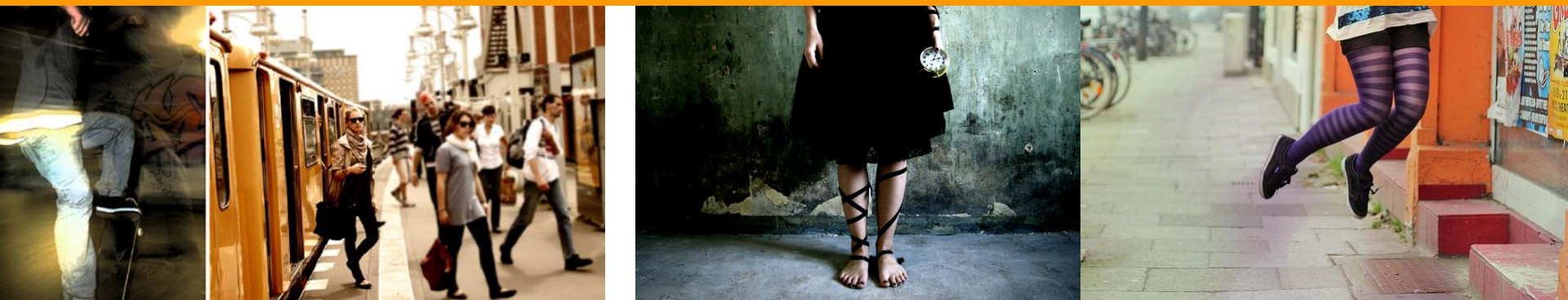


Generation OnLife

Wie digitale Technologien den Alltag Jugendlicher verändern



Vortrag im Rahmen der Fachtagung „Wie wirklich ist die digitale Wirklichkeit?“ am 5.11.2021

Dr. Beate Großegger – bgrossegger@jugendkultur.at

Institut für Jugendkulturforschung – Alserbachstraße 18/7. OG, 1090 Wien

Junge Lebenswelten in Bewegung



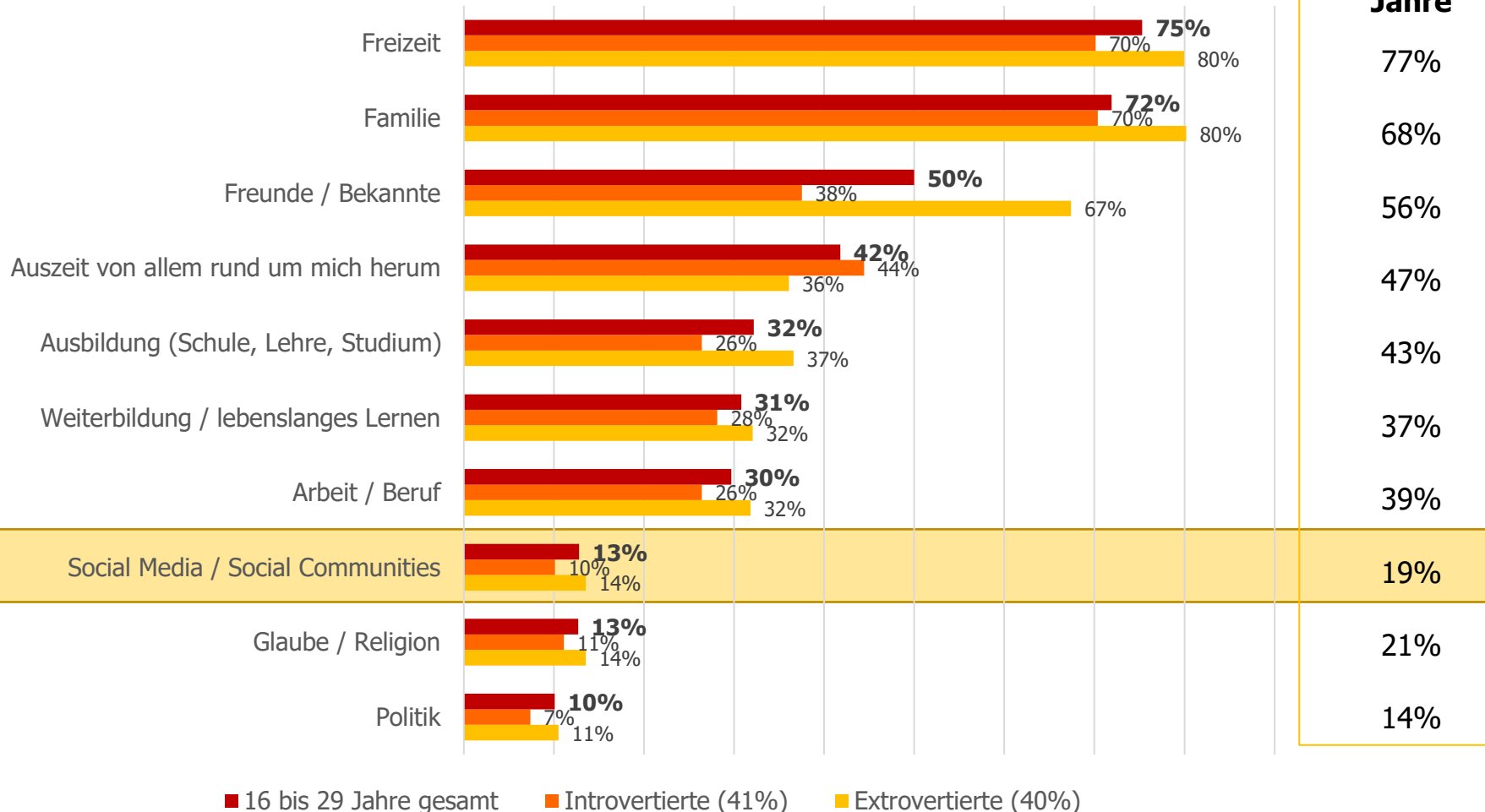
„Was ist nur mit der Jugend los?“

- **Covid-19-Pandemie, Klimakrise & digitale Transformation** als generationenprägende Erfahrungen der heutigen Jugend
- **„Kinder unserer Zeit“**: Jugendliche als Treiber des digitalen Wandels
- Zugleich gilt: Sie sind ganz normale Kids & Jugendliche – auf der **Suche nach sich selbst** und ihrem Platz in Gemeinschaft & Gesellschaft

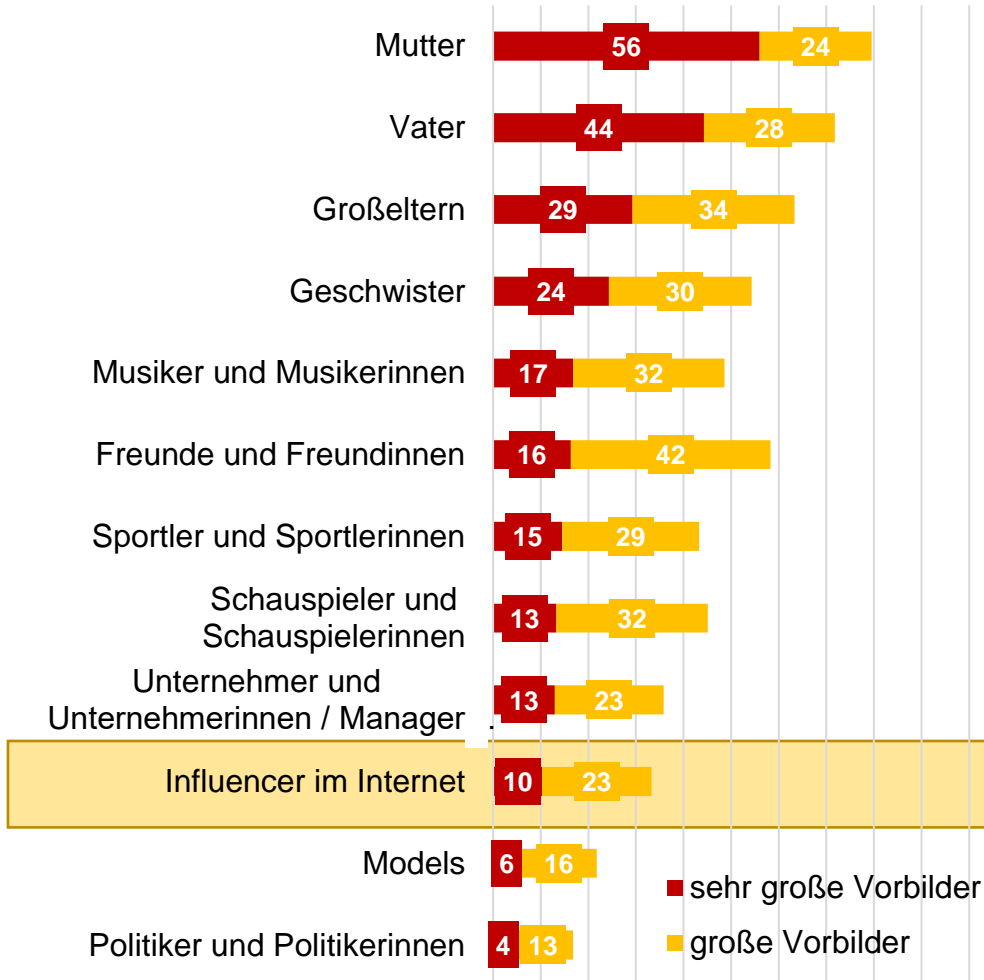
Die digital sozialisierte Jugend ist nicht besser oder schlechter als Generationen zuvor: Sie ist einfach (nur) anders.

Sehr wichtige Lebensbereiche

Top-Box auf Skala 1-4 (sehr wichtig)



Wichtige Lebensbereiche & Vorbilder



Was jungen Menschen wichtig ist:

Harmonie in der kleinen Welt des Privaten, Sicherheit & Orientierung, Freizeit als „Eigenzeit“, Spaß/Lebensfreude & insbesondere in bildungsnahen Milieus Individualität & Selbstverwirklichung

Die wichtigsten Vorbilder kommen aus dem innersten Zirkel der Lebenswelt: **Familie & Freund*innen.**

(Pop-)Musik, Sport und Film im Mittelfeld: medial vermittelte Leitfiguren – passend designt.

Erstaunlich geringe Bedeutung haben Influencer & Models, die nichts als ihre Selbstdarstellung zu bieten haben.

Freizeitorientierte Mediennutzung

In der Freizeit bieten Medien Ausgleich und sie schaffen zugleich auch erweiterte Erfahrungsräume, die für die individuelle Identitätsarbeit wichtige Impulse liefern – Medienfreizeit ist großteils digital

Top 5 der männlichen Jugend



Platz 1: YouTube-Videos
ansehen (64%)

Platz 2: Musik hören (61%)

Platz 3: via Streamingdienste
Serien & Filme schauen (54%)

Platz 4: Gaming (52%)

Platz 5: Social Media (44%)

Top 5 der weiblichen Jugend



Platz 1: Musik hören (70%)

Platz 2: via Streamingdienste
Serien & Filme schauen (66%)

Platz 3: Social Media (65%)

Platz 4: Lesen (54%)

Platz 5: lineares Fernsehen
(51%)

Generation OnLife

- **Smartphone & Social Media:** für Junge so **normal** wie der Kühlschrank und das TV-Gerät für die Eltern
- **WhatsApp, Instagram & Co. –** Online-Aktivitäten und Offline-Freizeitgestaltung außer Haus laufen häufig parallel, digitale Tools dienen der Koordination des Freizeitgeschehens
- Social Communities sind **Pausenfüller für die kleinen Pausen** zwischendurch, Kopfhörer halten die Welt von einem fern
- Mobiles Internet ist allgegenwärtig, Print ist „tot“

Credit: Pixabay

Ästhetische Erfahrung verbindet

Medienwelten liefern allseits Material für ästhetische Erfahrung – von frühem Kindesalter an

Was 11- bis 17-Jährige in ihrer Freizeit am häufigsten machen: Musik hören (73%), Social Media (72%), im Internet surfen (67%), ausruhen/chillen (64%), mit Freund*innen zusammen sein (60%)

Digitale Trends entwickeln sich dynamisch: „Du nutzt echt noch Facebook? Du bist aber ein Fossil ...“

Was 11- bis 17-Jährige in ihrer Freizeit am liebsten machen: Sport/Bewegung (30%), Freund*innen treffen (14%) & kreative Aktivitäten (9%)

Ästhetische Erfahrung bei Kindern und Jugendlichen ist explizit kommunikativ angelegt: dient dem Ins-Gespräch-Kommen, dem Sichtbarmachen des Selbst nach außen und dem Verarbeiten von Selbst- und Welterfahrung

Credits: Pixabay

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2021 ÖSTERREICH

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!



WHATSAPP

98% ^{+7%*} ↑
♀ 99% ♂ 97%

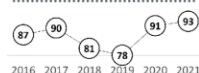
BELIEBTESTE
MESSENGER-APP
NACHRICHTEN,
BILDER & VIDEOS
VERSENDEN
GRUPPENCHATS
TELEFONIEREN
STANDORT TEILEN



YOUTUBE

93% ^{+2%*} ↑
♀ 94% ♂ 92%

VIDEO-
PLATTFORM
INFORMATIONEN
& UNTERHALTUNG
BELIEBTESTE
SUCHMASCHINE BEI
JUGENDLICHEN



INSTAGRAM

84% ^{+8%*} ↑
♀ 85% ♂ 83%

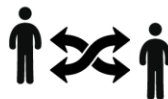
INSZENIERTE
SCHÖNE
BILDERWELTEN
BILDER & VIDEOS
WERDEN IN
„STORIES“ GETEILT
UND SIND 24 H
SICHTBAR



SNAPCHAT

75% ^{+13%*} ↑
♀ 80% ♂ 71%

FOTO-APP FÜR
SCHNAPPSCHÜSSE
> FILTER <
> SPIELE <
> SNAPMAP <
„STREAK“ ALS
FREUNDSCHAFTS-
BEWEIS



TIKTOK

57% ^{+15%*} ↑
♀ 65% ♂ 49%

VIDEO-APP FÜR
15-60 SEKUNDEN
LANGE VIDEOS
VOR ALLEM
PLAYBACK-VIDEOS
SIND SEHR BELIEBT



PINTEREST

39% ^{-1%*} ↓
♀ 55% ♂ 23%

PLATTFORM FÜR
INSPIRATION UND
KREATIVITÄT
DIY (DO-IT-YOURSELF)
BILDER & MEMES
BOARDS



WEITERE
PLATTFORMEN:



FACEBOOK 34% ^{-14%*} ↓



DISCORD 33% ^{+16%*} ↑



SKYPE 27% ^{+0%*} →



TWITCH 26% ^{+3%*} ↑



TELLONYM 22% ^{+6%*} ↑



TWITTER 21% ^{+0%*} →



TELEGRAM 21% ^{+0%*} →

*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2020

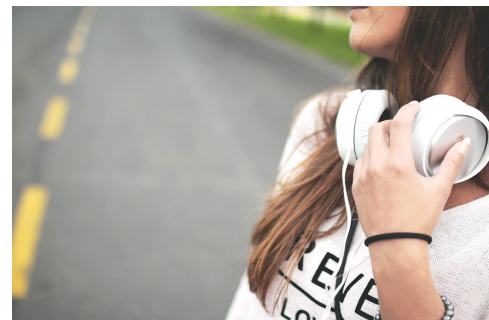
Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du?“ (Mehrfachantworten möglich) Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 11/12 2020. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 195 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5 %.

Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.

Gefördert durch das Bundeskanzleramt. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

Generation OnLife: Jugend digital

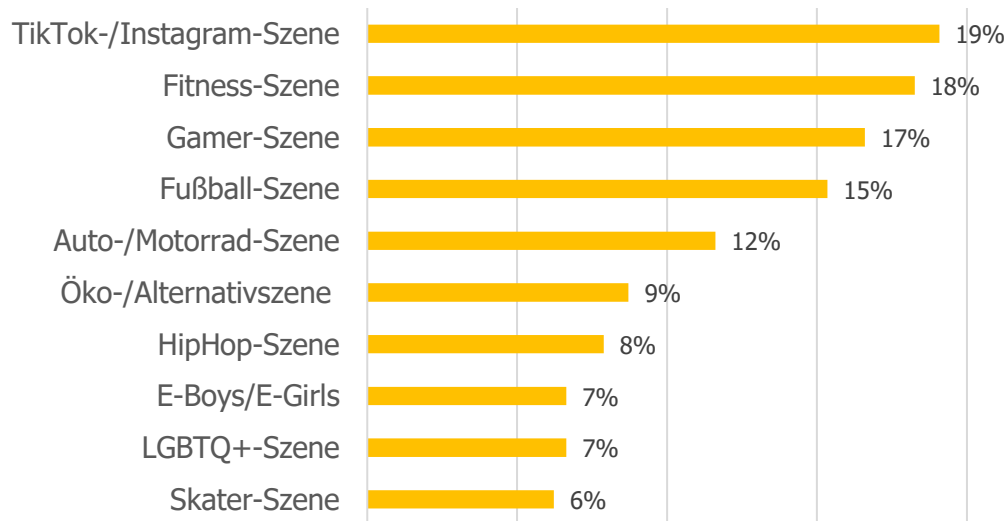
- **Neue Phänomene: FOMO** – always on, **Nomophobie** – Angst, ohne Smartphone zu sein, **SMOMBIES** – Smartphone-Zombies, **POIDH-Prinzip** (pics or it didn't happen): „Insta“(gram) = sehen und gesehen werden
- **Neue Herausforderungen:** extrem **kurze Aufmerksamkeitsspannen & minimale Monotonietoleranz** – ständig senden bedeutet oft auch, nicht mehr zuhören können; „connected life“ führt zu Echtzeitstress: **6 von 10 Jugendlichen erwarten sich sofort oder spätestens nach wenigen Minuten Antwort**, wenn sie über Social Media/Messenger-Dienste eine Nachricht an Freund*innen senden, nur 19% meinen: „Man kann sich so lange Zeit lassen, wie man will“
- **Neue Chancen** – digitale Medien haben aber auch viele positive Effekte: Förderung analytischer und visueller Intelligenz; Zugang zu Information; Kontakte über räumliche Distanzen; neue **Ausdrucksmöglichkeiten & Spielformen für Kreativität**



Jugendkultur(en) im digitalen Zeitalter

- **Digitale Technologien prägen unsere Epoche:** Sie verändern die Art und Weise, wie wir unseren Alltag organisieren, wie wir uns informieren und unterhalten, wie wir lernen und arbeiten und wie wir miteinander umgehen
- Auch Jugendkulturen verändern sich: **„Rückzug“ in digitale Lebenswelten** – Ältere bekommen vieles gar nicht mit

Top-10-Jugendszenen der 16- bis 19-Jährigen



Hochfragmentierte Jugendkultur: Vielzahl an Lifestyle-Nischen, die Online- & Offline-Modus verbinden

20- bis 24-jährige Studierende



56% nutzen
täglich
Instagram

65% der
Instagram-User
interessieren
sich auf „Insta“
besonders für
Reisen

77%
finden Produkt-
empfehlungen
von Instagramern
beim Thema
„Reisen“
glaubwürdig

Vanlife-Fixkostenvergleich

Fixkosten	Wohnung Berlin	Vanlife
Miete inkl. Nebenkosten	430 €	- €
Strom	56 €	- €
Gas	36 €	- €
Auto-Kredit	- €	530 €
Krankenversicherung	224 €	89 €
Rechtsschutzversicherung	- €	13 €
Haftpflichtversicherung	4 €	4 €
Unfallversicherung	- €	9 €
Hausratversicherung	7 €	- €
Hunde-Haftpflichtversicherung	- €	4 €
Kfz-Versicherung	- €	99 €
Telefon (Festnetz)	30 €	- €
Telefon (Vertrag DE)	42 €	27 €
Spenden	20 €	40 €
ADAC Mitgliedschaft	- €	7 €
Diverse Online Abos / Tools	36 €	36 €
Summe:	904 €	885 €

Quellen: Institut für Jugendkulturforschung: Jugend und digitale Medien (Eigenstudie) 2018 / moving'n'grooving. Vanlife & Rock'n'Roll – movingrooving.de

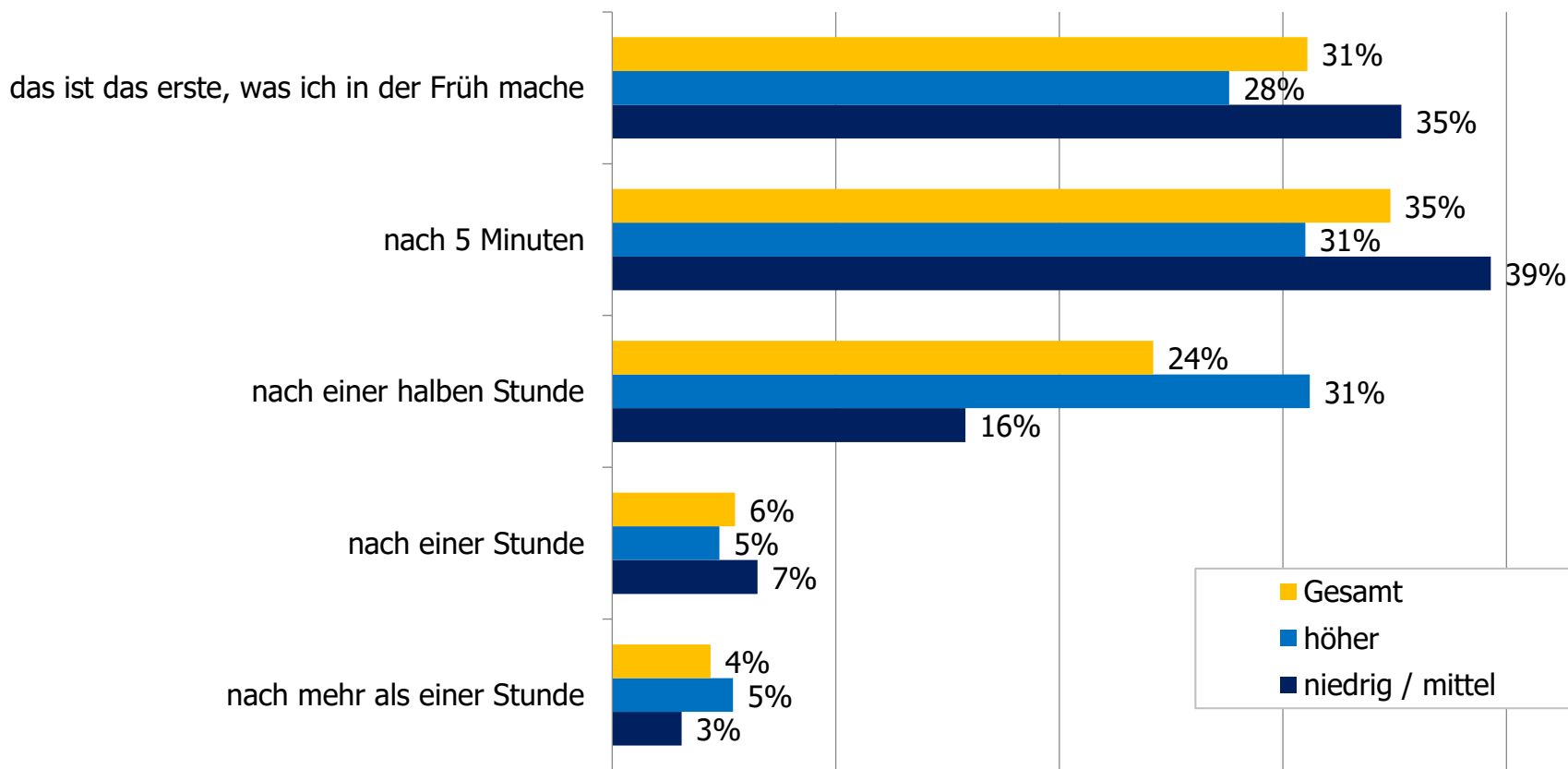
Erster Blick aufs Handy

Vergleich nach Bildung

98% der 11- bis 17-Jährigen haben ein eigenes Handy!

Wann schaust du das erste Mal auf dein Handy, wenn du in der Früh aufwachst?

Basis: Befragte, die ein Handy besitzen



Trend 1: Sklaven des digitalen Lifestyles

„Das iPhone ist die neue Rolex, so einfach ist das.“ (Die Nerven)

Stella, 21, Konditorin auf Job-Suche: „Die Leute sitzen nebeneinander und schreiben sich SMS, obwohl sie miteinander reden könnten. Und auf Konzerten filmt jeder mit dem Handy oder dem iPad – das stört mich, weil es ist besser, wenn man es im Moment selbst lebt.“

Wir nutzen Technologien nicht, um Zeit-Souveränität zu gewinnen, sondern machen uns zu deren Knecht: „Ich finde, ein Handy ist eigentlich dafür da, dass ich meinem Handy sag', was es machen soll. Aber irgendwie sagt mir mein Handy mehr, was ich machen soll. Ich weiß nicht, ich kann einfach nicht wegdrücken ...“



Trend 2: Rückzug in die Blase des Vertrauten

„Wir reagieren auf die Informationsflut nicht mit einer differenzierten Weltsicht, sondern mit einer groben Vereinfachung.“ (Martin Korte, Neurobiologe)

Confirmation Bias – Information im digitalen Zeitalter:

- Das Gehirn sucht (in der Informationsverarbeitung) zunächst nach Bekanntem: Wir nehmen vor allem das auf, was unseren Erwartungen entspricht, und konzentrieren uns auf Informationen, die Vorerfahrungen bestätigen.
- Digitale Informationsgesellschaft bietet immer mehr Information(en) in immer kürzerer Zeit.
- Die Konsequenz: **Der „information overflow“ des digitalen Zeitalters macht uns weniger offen für Neues**

Wissen ist nicht gleich Information:

- **Wissen ist etwas selbst Erarbeitetes, an das neue Informationen angedockt werden können, d.h. Lernen fällt leichter**
- **Mehr Wissen bedeutet auch mehr Selektionskompetenz:** „Wer mehr weiß, sucht präziser und kann besser und schneller werthaltige von irrelevanten Antworten unterscheiden“ (Martin Korte)
- Jugendarbeit, Schule/Universität & Arbeitsplatz: junge Menschen – digital überreizt & gering monotonietolerant

Trend 3: Beautifizierung

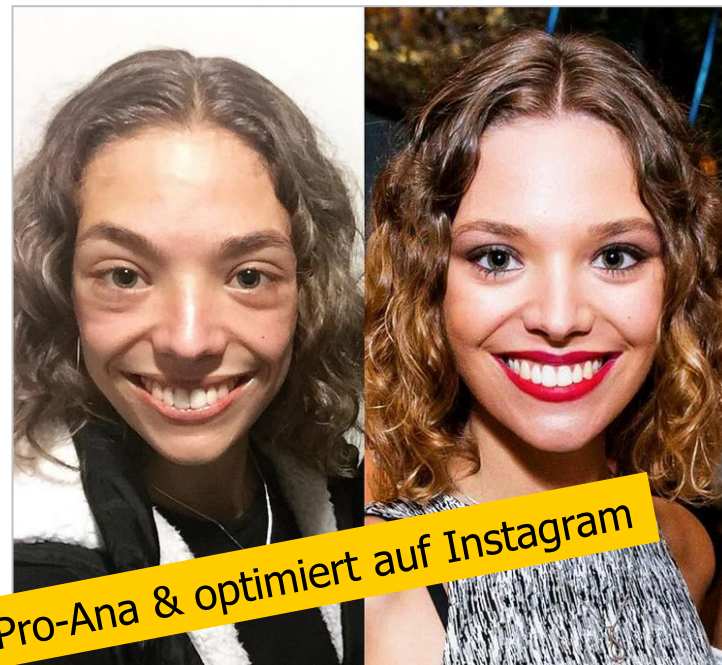
... und Bodyshaming als Teil von Cybermobbing

Beautifizierung als Gesellschaftstrend – Instagram als Welt des „schönen Scheins“

- Schülerinnen: „Das ist so, dass man sich in Social Media ein bisschen größer präsentieren kann, als man wirklich ist, oder toller und besser. (...) Andere Leute sehen dann nur die beste Seite von einem.“
- Lehrlinge/Berufstätige/Erwerbsarbeitslose: „Es gibt Apps, wo man sich komplett schöner machen kann. Man kann das Gesicht schmaler, die Augenringe weg und die Zähne weißer machen.“

Mobbing gab es schon immer, aber ...

- Cybermobbing bringt neue Dynamiken: rasche Verbreitung, große Publika, die Tatsache, dass das Internet fast nichts vergisst – Anonymität des Internets senkt Hemmschwelle
- Body-Shaming ist als Variante von Cybermobbing im jugendlichen Alltag fest verankert: Mädchen empfehlen, wenn es zu schlimm wird, die Täter*innen zu blockieren
- Opferstatus weniger Thema als die Psychologie des Täters/der Täterin, d.h. die Frage „Warum tut er/sie das?“



Screenshot: <https://www.instagram.com/p/Baxx2FDF0FC/?tagged=ana>

Institut für Jugendkulturforschung im Auftrag des Wiener Programms für Frauengesundheit (2017): Body-Shaming und Social Media – Fokusgruppen mit 15- bis 19-jährigen Mädchen und jungen Frauen

Trend 4: existenzielle Indifferenz

Existenzielle Indifferenz bedeutet:

- kein Sinn, aber auch keine belastende Sinnkrise
- Ablenkung/Kompensation (freizeitweltlicher Hedonismus), Orientierung an kleinen, schnellen Glücksmomenten

Existenziell Indifferente:

- sind (eher) jung, wissens- und technikorientiert,
- haben nicht den Anspruch, etwas von bleibendem Wert zu tun (ehrenamtliches Engagement),
- zeigen insgesamt wenig Leidenschaft und Engagement – egal ob es um sie selbst oder andere geht.

„Existenziell indifferente“ Jugendliche sind, oberflächlich betrachtet, zufrieden und machen im Hier und Jetzt keine Probleme, sie sind aber nicht diejenigen, auf denen die Zukunft eines tragfähigen Gemeinwesen aufbauen kann.



Generation OnLife in der Pandemie

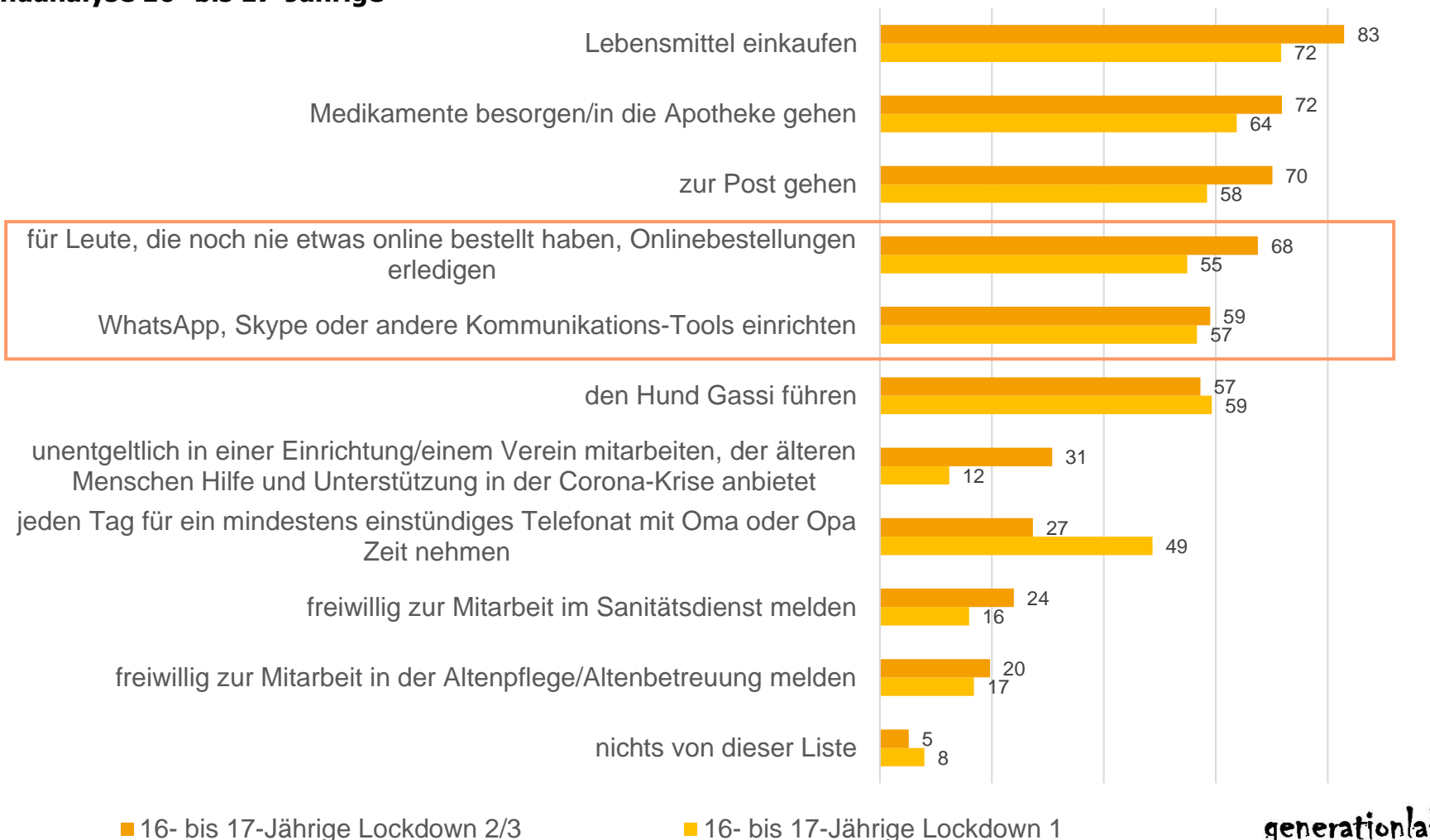
Für Jugendliche gilt: „Es gibt ein Leben jenseits des Digitalen!“

- **Non-mediale Freizeitaktivitäten in der Pandemie – was Jugendliche am liebsten machen:** mit Freund*innen zusammensitzen und einfach nur quatschen, mit Freund*innen gemeinsam etwas unternehmen, mit der Familie Zeit verbringen, einfach einmal nichts tun/relaxen, den ganz persönlichen Interessen/Hobbys nachgehen, einfach rausgehen und in der Natur sein
- **Worauf sich Jugendliche nach den langen, von Lockdowns und digitalem Distanzmodus geprägten Pandemiemonaten am meisten freuen:** Freund*innen treffen, wieder reisen können, in Restaurants gehen, feiern & Party machen, aber auch Familienmitglieder, die nicht im gleichen Haushalt leben, treffen können

Unterstützung für die Risikogruppe „ältere Menschen“

Digitale Skills & Generationenbeziehung in der Pandemie

Was könntest du dir vorstellen zu tun, um ältere Menschen in der Corona-Krise zu unterstützen?
Trendanalyse 16- bis 17-Jährige



Generation OnLife

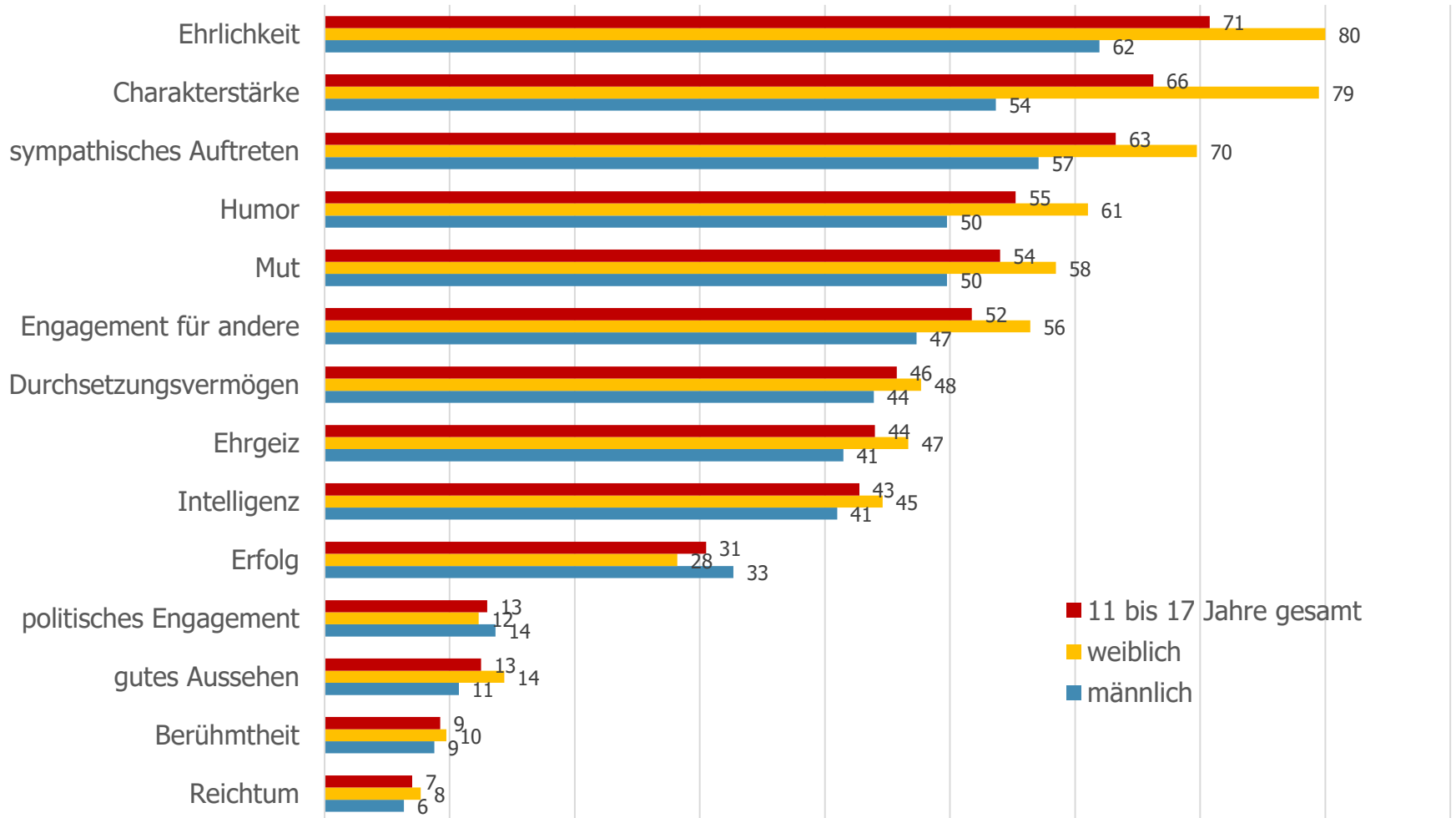
Das Wichtigste kurz auf den Punkt gebracht



- **Die digitale Inszenierungsgesellschaft produziert Echtzeitstress** – Jugend im Spannungsfeld von Mitmachen und Kritik
- **Social Media als Super-Peers** – gemeinsam wichtige Themen zu bearbeiten, macht Spaß
- Digital sozialisierte Kids & Jugendliche „ticken“ anders: **hohe Anschlussorientierung & hohe Performanceorientierung**
- **Menschen im Mittelpunkt:** FreundInnen, Familie, Ankerpersonen der Jugendarbeit
- **Das „wirkliche Leben“ spielt aus Sicht Jugendlicher zu einem Gutteil außerhalb der digitalen Lebenswelt**

Noch einmal zurück zu den Vorbildern: „innere Werte“ im Trend

bei Vorbildern sehr wichtig (Top-Box auf Skala 1 bis 4)



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Dr. Beate Großegger – bgrossegger@jugendkultur.at

Institut für Jugendkulturforschung – Alserbachstraße 18/7. OG, 1090 Wien