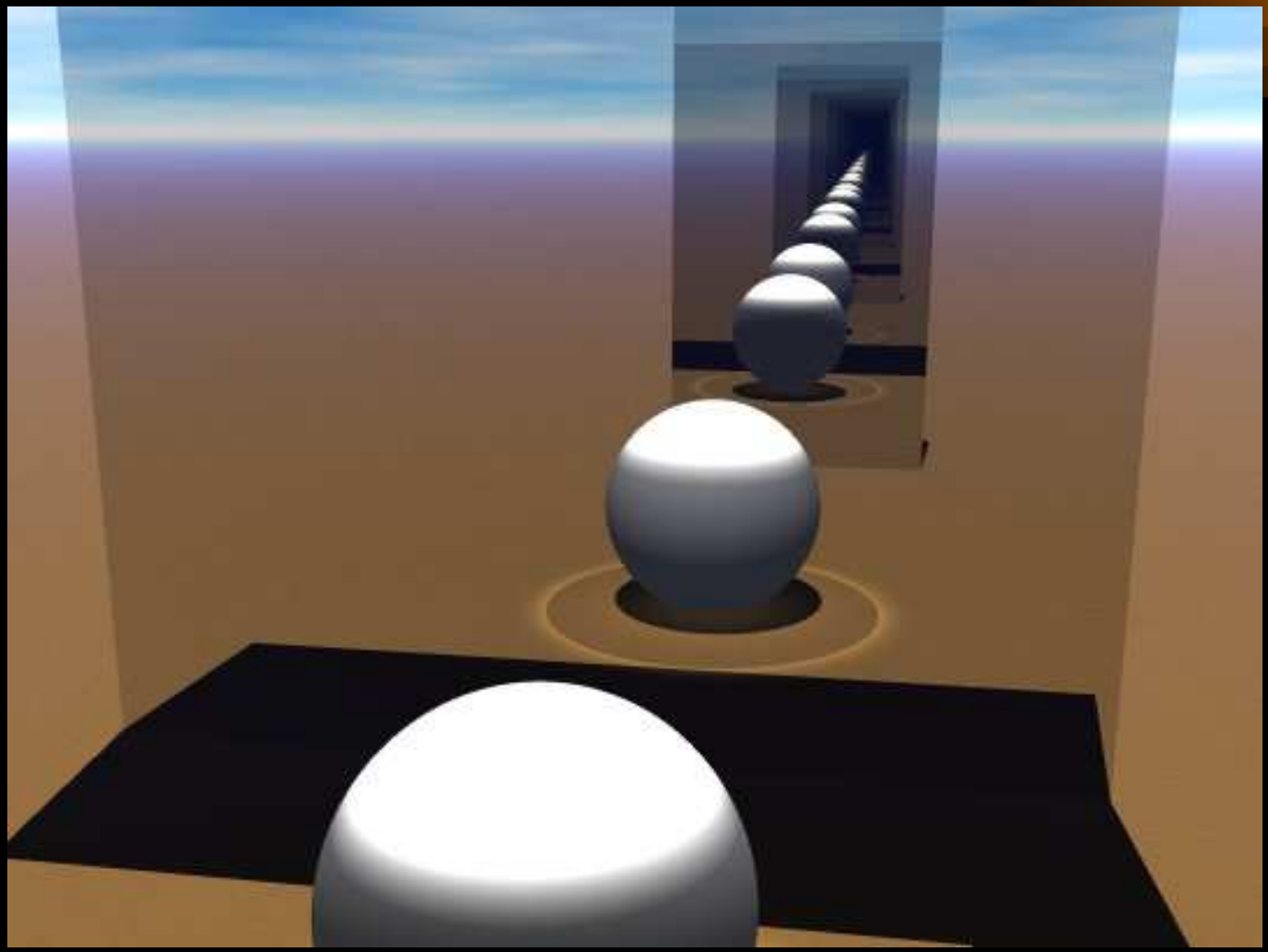
Eine kurze Zeitreise

1962	**McLuhan: Ende der Trennung von Raum und Zeit, von Arbeit und Freizeit**
1981	**Erste CD wird der Öffentlichkeit präsentiert**
1982	**eMail-Format wird definiert**
1989	**WWW entsteht am CERN**
1992	**Erste SMS versendet**
1995	**MP3-Format wird definiert**
2004	**Facebook gegründet**

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Der Spiegel im Spiegel



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Warum ein bestimmtes Medium?

Kronen Zeitung

OÖNachrichten
www.nachrichten.at

Salzburger Nachrichten
www.salzburg.com

ÖSTERREICH

Die Presse
FREI SEIT 1848

WIENER ZEITUNG

Wirtschafts Blatt

OÖNachrichten

KURIER

Neues Volksblatt

Heute
AKTUELL IN DEN TAG

Frankfurter Allgemeine

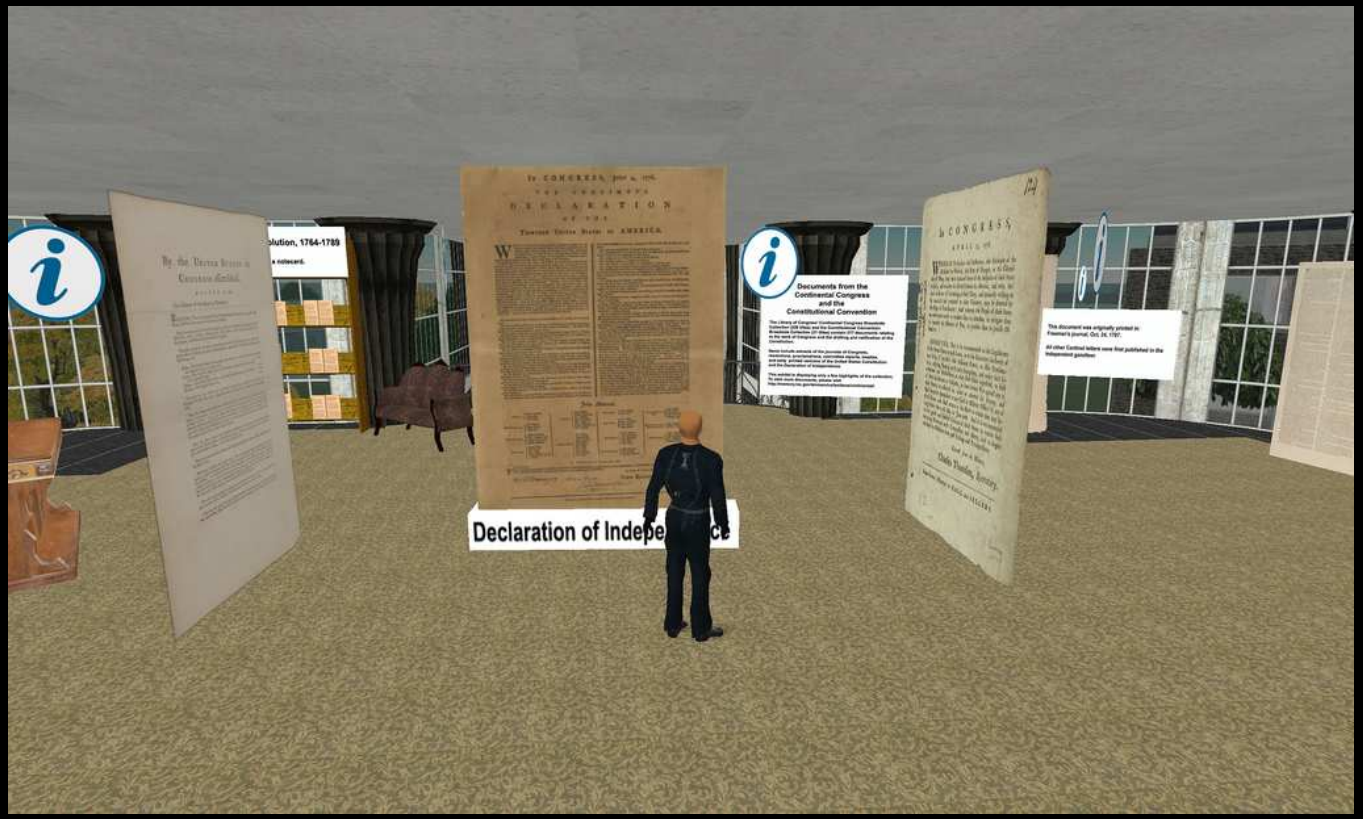
KLEINE ZEITUNG

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

„Virtuelle“ Welten?

Lateinisch „virtus“
bedeutet: Tugend, Tapferkeit, Tüchtigkeit, Kraft, Männlichkeit



Library of Congress Ausstellung in Second Life

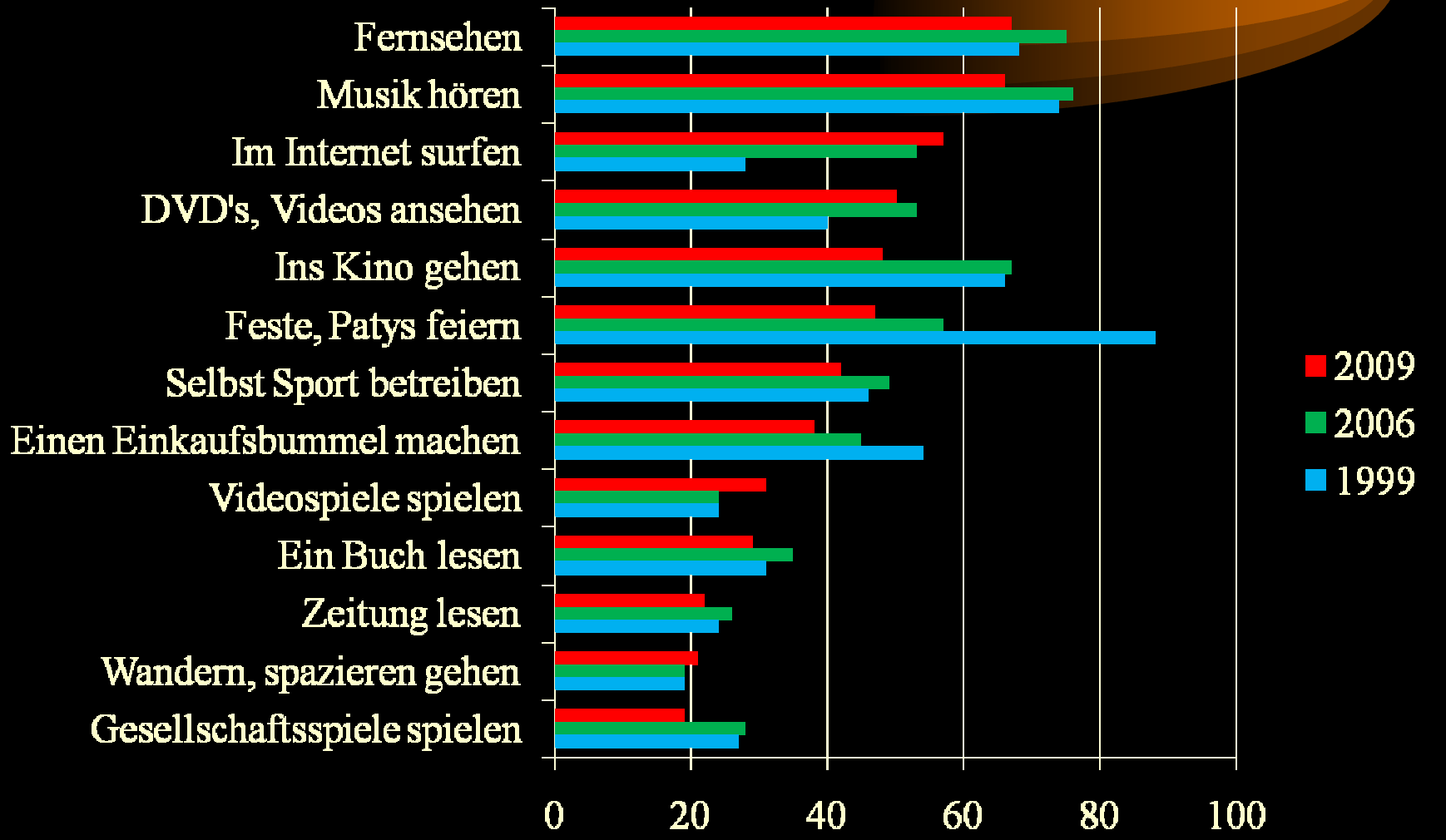
BY: Pathfinder Linden

BuPP.at

bmwf
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Jugend & Medien in Zahlen

Der Freizeitmix Jugendlicher

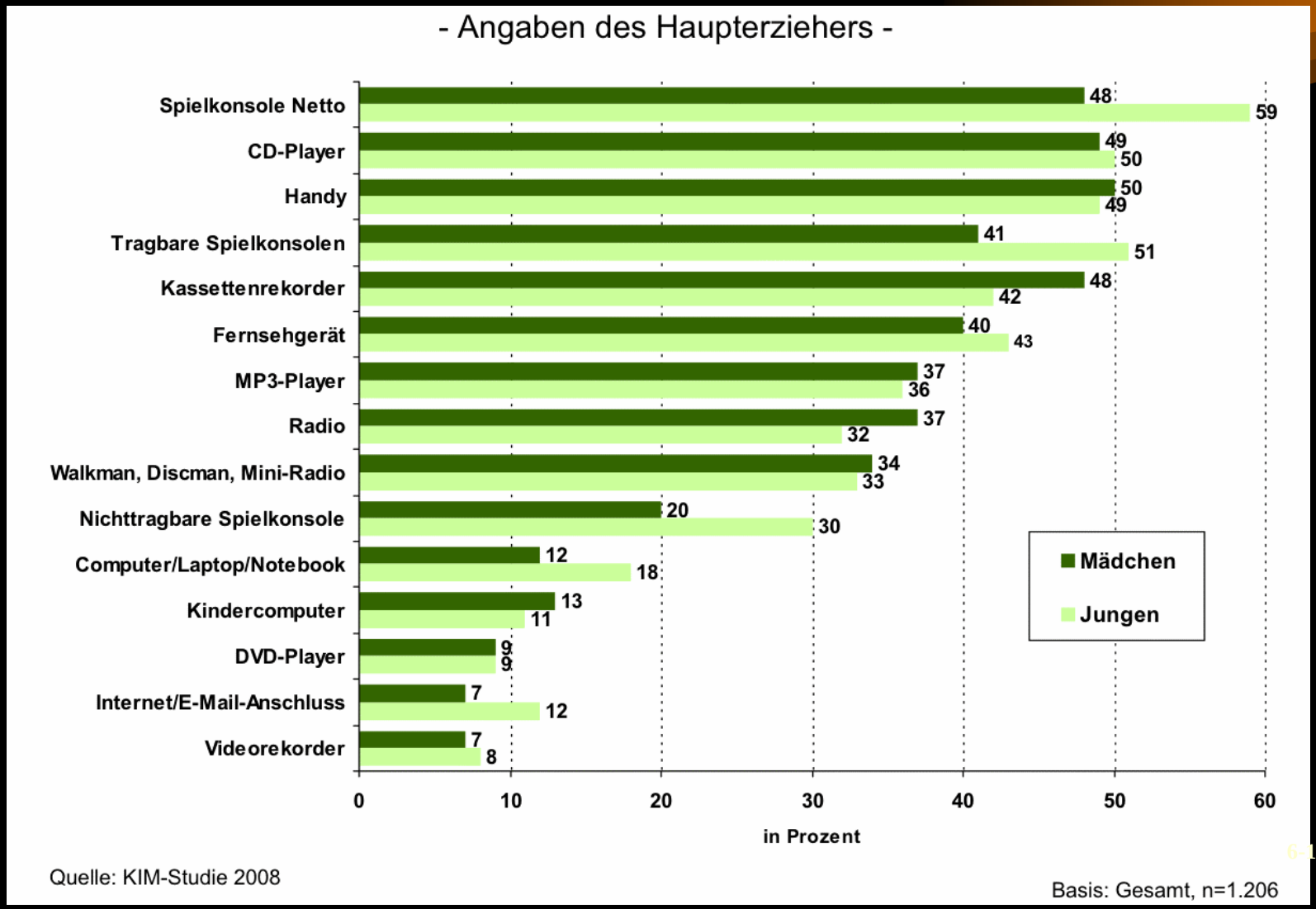


OÖ Jugendstudie 2009, n=1004 11 bis 26jährige, durchgeführt von IMAS International

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Gerätebesitz der Kinder 2008



Faszination Online

BuPP.at

bmwf
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Welche Farbe?

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Diese Farbe!

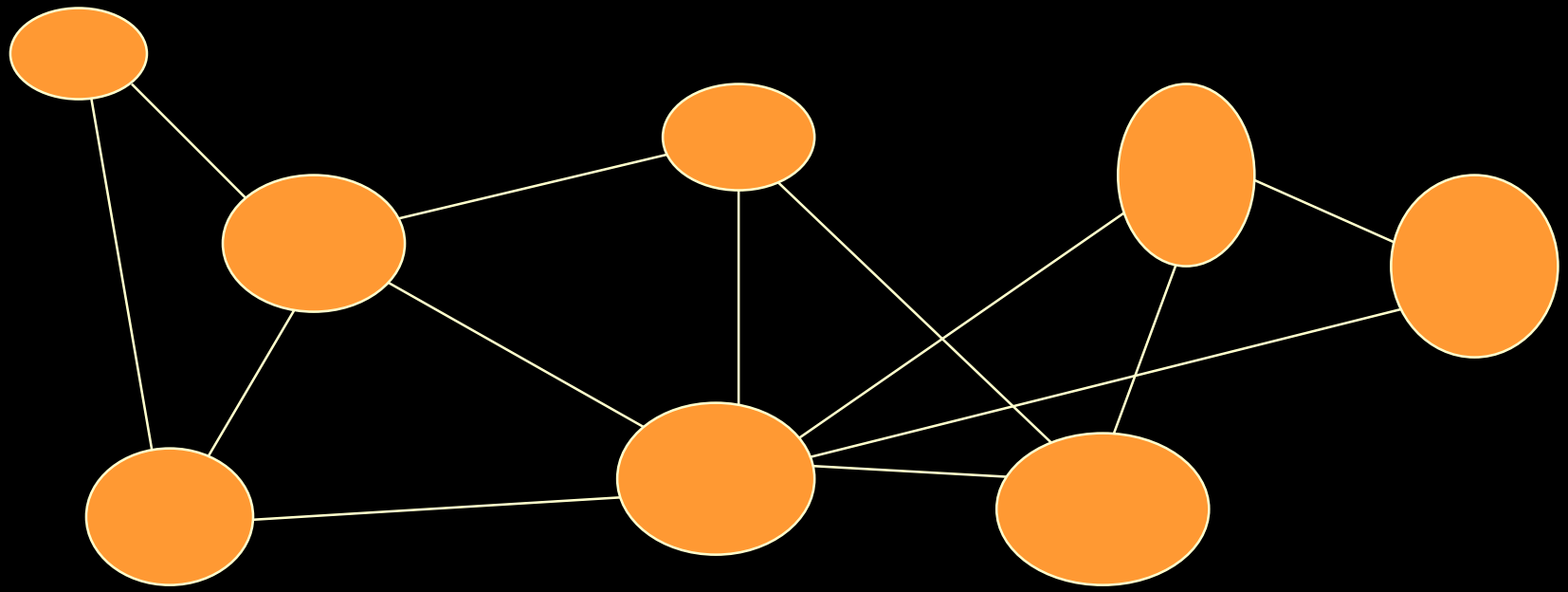
GELB

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Soziale Netzwerke …

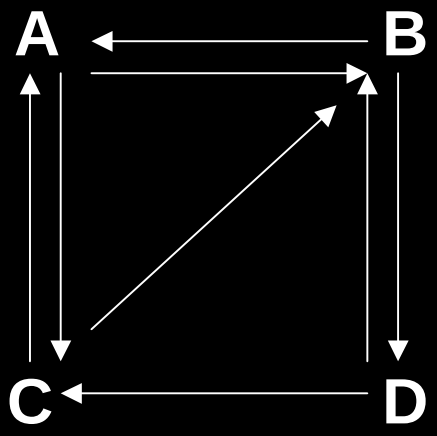
… oder: „Wer mit wem?“!



BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Reachability-Matrix?



	A	B	C	D
A	0	1	1	0
B	1	0	0	1
C	1	1	0	0
D	0	1	1	0

Nach Harary et. al. (1965) kann mit einer einfachen Formel die Reachability-Matrix erstellt werden:

$$R = (E + A)^{n-1}\#$$

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Im Klartext:

Oct 16

Herbert is now friends with [redacted] and [redacted] 5:32pm - Comment

Sep 23

Herbert joined the group Superstruct - play the game, invent the future. 7:27pm - Comment

Sep 20

Herbert joined the group subotron. 9:54am - Comment

Herbert is now friends with [redacted] 9:54am - Comment

Sep 18

Herbert is now friends with [redacted] 6:53pm - Comme

Sep 6

Herbert is now friends with Subotron Shop and [redacted]

Mein Netzwerk

Direkte Kontakte

Kontakte von Kontakten

Kontakte 3. Grades

» Erweitern Sie Ihr Netzwerk!

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Das Versprechen:

Facebook ermöglicht dir das Teilen von Inhalten mit deinen Freunden und öffnet sowie vernetzt deine Welt

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Entwicklungsaufgaben

Robert James Havighurst (1900 –1991)

Die wichtigsten Entwicklungsaufgaben in der Lebensphase „Jugend“:

- **Ablösung vom Elternhaus**
- **Entwicklung von persönlicher Autonomie und Unabhängigkeit**
- **Erwerb von schulischer Qualifikation zur Berufstätigkeit**
- **Beginn einer Partnerschaft und erste sexuelle Erfahrungen**
- **Integration in eine Gruppe und Freundschaft mit Gleichaltrigen**

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Über 100 Social Networks aus Deutschland

Oktober 2007 by weinull.cc

Öffentlichkeit

Natalja Steblau aus Berlin:
„Zwei Gesichter und doch nur ICH“

„Das Kaffeehaus eröffnet nicht nur zwanglosen Zugang zu den maßgeblichen Zirkeln, es erfaßte vor allem die breiteren Schichten des Mittelstandes, sogar Handwerker und Krämer“ (Habermas 1962/1990: 93)

BuPP.at

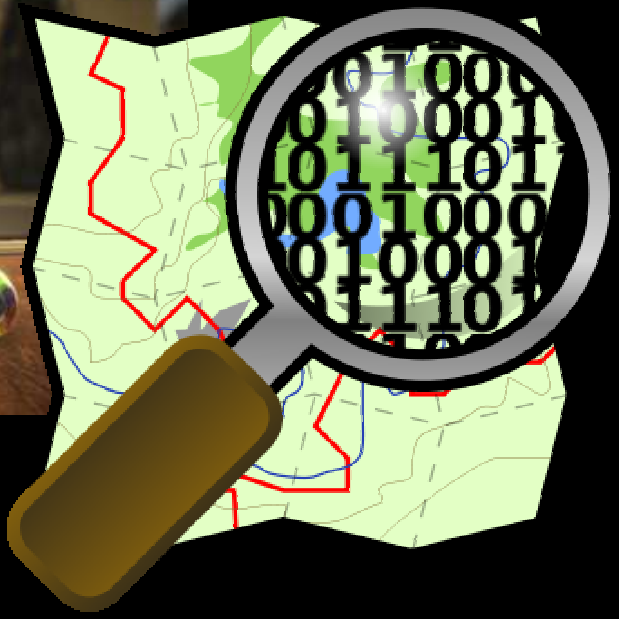
bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Power 2.0

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Crowdsourcing

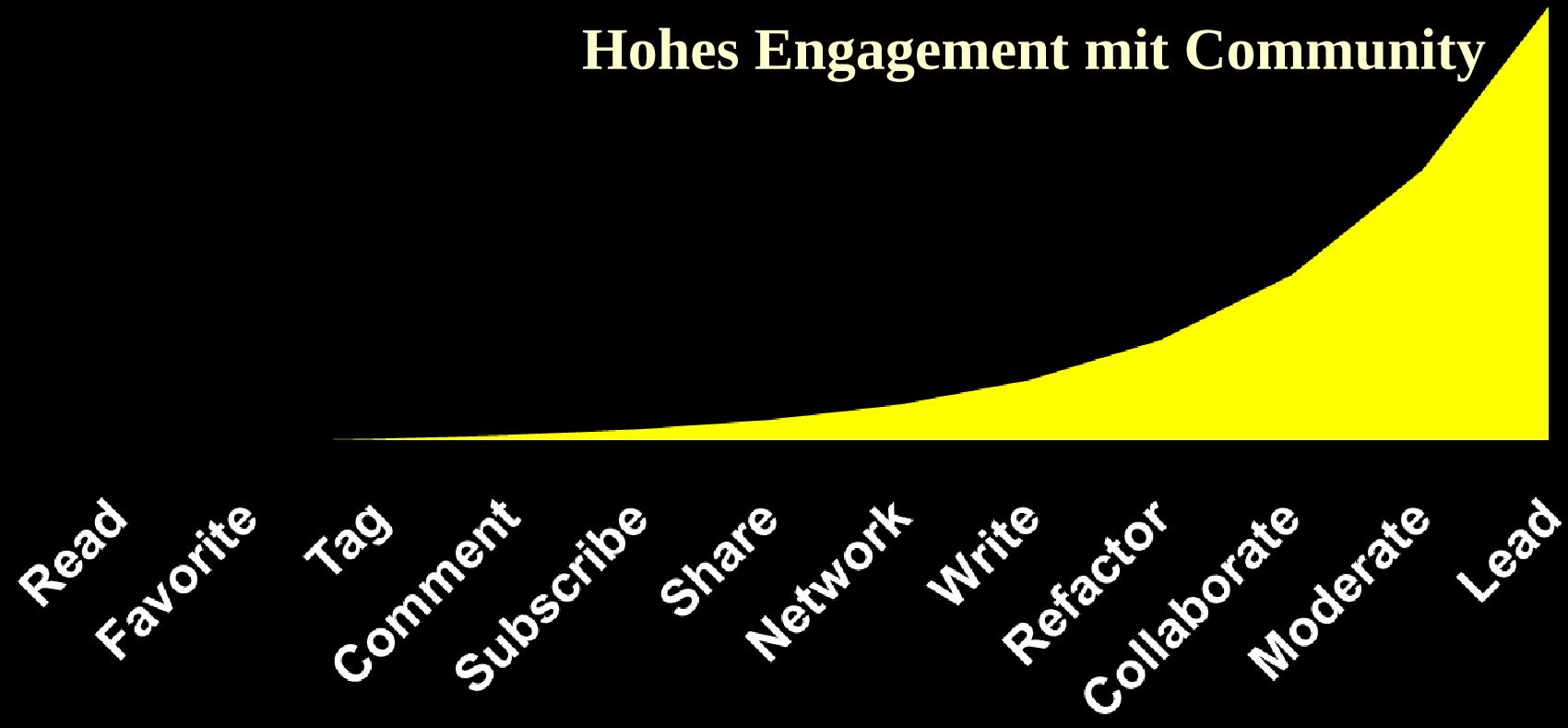


BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Power Law of Participation

Hohes Engagement mit Community



niedrigschwelliger Einstieg mit Tools

© Ross Mayfield 2006

BuPP.at

bmwfj Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

… und das ist erst der Anfang!

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Faszination Computerspielen

BuPP.at

bmwf
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Gemeinsam

BuPP.at

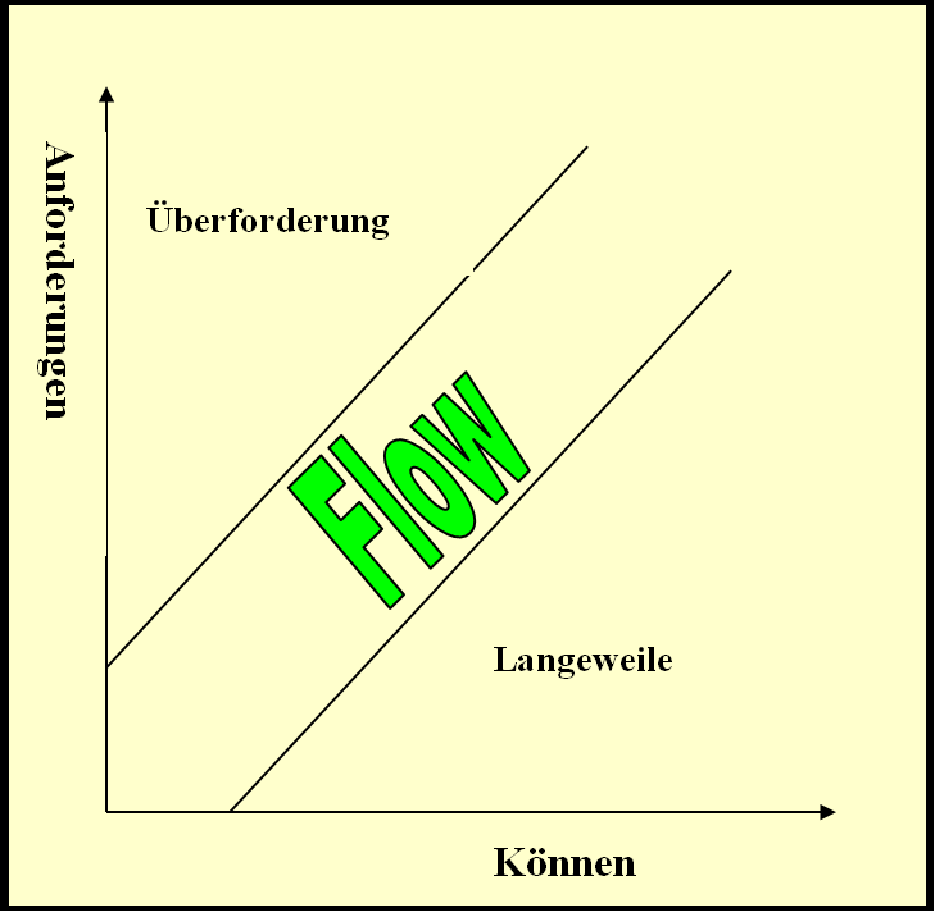
bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Erfolg

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Flow

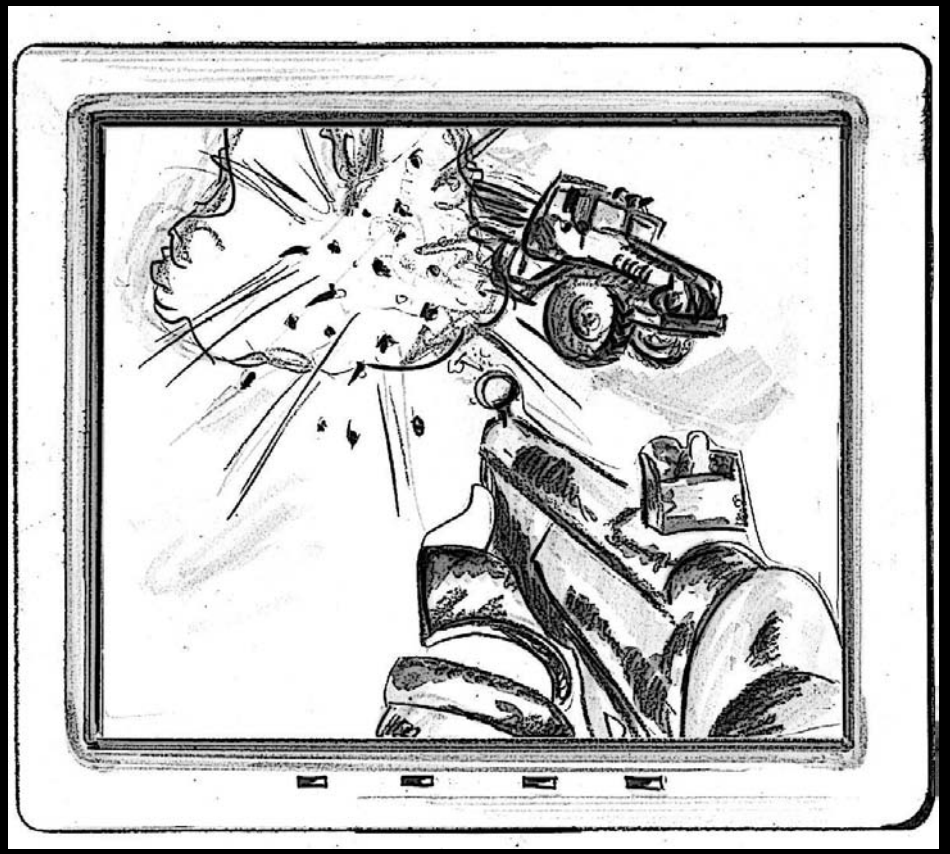


Csikszentmihaly 1990

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Öffis

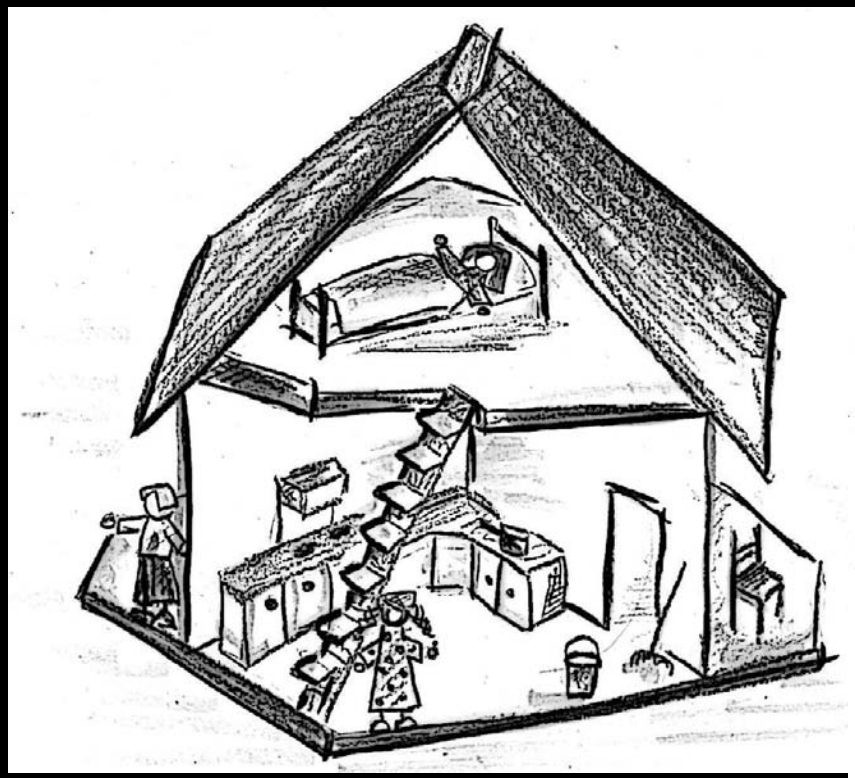


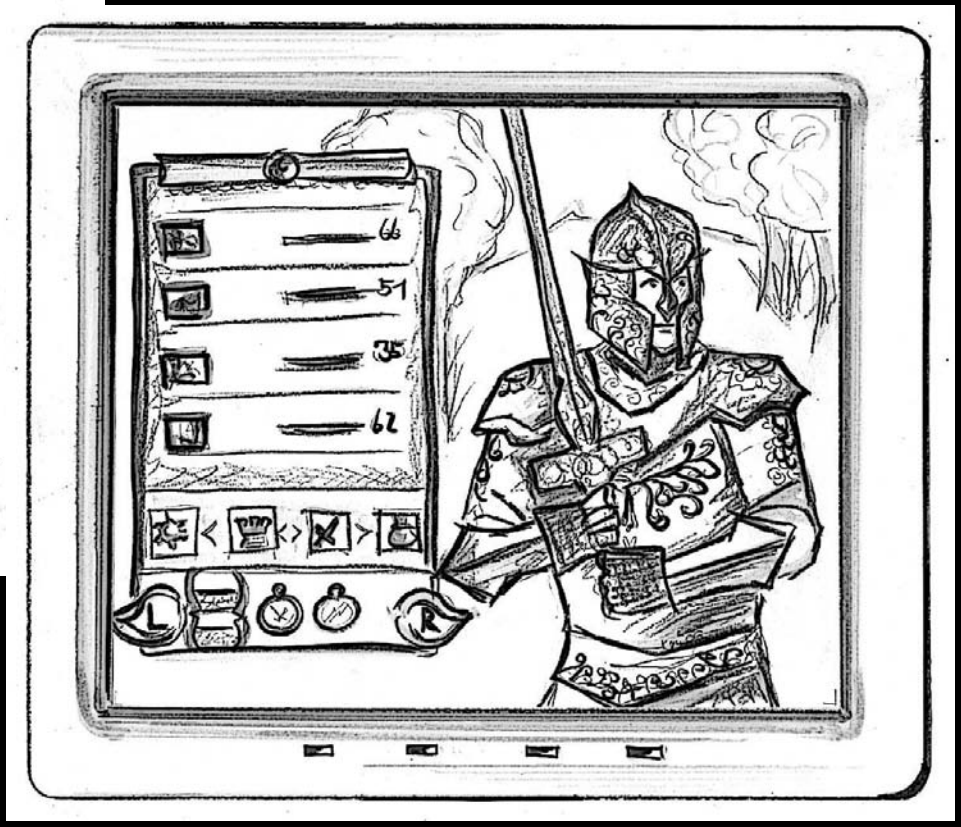
BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

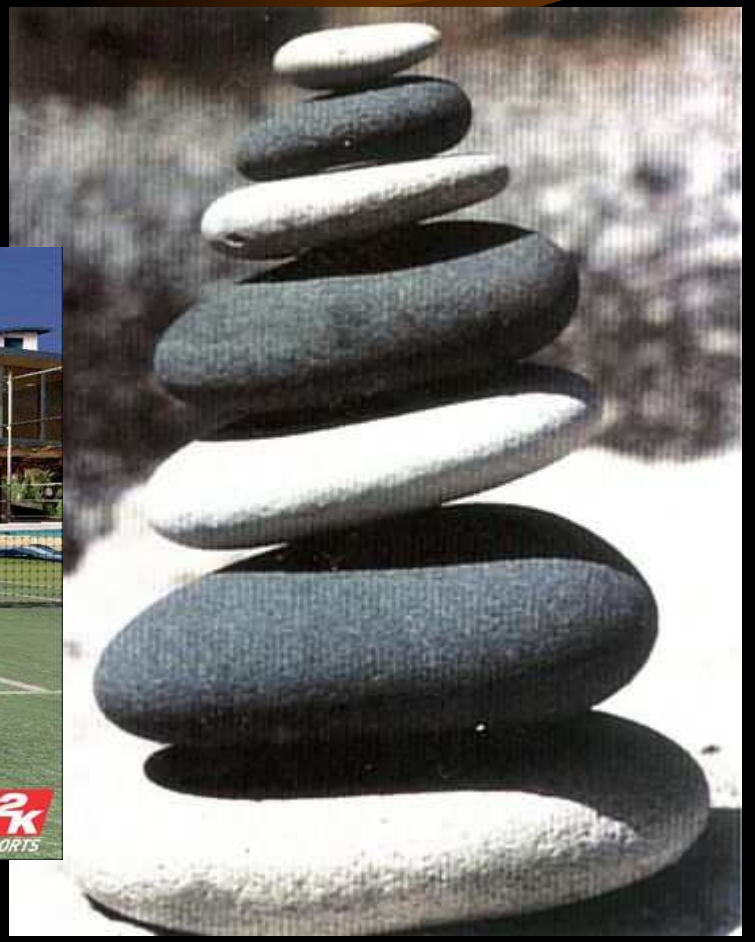
Indianer

Rollenspiele





Gefordert und Gefördert

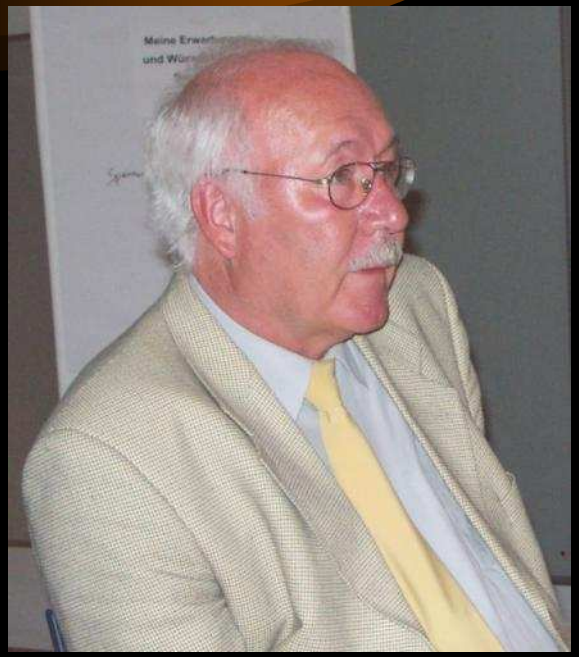


BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Medienwirkungsforschung

Kunczik, Michael u. Zipfel, Astrid (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau



„Ein abschließendes Urteil über die Wirkung violenter Computerspiele wird durch die methodische Problematik vieler Studien sehr erschwert“

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Die Herausforderung:

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Die Kluft zwischen …

- Jung & Alt
- Digital Immigrants & Digital Natives
- Nutzer/innen & Nicht-Nutzer/innen
- Zugang & kein Zugang
- Teilhabe & Ausgrenzung
- Spielende & Nicht-Spielende

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Der beste Jugendschutz

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Schauplatz Computerspiele

Schauplatz Computerspiele

Herbert Rosenstingl und
Konstantin Mitgutsch

Hardcover mit Schutzumschlag,
264 Seiten, € 19,90
2009. ISBN: 978-3-99100-004-4

Verlag: Lesethek

BuPP.at

bmwfj
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

Vielen Dank!

Herbert Rosenstingl
herbert.rosenstingl@bmwfj.gv.at

www.bmwfj.gv.at
www.bupp.at