CLEMENS HILFT!

Wie Smartphones und soziale Netzwerke die Kindheit und Jugend verändern

Vorab: Der Griff an die eigene Nase.
Welchen Einfluss haben Handys auf uns selbst?

3 Beispiele:

- Konzentration bei der Arbeit
- Der automatische Griff zum Handy
- Versuchung per Ping

Konzentration bei der Arbeit:

Angestellte schauen durchschnittlich alle 17 Minuten auf ihr Smartphone.

„Dadurch findet man nicht mehr den Flow am Arbeitsplatz, also in die Phase des konzentrierten Arbeitens, in der wir Raum und Zeit vergessen und die Tätigkeit am Arbeitsplatz leicht von der Hand geht.“

Christian Montag, Professor am Lehrstuhl für
Molekulare Psychologie der Universität Ulm

Der automatische Griff zum Handy

<u>1. Rechnung:</u>

120 Aktivierungen : 16 Stunden (Wachzeit/Tag)
= 7,5 Aktivierungen/Stunde

<u>2. Rechnung:</u>

60 Minuten : 7,5 Aktivierungen
= Alle 8 Minuten entsperre ich das Handy.

Rechnet es für euch selbst mit euren Daten mal durch!

Versuchung per Ping: der Casino-Effekt

Beim Einwerfen von Münzen in Spielautomaten hoffen wir immer auf den Gewinn, obwohl wir wissen, dass in fast jedem Fall nichts dabei herauskommt. Aber der nächste Versuch könnte ja der „Eine“ sein.

Genauso ist es auch, wenn das Smartphone vibriert: Hinter den meisten Benachrichtigungen steckt keine wichtige Information, aber wir könnten ja das „eine“ wichtige Ereignis verpassen, wenn wir nicht immer wieder nachschauen.

„Always on 2015“, klicksafe
c/o Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz

CLEMENS HILFT!

Mediale Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Schon 2013 hat das BMFSFJ hingewiesen:

„Jugendliche trennen nicht mehr zwischen online und offline, da die virtuell gemachten Erfahrungen unmittelbare Auswirkungen auf den Alltag junger Menschen haben und Teil ihrer subjektiven Lebenswelt sind.“

JIM Studie 2021

Die wichtigsten Erkenntnisse im Überblick (1 von 2):

- Die durchschnittliche Nutzungsdauer von digitalen Spielen ist auf 121 Minuten gestiegen.

- WhatsApp bleibt unter Jugendlichen der bedeutendste Messenger-Dienst.
  92 % der Jugendlichen nutzen WhatsApp mindestens mehrmals in der Woche.

JIM Studie 2021

Die wichtigsten Erkenntnisse im Überblick (2 von 2):

- Instagram wird von 58 % der Befragten mindestens mehrmals in der Woche genutzt.
- TikTok – Die regelmäßige Nutzung ist auf 46 Prozentpunkte gestiegen.
- Snapchat wird von 42 % der Befragten mehrmals pro Woche genutzt.
- Netflix und YouTube sind die beliebtesten Videostreaming-Dienste.

  8 von 10 Jugendlichen nutzen Videostreaming-Dienste regelmäßig.

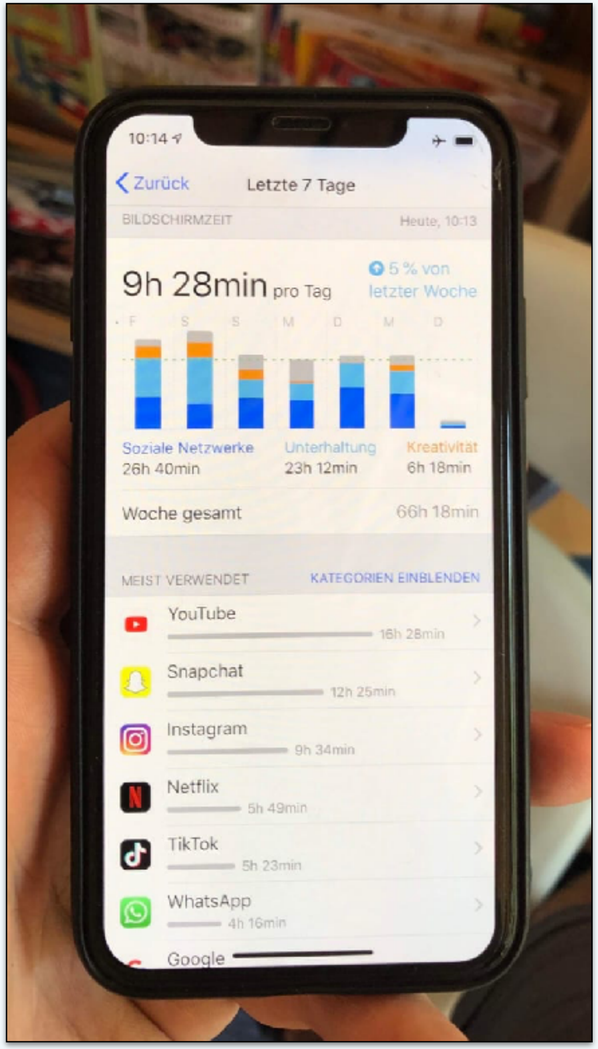
Wie viel Zeit verbringen Jugendliche pro Tag am Smartphone?

4 Stunden

x 30 Tage
x 12 Monate

= 1.440 Stunden im Jahr

/24 Stunden = 60 Tage (ohne Berücksichtigung von Schlafenszeit)
/16 Stunden = 90 Tage (unter Berücksichtigung von Schlafenszeit)



Was beschäftigt Kinder und Jugendliche am meisten?
Die Sozialen Netzwerke.

Um was geht es den Nutzer*innen dabei?

- Selbstdarstellung
- Information
- Unterhaltung
- Soziale Interaktion

Und das geht alles vom Sofa aus.

Ein Überblick über beliebte Apps

WhatsApp

- wenig Sensibilität im Umgang mit Daten wie Status, Profilbild und gesendeten Inhalten

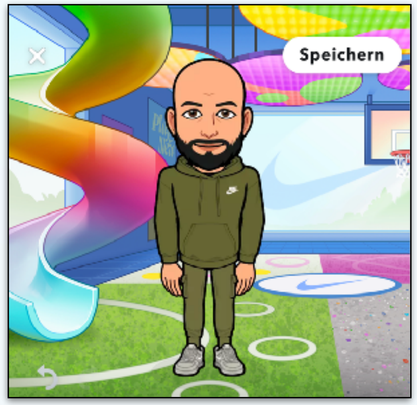
- ohne das Gegenüber zu sehen, fehlt oft Empathie

TikTok

- Aufnahme von 15Sek - 10Min Videos
- Filter für Bild- und Tonbearbeitung
- Videos in Endlosschleife, perfekt auf Nutzer*Innen abgestimmt
- Digital Wellbeing
- Bildschirmzeit-Management
- Eingeschränkter Modus
- Begleiteter Modus

Snapchat

- Lustige Bild- und Video-Filter
- Die „Flamme“ als Freundschaftsbeweis
- Die Snapmap zum Stalken
- Der Bitmoji-Avatar im Markenoutfit



[!]

Snapchat

Instagram

- Profil anlegen
- Hochladen und bearbeiten von Bildern
- Verbinden mit Freund*innen
- Influencer*innen folgen
- Konsumieren, wenig Kreativität

[!]

Instagram

Die Auswirkungen

Was macht der Dauerkonsum von einer <u>vermeintlichen Realität</u> mit Kindern und Jugendlichen

„Denkt ihr manchmal, andere haben ein besseres Leben als ihr, wenn ihr deren Insta-Posts und Snaps anschaut?“

[?]

Quelle: @simplicissimusyt

Quelle: @simplicissimusyt

- Kontrollverlust vs. Selbstkontrolle
- „Aus dem Impuls schießen“ vs. „Schlaf mal drüber“

- Sozialer Druck in Spielen und auf den Socials

- Kundenbindung durch:
  - Belohnungen
  - Streaks
  - Flammen (auch Stories, 24 h-Rhythmus)

- Abhängigkeit

Sammeln von Daten:
Das „Gläserne Ich“

Wie genau werden per Handy Daten gesammelt?

- Beispiele
- Apple: Einstellungen, Datenschutz, Ortungsdienste, Systemdienste, wichtige Orte
- Apple: Einstellungen, Health, Datenzugriff & Geräte, IPhone auswählen, Strecke (Gehen und Laufen)

<u>Android:</u>

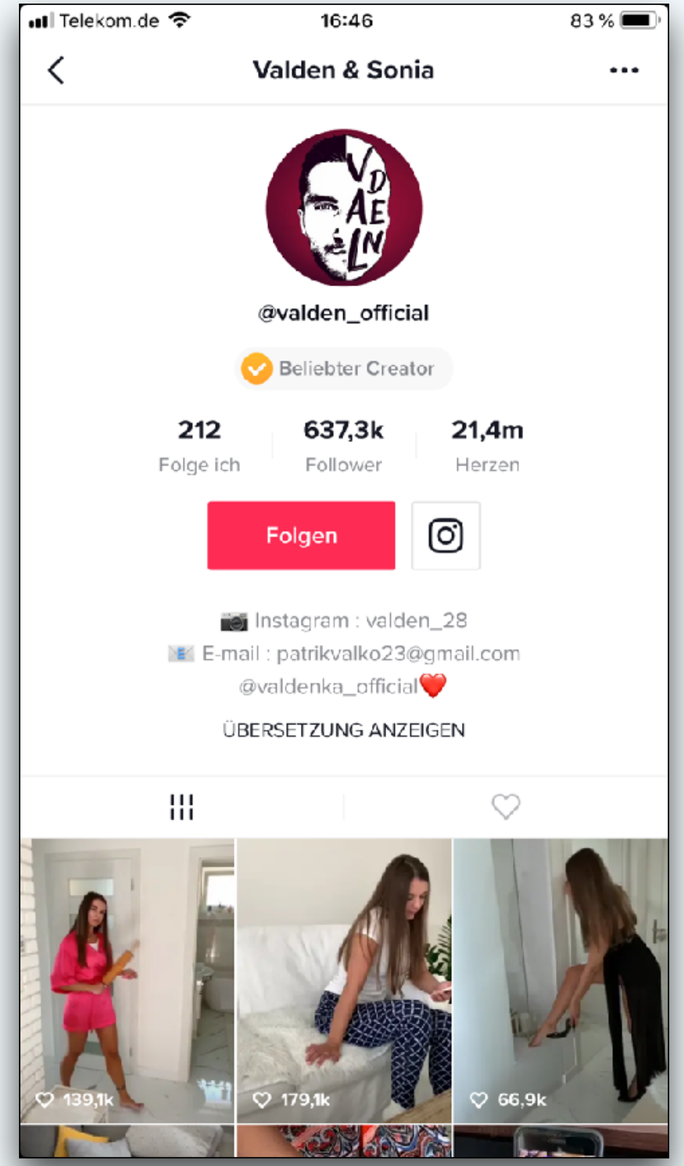
App-Berechtigungen in den Einstellungen verwalten,
um Zugriffsrechte der Apps zu beschränken

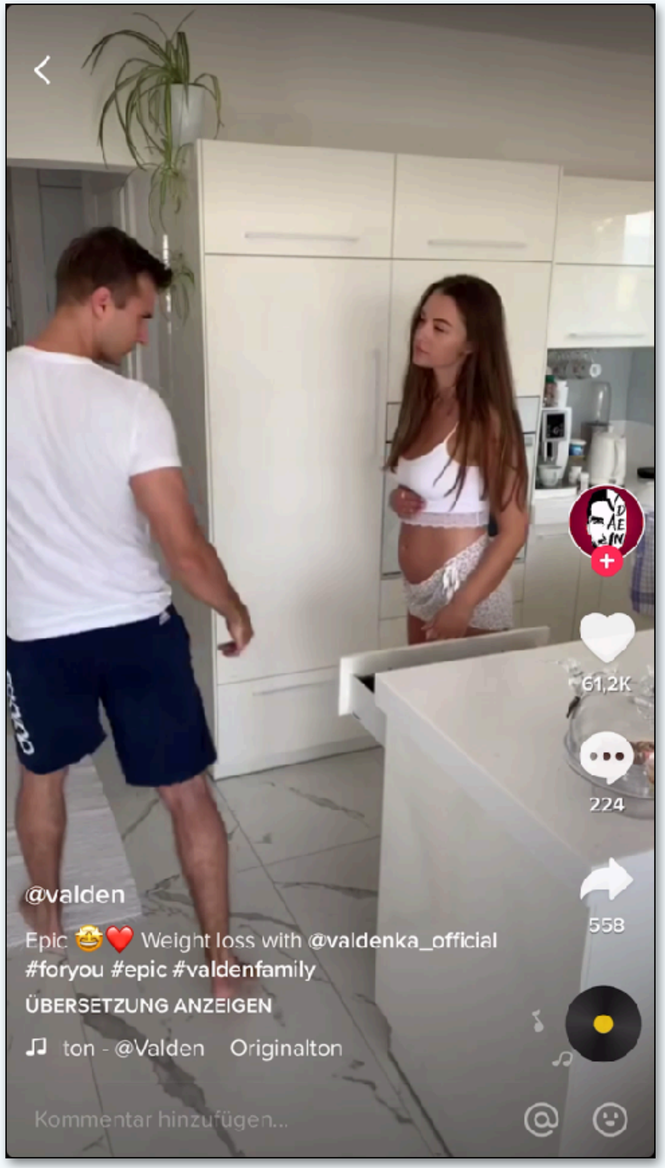
Einstellungen, Datenschutz, Berechtigungsmanager
Was Google über uns weiß: https://myactivity.google.com/

Jugendschutz ist in den Socials nicht existent

- rassistische,
- volksverhetzende,
- sexistische,
- pornografische und
- gewaltverherrlichende Inhalte

-> oft getarnt als Memes, Sticker und Witze





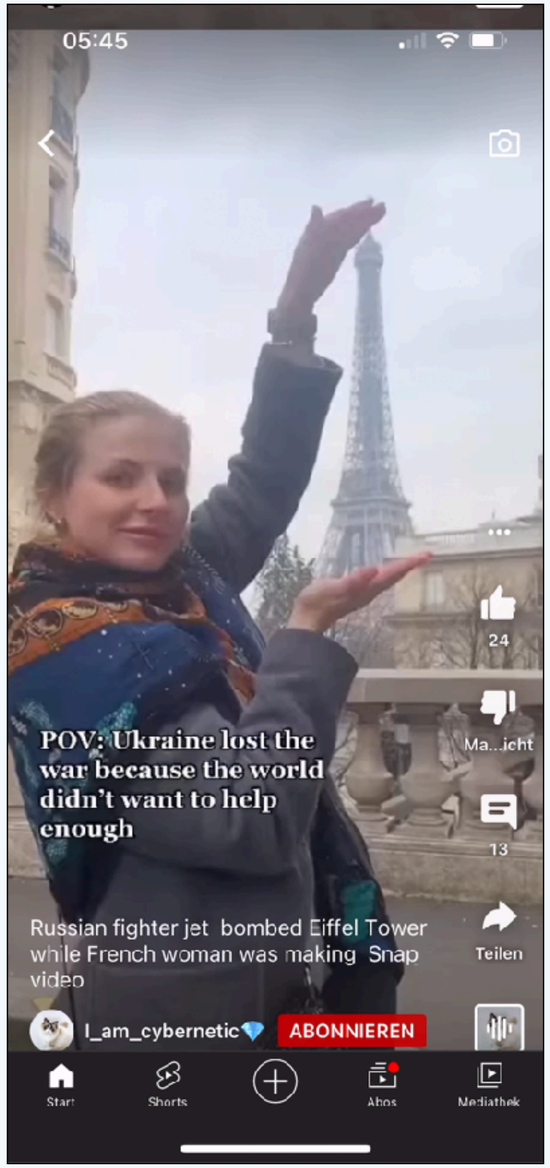
[!]

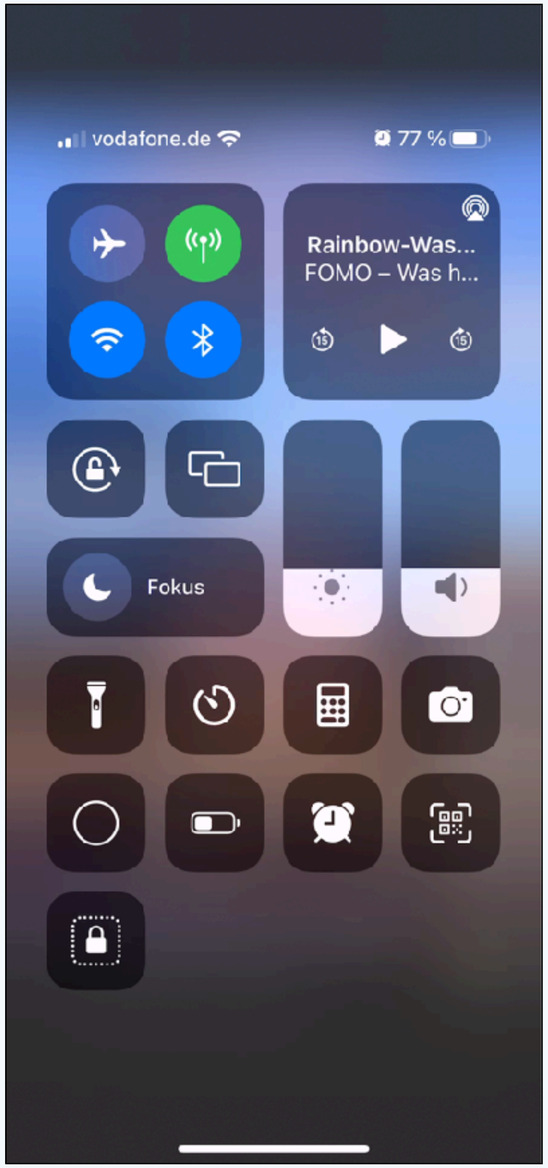
Schönheitsideale?

Rollenbilder?

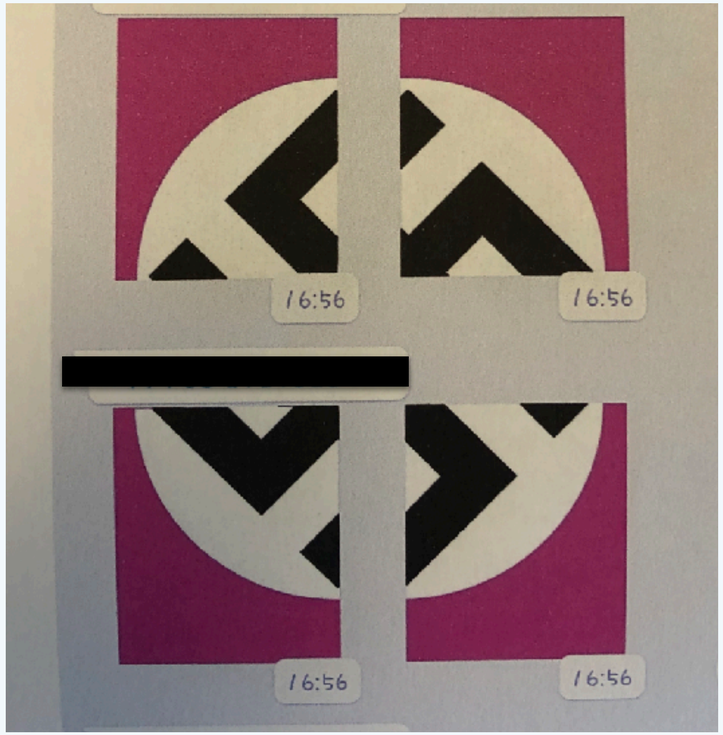
CLEMENS HILFT!

Hast du eigentlich Angst vor dem Krieg, Clemens?





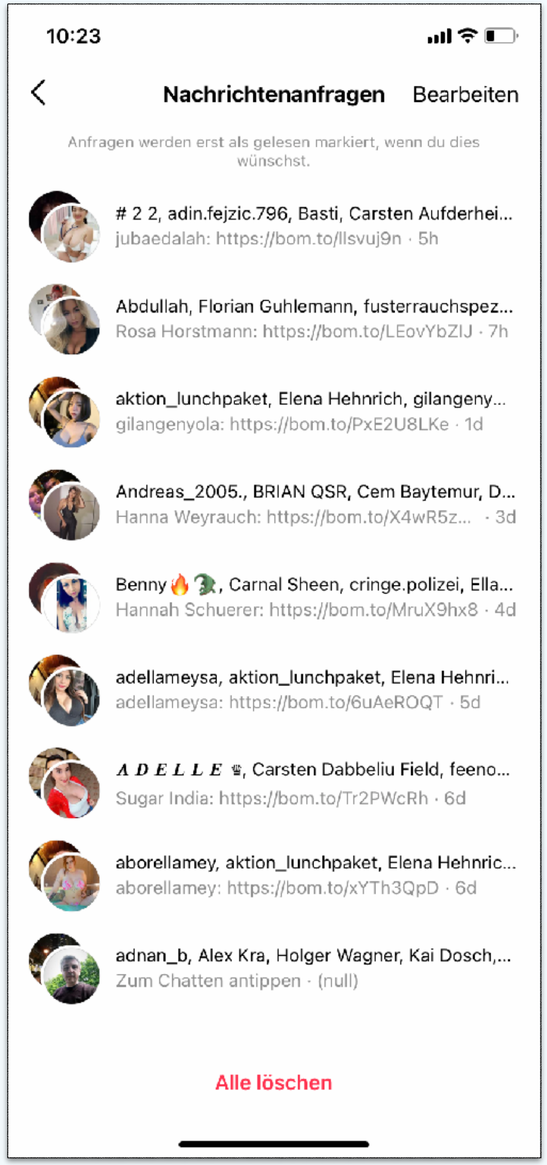
[!]

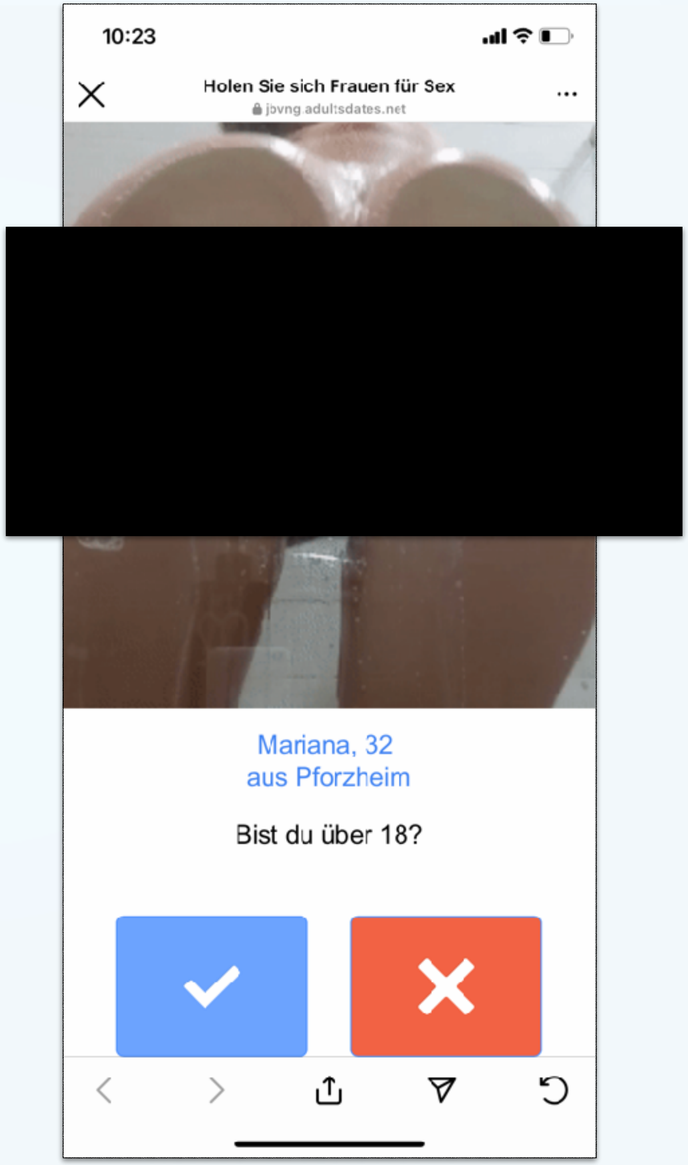

16:56
16:56
16:56
16:56

[!]

CLEMENS HILFT!

Und dann ständig diese Anfragen!





[!]

Extremfall Mediensucht

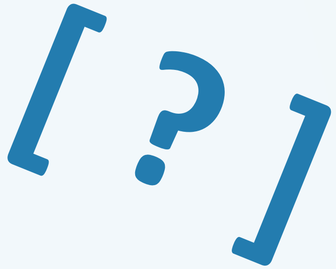
Mediensucht in der Pandemie

„In der Corona-Pandemie ist die Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen stark gestiegen. Aktuell nutzen 4,1 Prozent aller 10- bis 17-Jährigen in Deutschland Computerspiele krankhaft.

Hochgerechnet wären so rund 220.000 Jungen und Mädchen betroffen, was im Vergleich zu 2019 einen Anstieg um 52 Prozent bedeutet. Das zeigen Ergebnisse einer gemeinsamen Längsschnittuntersuchung der DAK-Gesundheit und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf (UKE).“

Quelle: https://www.dak.de/dak/bundesthemen

Warum ist es so schwer, das Handy wegzulegen?



- Pull to refresh / Infinity Scroll – Soziale Medien setzen keine Grenze
- Endlosspiele
- Stickiness: Wir kleben in den Apps, weil die Apps soviel über uns wissen
- Haptik
- Fear of missing out

Unsere Handlungsaufträge zur Medienerziehung

Wo sollte Medienerziehung stattfinden?

- Zuhause -> Eltern

- In der Schule
  - Lehrkräfte
  - Medienerziehung als Schulfach

- In pädagogischen Einrichtungen -> z.B. Sozialarbeiter*innen

Mein Blickwinkel: Die Handlungsaufträge

- Informationsbeschaffung und -bereitstellung
  - Expert*innen in Schulen und Einrichtungen holen
  - Lehrkräfte zu Wissensträgern machen
  - Eltern schulen
- Netzwerke nutzen
  - Ressourcen erkennen und einsetzen
- Teilhabe
  - Austausch mit Kindern und Jugendlichen suchen und aufrechterhalten
  - „digitale Lebensweltorientierung“

Konkretes für Schulen / Einrichtungen:

- Schulungen von Medienmentor*innen
- Fortbildungen ermöglichen
- LMZ, KMZ
- Demokratiezentrum BW
- www.medien-durchblick.de

Konkretes für Eltern: Der Digitale Elternabend

- Kostenlos für alle Schulen und NPOs in Pforzheim und dem Enzkreis bis 31.12.2022, Kontakt über petra.fakler@enzkreis.de

- Angebote in anderen Stadt- und Landkreisen über Clemens hilft!

CLEMENS HILFT!

Direkt zum Login:

1. QR-Code abscannen
2. Zugangsdaten eingeben

Username: ***KiZeSymposium***
Passwort: ***Testzugang***

Alternativ http://www.clemenshilft.de/digitalerelternabend
mit Usernamen und Passwort einloggen

Bis zum 15.04.2022 kostenfreier Testzugriff.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit und Teilhabe!

Clemens hilft!

Clemens Beisel
www.clemenshilft.de
hallo@clemenshilft.de
0172 64 02 131