

# Übersicht über die meistgenutzten Medien

## Charakteristik der unter Jugendlichen beliebten Angebote, Dienste, Kanäle, Plattformen, Netzwerke.

Wir haben fünf Beschreibungen herangezogen, die von fachlich ausgewiesenen Autoren und Autorinnen erstellt und von professionellen Redaktionen publiziert wurden (Quelle 1 am Ende des Dokuments). Diese Vorschläge haben wir mit Erhebungen (Befragungen) über die unter Jugendlichen meist genutzten Medien verglichen (Quelle 2). Die Auswertung führte uns zu folgender Einteilung in vier Interaktionstypen mit ihren jeweiligen Medienangeboten:

Typ (Funktion)	Angebote (Medien)
<b>Messenger-Dienste</b> <b>(auch: Instant-Messaging-Dienste):</b> für Echtzeit-Kommunikation mit anderen Personen und in/für Gruppen (wie: follower)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WhatsApp</li> <li>• Telegram</li> <li>• Snapchat</li> <li>• Discord</li> </ul>
<b>Social Media Plattformen</b> für die Präsentation von Inhalten (Posts) und Kommunikation über diese Inhalte (teilen, liken, kommentieren, erweitern)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook</li> <li>• Instagram</li> <li>• Pinterest</li> <li>• X (ehemals Twitter)</li> </ul>
<b>Videoportale bzw. Videoplattformen</b> für die Präsentation von Bildern, insb. von Videos und die Kommentierung über das Gezeigte (teilen, liken, kommentieren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TikTok</li> <li>• YouTube</li> <li>• Twitch</li> </ul>
<b>Kollaborative Wissens-Datenbanken</b> dienen der Generierung und Bereitstellung von strukturiertem Wissen (wie: Enzyklopädie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikipedia und Wikis</li> <li>• E-Collaboration</li> </ul>

Im ersten Kapitel werden die 12 Plattform- und Kommunikationsmedien vorgestellt, die von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den Jahren 2023 und 2024 am häufigsten genannt wurden bzw. *am beliebtesten* sind. Sie stehen im Mittelpunkt dieses Kurses. Ihre Charakteristiken (Funktionen) haben wir in folgenden Kurztextrn zusammengefasst (die Texte entsprechen den Kacheln im Abschnitt 1.2), hier in alphabetischer Reihenfolge:

**Discord** bietet Direct-Messaging, Chat, Sprach- und Videokonferenzen. Betreiber der Plattform ist *Discord Inc.* mit Sitz in San Francisco, USA. Das Besondere an *Discord* ist die Möglichkeit andere Medien in das Programm einzubinden. So können Nutzer gemeinsam Videospiele spielen oder Filme schauen und sich währenddessen über Chat und Sprachchat austauschen. Es ist wichtig zu wissen, das *Discord* laut Datenschutzbestimmungen alle Chats und Streams speichern und weiterverwenden kann. Und: Neben Spiel und Spaß ist auch Desinformation auf *Discord* ein Thema. Kriminelle versuchen auch dort Nutzer abzuzocken und Extremisten nutzen das Netzwerk, um ihre Botschaften zu verbreiten. Deshalb gilt auch bei der Nutzung von *Discord*: Kritisch bleiben und schauen, wer mit da etwas erzählen will.

**Facebook** ist ein soziales Netzwerk („sozial“ bedeutet hier: „gemeinschaftlich“) im Besitz des Konzerns *Meta Platforms Inc.* (Sitz: Menlo Park, Kalifornien). Jeder Teilnehmer registriert sich mit seiner Email-Adresse und erhält eine Profilseite. Auf dieser kann er mit Daten, Bildern und Videos sein „Profil“ erstellen. Die Profile werden über Freundschaftsanfragen oder Abonnements vernetzt. Jeder kann bis 5.000 Freunde generieren. Man kann Mitteilungen senden, die entweder nur für den Empfänger oder für alle seine Freunde sichtbar sind. Das Nutzungsverhalten wird vom Mutterkonzern *Meta* ausgespäht und ausgewertet.

**Instagram** ist ein Soziales Netzwerk („sozial“ bedeutet hier „gemeinschaftlich“). Es gehört wie *Facebook* und *Whatsapp* zum Unternehmen *Meta Platforms Inc.* mit Sitz in Menlo Park, Kalifornien. *Instagram* bietet (ähnlich wie *Facebook*) eine Chatfunktion. Zudem wird es für das Hochladen, Weitergeben (Sharing) und Bewerten von Videos und Fotos genutzt. Vor allem Prominente und Influencer benutzen Instagram für ihre persönliche Präsentation (Performance). Viele User bemühen sich um eine attraktive Selbstdarstellung, um viele Follower und „Herzchen“ zu bekommen. Der Eigentümer *Meta* registriert und analysiert das Nutzungsverhalten der User.

**YouTube** ist ein werbefinanziertes Videoportal, das dem US-amerikanischen Internet-Konzern *Google LLC* gehört (Tochter des Konzerns *Alphabet Inc.*). Man kann kostenfrei Videoclips anschauen, bewerten und kommentieren wie auch eigene Videos hochladen und freigeben. Zahllose Video-Blogger nutzen YouTube für ihre Botschaften (einer der bekanntesten: Rezo). Neben Unterhaltungsangeboten (Filme, Sketche, Musikvideos) bietet YouTube auch Erklär- und Lernvideos aus Bildung, Wissenschaft und Kunst. Zudem wird YouTube von vielen Medienanbietern (analog zur Mediathek) für die Zweitverwertung genutzt.

**Pinterest** ist eine Online-Pinnwand der *Pinterest Inc.* mit Sitz in San Francisco, Kalifornien. Nutzerinnen und Nutzer können Profilseiten in Form von Pinnwänden erstellen. Die Inhalte (Bilder und Videos) können von anderen Usern übernommen („repinnen“) und kommentiert werden. *Pinterest* verfügt über eine visuelle Suchfunktion, die stilistisch und thematisch passende Bilder finden kann. Auch über die Live-Ansicht der Smartphone-Kamera kann gesucht werden. Den größten Teil der Inhalte machen Mode, Einrichtungs- und Rezeptideen aus. Wie *Facebook* und *Instagram*, speichert *Pinterest* alle Nutzerdaten und alle Aktionen, die User auf der Plattform durchführen.

**Snapchat** ist ein Messenger-Dienst zum Versenden von Fotos und Videos; er gehört dem Unternehmen *Snap. Inc.* (Sitz: Venice, Kalifornien). Teilnehmer erstellen darauf einen oder mehrere Kanäle und folgen den Kanälen anderer. Dort teilen sie Fotos und Videos. Das Besondere: Die Inhalte löschen sich nach wenigen Sekunden selbst. Bekannt ist Snapchat für seine große Auswahl an Filtern, mit denen die Bilder bearbeitet werden können. Die Möglichkeit zum Kommentieren, Teilen oder Liken besteht nicht. Die User willigen bei der Registrierung in die Nutzung ihrer Inhalte durch *Snap Inc.* zu allen Zwecken ein.

**Telegram** ist ein Messenger-Dienst (Alternative zu WhatsApp). Er wurde von zwei russischen Brüdern entwickelt; als Standort wird derzeit Dubai angegeben. Seine Funktionsweise ähnelt der von *WhatsApp* – mit diesen Unterschieden: Er verschlüsselt nur auf Verlangen („geheimer Chat“) und bietet dem Nutzer die Möglichkeit, statt der (bei *WhatsApp* vorgeschriebenen) Telefonnummer ein Pseudonym anzugeben. Deshalb wird der Dienst von Usern genutzt, die anonym bleiben wollen, zum Beispiel Rechercheure, aber auch von dubiosen oder kriminellen Geschäftemachern.

**TikTok** ist ein Audio- und Videoportal, das für die vertikale Smartphone-Nutzung optimiert ist. Es wird vom chinesischen Unternehmen *ByteDance* betrieben. Mit der *TikTok*-App können Benutzer Musikclips ansehen. Wer selbst eines hochladen will, muss angemeldet sein. Dann kann er mit seiner Handy-Kamera einen Clip aufnehmen, mit Spezialeffekten versehen, eine Musik dazu wählen und auf die Plattform stellen. Das Besondere: Die *TikTok*-Algorithmen errechnen das Nutzungsmuster der User und legen automatisch fest, welche Videos auf der „Für dich“-Seite gezeigt werden. Vermutlich werden Nutzerdaten in China gespeichert und ausgewertet.

**Twitch** ist ein Videoportal im Besitz der *Amazon.com Inc.*, mit Sitz in Seattle im US-Bundesstaat Washington. Es wird hauptsächlich zum Streamen von Videospielen verwendet (Lets-Play-Videos). Die Nutzerinnen und Nutzer erstellen dazu einen Kanal und können beliebige Spiele live übertragen und kommentieren. Das Besondere: Über *Twitch* lassen sich auch Streams von Spielekonsolen (wie *Xbox*, *Nintendo*, *Playstation* etc.) übertragen. *Twitch* bietet außerdem eine Chatfunktion. Populäre internationale E-Sports-Turniere werden auf *Twitch* übertragen. Manche Profile erreichen Tausende von Zuschauern mit ihren Streams. *Twitch* speichert Nutzerdaten, ohne anzugeben, wie lange diese gespeichert und zu welchen Zwecken sie verwendet werden.

**X** ist ein *Mikroblogging-Dienst* der *X Corp.* mit Sitz in Nevada. Sie gehört mehrheitlich dem Milliardär Elon Musk. Angemeldete Nutzerinnen und Nutzer können mit diesem Dienst Mitteilungen verbreiten, die Mitteilungen anderer kommentieren und den Mitnutzern (den Followern) präsentieren. Texte sind auf maximal 280 Zeichen begrenzt und können zusätzlich bis zu 4 Fotos und Videos enthalten. Meist behandeln die Posts persönliche Ansichten und Eindrücke („offenes Tagebuch“) oder kommentieren das aktuelle Geschehen wie auch die Posts anderer. Wer die Beiträge einer bestimmten Person angezeigt haben will, trägt sich als deren „Follower“ ein. Viele Prominente erreichen zigtausende Follower. X-Benutzer können sich auch als Gruppe untereinander austauschen. X finanziert sich über Werbung, den Verkauf von Nutzerdaten und kostenpflichtige Premium-Accounts.

**Whatsapp** ist ein Messenger-Dienst, der vom Medienkonzern *Meta Platforms Inc.* mit Sitz in Menlo Park, Kalifornien, betrieben wird. Er eignet sich für den Austausch von Mitteilungen (auch Gifs, Bilder, Audios und Kurzvideos) zwischen Personen und Gruppen. Er verwendet die Telefonnummern der Teilnehmenden und kann auch als Internettelefon genutzt werden (Ende- zu-Ende-Verschlüsselung). Seine Stärke: Der Absender kann erkennen, ob seine Mitteilung vom Empfänger geöffnet und angeschaut wurde. Sein Problem: Das Nutzungsverhalten der User wird vom Mutterkonzern *Meta* (*Facebook*, *Instagram*) ausgespäht und ausgewertet.

**Wiki** nennt man eine Sammlung von Informationen und Beiträgen im Internet zu einem bestimmten Thema, die von den Nutzern selbst bearbeitet werden können. Das bekannteste Wiki ist **Wikipedia** – ein im Jahr 2001 gegründetes gemeinnütziges Projekt, heute eine Stiftung mit Sitz in San Francisco. Sein Ziel war es „eine [frei lizenzierte](#) und hochwertige Enzyklopädie zu schaffen und damit lexikalisches Wissen zu verbreiten“. Es wird über Fördermittel finanziert, seine Nutzung ist kostenlos. Inzwischen gibt es mehr als 2,9 Millionen Artikel in deutscher Sprache (Stand: Februar 2025). Zu Stärken und Schwächen von Wikipedia: Abschnitt 1.2, Button „Hintergrund“.

→ Detaillierte Informationen über Gründung, Entstehungsgeschichte, Technologien, Geschäftsmodell und Nutzungsmuster der einzelnen Medien sind bei *Wikipedia* unter dem Namen des betreffenden Mediums abrufbar.

---

Quellen (1): Die ausgewerteten Beschreibungen und Definitionstexte:

<sup>1</sup> Die Umschreibung „Soziale Medien“, den verschiedene Verfasser auf der Wikipedia-Plattform erstellt haben ([https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale\\_Medien](https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Medien)); die Umschreibung „Social Media“, den die Online-Plattform „online marketing.de“ erstellt hat (<https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-social-media>); der Artikel „Social Media“, den die „social media academie“ publiziert hat (<https://www.socialmediaakademie.de/social-media/>); der Definitionstext „Social Media“, den die private „Freie Journalistenschule (FJS)“ ins Netz gestellt hat (<https://studium-social-media.de/>); Der Definitionstext „Soziale Medien“, den die Lexikonredaktion von Gabler erarbeitet hat (<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/soziale-medien-52673>).

Quellen (2): Die berücksichtigten Erhebungen zur Nutzung der Sozialen Medien:

Die ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 ([https://www.ardzdfonlinestudie.de/files/2023/ARD\\_ZDF\\_Onlinestudie\\_2023\\_Publikationscharts.pdf](https://www.ardzdfonlinestudie.de/files/2023/ARD_ZDF_Onlinestudie_2023_Publikationscharts.pdf)); Medienpädagogischer Forschungsdienst: JIM-Studie 2024 ([https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM\\_2024\\_PDF\\_barrierearm.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf)) und Reuters Institute: Digital News Report 2024 (<https://leibniz-hbi.de/hbi-projects/reuters-institute-digital-news-report/>).

Stand: Februar 2025 / MH/SM