



Mythen und Fakten zur Generation YouTube

In seinem pointierten Vortrag erzählte P. Purgathofer vom „Mythos“ der „digital natives“, die er eher als „mobile natives“ sehe. In einer Befragung von 500 Jugendlichen zeigte sich, dass der Umgang mit den neuen Medien eher im Konsumbereich angesiedelt ist. Als die drei „top items“ der Verwendung von Computer- bzw. Handytechnologie wurden 1. „Instant Messaging“, 2. „soziale Netzwerke“ und 3. „Musik hören“ identifiziert.

Da die problemlose Internetnutzung einen konsumbetonten Umgang mit den neuen Medien ermögliche, würde die Anzahl der Personen, die auch die Grundlagen der Technologie beherrschten, immer geringer. Dieses Phänomen, the „new digital divide“, zeige vor allem qualitative Unterschiede, auch Geschlechtsunterschiede und eine unglaubliche Zeitvernichtung – die durchschnittliche Mediennutzung bei Jugendlichen betrage 20 Wochenstunden („wasting time is the new digital divide“). Da der Zugang zur und der Umgang mit der neuen Technologie relativ kostspielig sei, entstehe eine neue Armutsfalle, da Technologievertreiber und Mobilfunkanbieter angefallene Gebühren rücksichtslos eintrieben. Es entstehe auch eine neue, dramatisch verkürzte, sich rasch verändernde Sprache, die die Individualität der Jugendlichen bestimme („oh fuck, the internet is here“, „longcat is so loooooooooooooooooong“, „Chuck Norris studiert in der Mindestzeit“).

Die Vorteile der Nutzung neuer Medien lägen nach einer rezenten Metaanalyse zu „adolescent wellbeing“ in einem verbesserten Selbstwert und sozialer

Anerkennung, die Nachteile in verkürzter und oberflächlicherer Informationsverarbeitung und geringerem Informationsverständnis, geringeren Lerneffekten und geringerem Faktenwissen, weil Information ohnehin ubiquitär verfügbar sei. Fokussiertes Lesen sei weniger selbstverständlich geworden, dem gegenüber stünden raschere Informationsbeschaffung und -extraktion [1].

Computerspiele böten eine enorme Selbstwirkungserfahrung und ermöglichen Eskapismus (self-expression, and self-expansion). Spielen verschaffe vier Superstärken, drängenden Optimismus, glückselige Produktivität, (Selbst-)Vertrauen und heroischen Sinngehalt [2]. Andere Probleme lägen in einer Transformation der Welt von einer read-write zu einer read-only Kultur. Aber auch kreative Seiten würden spielerisch gefördert, so sei World of Warcraft Wiki das zweitgrößte Wiki mit über 80.000 Artikeln. Derzeit würden in drei Tagen eine Million Stunden Videomaterial auf YouTube hochgeladen. Einige clevere Jugendliche hätten das Internet als Quelle für das Geldverdienen mit Clicks entdeckt, indem sie verformte Grafiken und Videos online stellten.

Weitere kritische Bemerkungen betrafen den freien Zugang auch auf nicht geeignete Inhalte, hier seien Familien und Schulen gefordert, entsprechende Umgangsmodalitäten zu vermitteln. Ein weiteres Problem sei das Ausnützen von Copyright, da sich die Jugendlichen bei der kreativen Verwendung von Internetinhalten nicht an diese Regeln hielten und sich damit bei der Veröffentlichung strafbar machten, was von bestimmten Ownern rücksichtslos ausgenützt werde. Aufklärung und Entkriminalisierung seien ein schwer erreichbares Ziel. Der Vor-

Vortrag vom 27. Juni 2017, zusammengefasst von Christian Popow.

trag schloss mit kreativen Videobeispielen.

Korrespondenzadresse



ao. Univ.-Prof. Dipl. Ing. Dr. techn. P. Purgathofer
Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung,
Technische Universität Wien
Argentinerstraße 8,
1040 Wien, Österreich
peter.purgathofer@tuwien.ac.at

ao. Univ.-Prof. Dipl. Ing. Dr. techn. Peter Purgathofer studierte Informatik in Wien, sein Hauptinteresse gilt dem Design im Rahmen der Informatik. Im Rahmen seiner Tätigkeit gründete und leitete er das uid-lab, ein Kooperationsprojekt mit gp design partners. Das uid-lab arbeitete zwischen 1996 und 2004 an zahlreichen nationalen und internationalen Design Projekten, z. B. für das ars electronica center, das cd-labor für software research und das Deutsche Sparkassen Informatikzentrum. Das uid-lab hat sich inzwischen zu einem Design Unternehmen weiterentwickelt und ist jetzt ein Teil der gp design partners. Peter Purgathofer hat gemeinsam mit Erich Berger und Volker Christian (und anderen) einen Ehrenpreis bei der ars electronica 2000 in der Kategorie.net für das Projekt „telezona“ erhalten. Seit 2005 ist Peter Purgathofer Universitätsprofessor für

Interaktive Systeme. Seine Habilitationsschrift befasste sich mit der Geschichte, Theorie und Praxis von Design als Methode mit dem Hauptfokus interaktive Software. Seit 2007 ist Peter Purgathofer Koordinator für „media informatics“ Studienprogramme an der TU Wien. 2012 gründete er gemeinsam mit Fares Kayali das „positive impact games lab“ und ist seit 2016 Mitglied im Organisationskomitee des Europäischen Forums Alpbach.

Acknowledgements. Open access funding provided by TU Wien (TUW).

Einhaltung ethischer Richtlinien

Interessenkonflikt. P. Purgathofer gibt an, dass kein Interessenkonflikt besteht.

Dieser Beitrag beinhaltet keine von den Autoren durchgeführten Studien an Menschen oder Tieren.

Open Access. Dieser Artikel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Literatur

1. Marshall C, Shipman F (1997) Spatial hypertext and the practice of information triage. In: Proceedings of the 8th ACM Conference on Hypertext Southampton. ACM, New York, S 124–133
2. McGonigal J (2016) Jane McGonigal homepage. <https://janemcgonigal.com>. Zugegriffen: 11. Mai 2016

Fachkurzinformation

PROSPAN Hustensaft. Qualitative und quantitative Zusammensetzung: 2,5 ml Flüssigkeit enthalten 17,5 mg Efeublättertrockenextrakt (DEV 5–7,5: 1). Auszugsmittel: Ethanol 30% (m/m). Sonstige Bestandteile: 963 mg Sorbitol als 70% Sorbitol-Lösung (Zuckeraustauschstoff, E 420, kristallisierend), Kaliumsorbat, wasserfreie Zitronensäure, Xanthan-Gummi, Kirscharoma. **Anwendungsgebiete:** Prospan – Hustensaft ist ein pflanzliches Arzneimittel zur Schleimlösung bei Husten im Zusammenhang mit Erkältungen. Prospan – Hustensaft wird angewendet bei Erwachsenen, Jugendlichen und Kindern, Kleinkindern und Säuglingen (nach ärztlicher Rücksprache) ab 1 Monat. **Gegenanzeigen:** Überempfindlichkeit gegen den Wirkstoff oder andere Pflanzen aus der Familie der Araliaceae oder gegen einen der sonstigen Bestandteile. Stand 02/17. **Zulassungsinhaber:** Sanova Pharma GesmbH, Haidestraße 4, 1110 Wien. **Abgabe:** Rpfrei, apothekenpflichtig. **ATC-Code:** R05CA. Weitere Angaben zu Warnhinweisen und Vorsichtsmaßnahmen für die Anwendung, Wechselwirkungen, Schwangerschaft und Stillzeit sowie Nebenwirkungen entnehmen Sie bitte der veröffentlichten Fachinformation. PROSPAN_2017_002