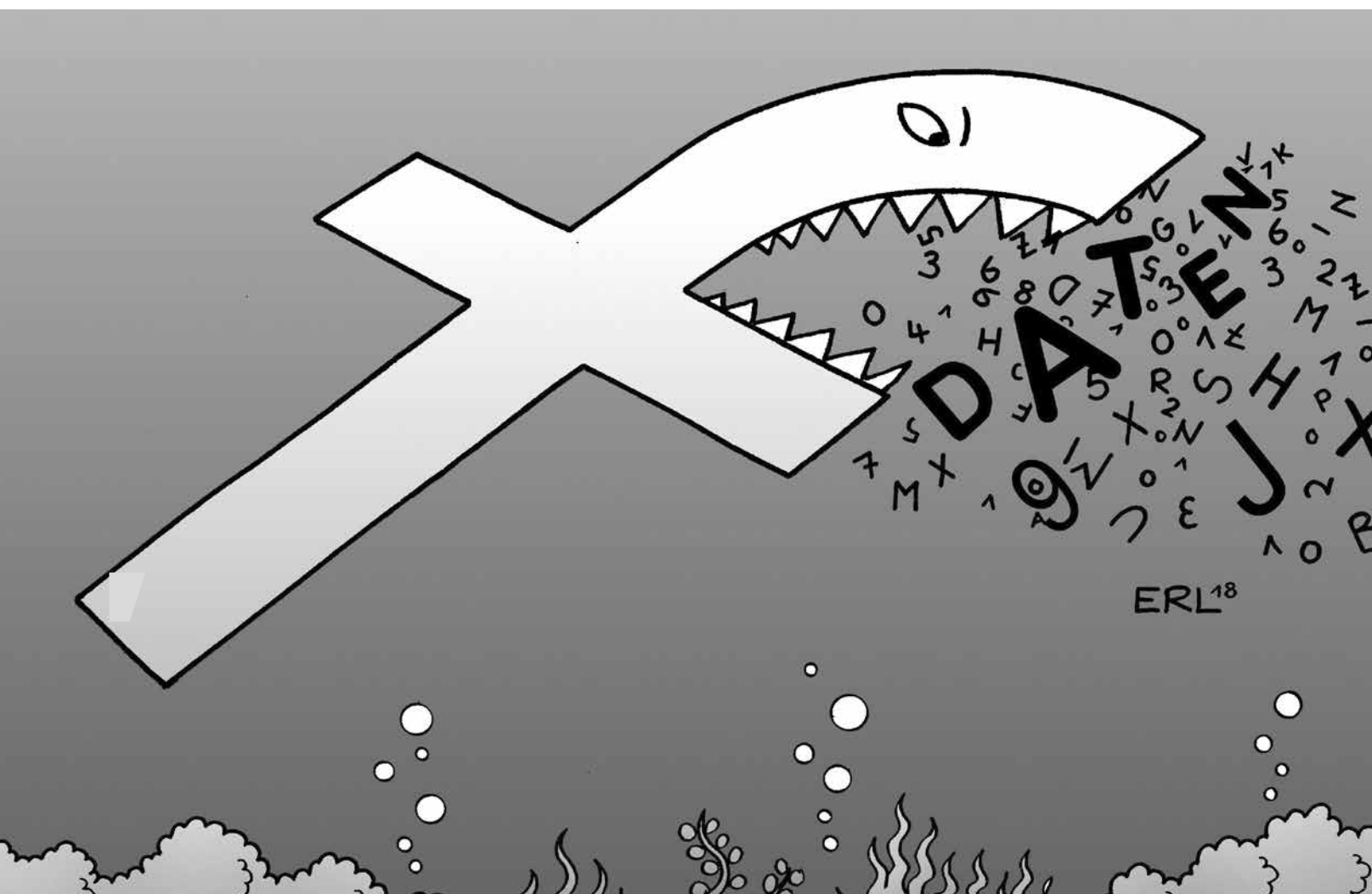


MEDIEN



KEIN TAG MEHR OHNE SOZIALE MEDIEN

WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook – ein Leben ohne soziale Netzwerke können viele Jugendliche sich nicht mehr vorstellen. Zwar sind die Dienste kostenlos, doch bezahlt wird nicht mit Geld, sondern mit Daten. Wer Instagram nutzt, der stimmt zu, dass das Unternehmen, das zu Facebook gehört, seine Daten speichert, verwendet und auch an andere Unternehmen verkauft. Dazu gehören nicht nur Informationen wie Name, Geburtsdatum, Schule, Wohnort, sondern auch private Nachrichten und die Bilder und Videos. Für Facebook selbst und WhatsApp, das ebenfalls zu Facebook gehört, gilt das Gleiche. Im Extremfall bedeutet das: Das Urlaubsfoto, das über WhatsApp an die beste Freundin verschickt wurde, könnte bald als Werbeplakat an jeder Ecke hängen. Der Schutz der eigenen Daten ist in Deutschland ein großes Thema. Die meisten Jugendlichen wissen mittlerweile, was mit ihren Daten passiert. Trotzdem nutzen sie Facebook & Co. weiter. Deshalb werden an vielen Schulen Workshops veranstaltet, die darauf aufmerksam machen, keine allzu privaten Fotos und Videos in den sozialen Netzwerken zu posten.

Ein zweites wichtiges Thema ist das Erkennen von Lügen und Unwahrheiten im Internet, sogenannten Fake News. Meist geht es darin um Ereignisse oder Feststellungen, die besonders viele Menschen interessant finden. Allerdings: Sie sind nicht wahr. Über die sozialen Netzwerke verbreiten sich falsche Nachrichten besonders schnell. Der Link zu einem Text mit einer verrückten Überschrift, den ein Freund geschickt hat, wird schnell an den nächsten weitergeleitet: „Schau mal, hast du das schon gelesen? Unglaublich, oder?“ Gerade besonders aufregenden Schlagzeilen sollte man lieber nicht glauben. Zwar stehen die Unwahrheiten auf Seiten, die auf den ersten Blick wie ernsthafte Nachrichtenseiten aussehen, oft sind sie das aber nicht. Sie werden nur für einen Zweck eingerichtet: dass möglichst viele Leute auf die Seiten klicken und die Macher auf diese Weise viel Geld mit Werbung verdienen.

COMPUTERSPIELE MIT KULTUR

Die Computerspiele-Branche ist ein riesiger Markt, dominiert von großen Unternehmen mit millionenfach verkauften Spielen. Daneben gibt es auch unabhängige Computerspiele. Mit ihnen beschäftigt sich jedes Jahr das Festival A MAZE. Dort tauschen sich Spieleentwickler und Kreative der Branche aus und stellen neue Spiele vor, die das Publikum vor Ort ausprobieren kann. Was das für Spiele sind, erzählt Gründer und Festivalleiter Thorsten S. Wiedemann.

Herr Wiedemann, was genau sind unabhängige Computerspiele?

Unabhängig bedeutet, dass sich die Spiele nicht am Markt orientieren. Die Spieleentwickler sind künstlerisch frei und können auch ungewöhnliche Themen behandeln. Für uns von A MAZE sind Computerspiele nicht nur Unterhaltung, sondern auch ein Medium, um Kultur nahezubringen. Momentan gibt es einige sehr gute sogenannte Local Multi-player Games. Bei diesen Spielen sitzt man zusammen auf dem Sofa und spielt gegeneinander. Da geht es um schnelle Reaktionen und den Spaß dabei.

Können Sie Beispiele nennen?

Beim Spiel „Word after Word“ müssen die Spieler so schnell wie möglich ein passendes Wort zu einem Wort finden, das das Spiel ihnen vorgibt. Bis zu zehn Personen können gegeneinander spielen. Das Spiel „Bury me, my Love“ behandelt dagegen ein gesellschaftspolitisches Thema. Es erzählt die Geschichte von Nour, die ihre Heimat Syrien verlässt, um nach Europa zu gehen.

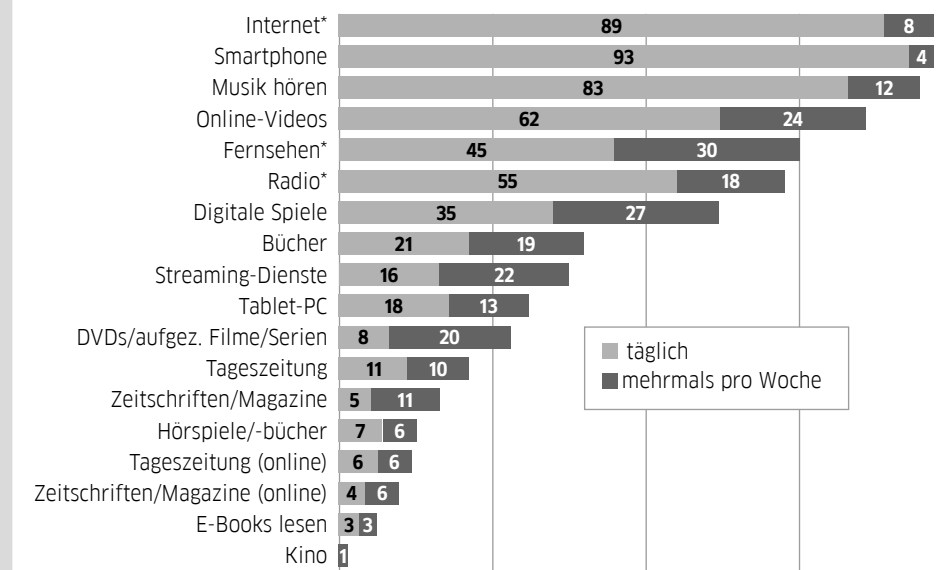
Seit einiger Zeit wird viel darüber gesprochen, dass es bald viele Computerspiele mit Virtual Reality geben wird. Wie sehen Sie das?

Virtual Reality wird bald nicht mehr wegzudenken sein. Der Markt ist zwar noch nicht groß genug, da die Ausrüstung noch zu teuer ist, dennoch arbeiten Künstler, Spieleentwickler, Musiker und Theatermacher daran, das neue Medium zu erforschen, um spannende Inhalte zu entwerfen. Es ist nur eine Frage der Zeit, dann hat jeder diese Technologie zu Hause.

Für welche Inhalte könnte sich Virtual Reality besonders gut eignen?

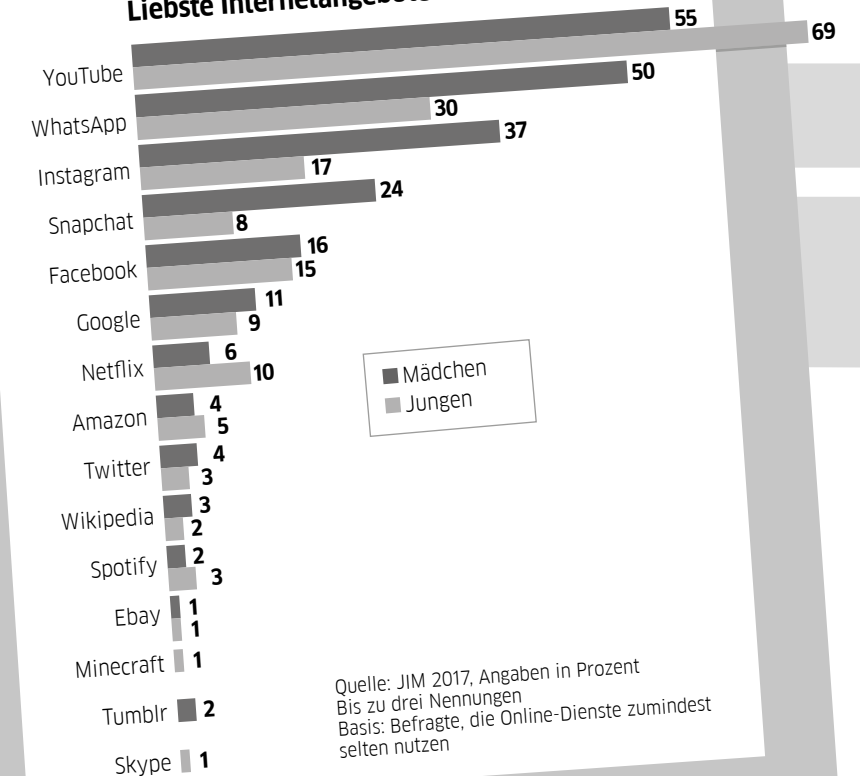
Es ist sehr spannend für Spiele, in denen es darum geht, etwas zu erforschen oder zu entdecken. Mit Virtual Reality kann man optisch Situationen erzeugen, die in der Realität wegen der Naturgesetze nicht möglich sind.

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2017



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
*egal über welchen Verbreitungsweg

Liebste Internetangebote 2017



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Bis zu drei Nennungen
Basis: Befragte, die Online-Dienste zumindest selten nutzen