



Medien sind ein Konsumgut. Das Wort „Medien“ ist der Plural von „Medium“, was wiederum aus dem lateinischen „Mitte“ oder „Mittelpunkt“ kommt. Gegenwärtig tritt der Begriff Medium unscharf auf: Er wird sowohl für Medienprodukte (z.B. einen Film), technische Einrichtungen oder Geräte (z.B. Beamer, Internet) oder die Institution, die mediale Werkzeuge verwendet und mediale Produkte herstellt, verwendet (z.B. eine Fernsehanstalt). Die Bedeutung von Medien übersteigt die Bedeutung reiner Konsumgüter, ihr Beitrag zur Gestaltung von Gesellschaften ist unbestritten.

Blickt man auf die Entwicklung von Buchdruck, Zeitung, Radio, Fernsehen und Internet zurück, wird deutlich, wie die jeweils vorhandenen Medien alleine schon durch ihre Verfügbarkeit gesellschaftliche Veränderungen mit geprägt haben. vgl. [www.youtube.com/watch?v=jX87HNINO3A](https://www.youtube.com/watch?v=jX87HNINO3A) und [https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale\\_Medien](https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Medien) (2024-08-27)

Die Entwicklungen der letzten Jahre zeigten jedenfalls starke Veränderungen der Medienlandschaft. Einerseits bei den einzelnen Unternehmen, andererseits bei der Mediene Ausstattung, der Verfügbarkeit für Kinder und Jugendliche und der allgegenwärtigen Nutzung von Medien.

Eine der größten aktuellen Untersuchungen zum Thema Medien und Jugendliche wird vom Mediapädagogischen Forschungsverbund Südwest für Deutschland in regelmäßigen Abständen durchgeführt. Für 2023 hat sich gezeigt, dass bei Smartphones, WLAN-Anschluss und Computer oder Laptop eine Vollausstattung in den Haushalten besteht. Zudem geben 96 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, ein eigenes Smartphone zu besitzen. vgl. [www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023](http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023), Seite 6 (2024-08-27)

Diese Studie zeigt zudem auf, welche medialen Aktivitäten 2023 am häufigsten waren: Die Nutzung des Internets bildet den Spitzenreiter, knapp gefolgt von Musikhören, Videos im Inter-

net, Fernsehen, Digitale Spiele, Video-Streaming-Dienste und Radio. vgl. [www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023](http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023), S. 13 (2024-08-27)

Medien haben für Jugendliche wie auch für Erwachsene viele Funktionen. Sei es die Kommunikation, die Informationen, der Unterhaltungsaspekt oder die Nutzung als Lernquelle. Durch die Auswahl bestimmter Informationskanäle und Absender sowie die Auswahl der weiteren Nachrichten durch die Medienunternehmen (siehe beispielsweise Meta (Facebook, Instagram, WhatsApp ...) oder X-Corp (X, vormals Twitter)) beeinflussen und verstärken gerade digitale Medien bestimmte Trends und tragen somit zur Segregation der Gesellschaft bei.

Der Medienkonsum hat sich damit stark gewandelt. Mit den digitalen Medien bekamen die Konsument:innen eine aktivere Rolle, die Möglichkeiten zur Medienproduktion haben sich vervielfacht und sind leichter zugänglich. Damit ändert sich aber auch die gesellschaftliche Rolle der Medien. Im aktuellen Medienkonsum zeigen sich mit Phänomenen wie Internetsucht oder Fake-News problematische Züge bzgl. Quantität und Qualität. Ein reflektierter und verantwortungsvoller Umgang mit Medien ist also eine wichtige Fähigkeit.

Die österreichischen Lehrpläne versuchen dem gerecht zu werden, indem sie in zwei Unterrichtsprinzipien Ziele dazu formulieren. So heißt es im Unterrichtsprinzip Wirtschafts- und Verbraucher:innenbildung: „Die Schüler:innen reflektieren und relativieren den Einfluss von Medien und Werbung auf das eigene Denken und Handeln.“

Und im Unterrichtsprinzip Medienbildung: „Das Ziel von schulischer Medienbildung ist der Aufbau und die Förderung von Medienkompetenz.“ vgl. <https://rundschriften.bmbwf.gv.at/rundschriften/?id=703> und [www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/prinz/medienbildung.html](http://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/prinz/medienbildung.html) (2024-08-27)