SAFER INTERNET FORUM 2018

the impact of technology on children, young people and society

Tuesday, 20 November 2018

Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE

ins@fe

Welcome to Safer Internet Forum 2018

Forum hashtags:

#SaferInternetForum and #SIF2018

For further information, including the Forum booklet containing the full agenda and information on all the speakers and contributors, see www.betterinternetforkids.eu/sif.

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission | INHOPE | ins@fe

The impact of technology on self-identity and personal relationships

Keynote speaker:

Dr Linda Papadopoulos

How digital technologies transform the perception of ourselves and our personal relationships

Same, same but different…
Parenting kids in a Digital World

Dr. Linda Papadopoulos

Developmental Milestones

Parenting with the backdrop of technology

By age 4, 87% of kids have access to portable devices

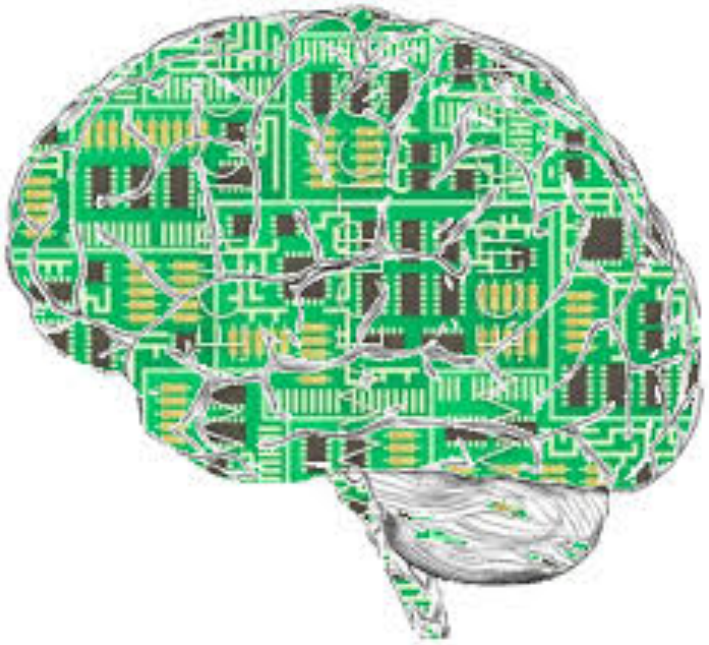
Tech also constantly changing & evolving

Same stuff…

Different Platform...

Metric of Success = Time spent

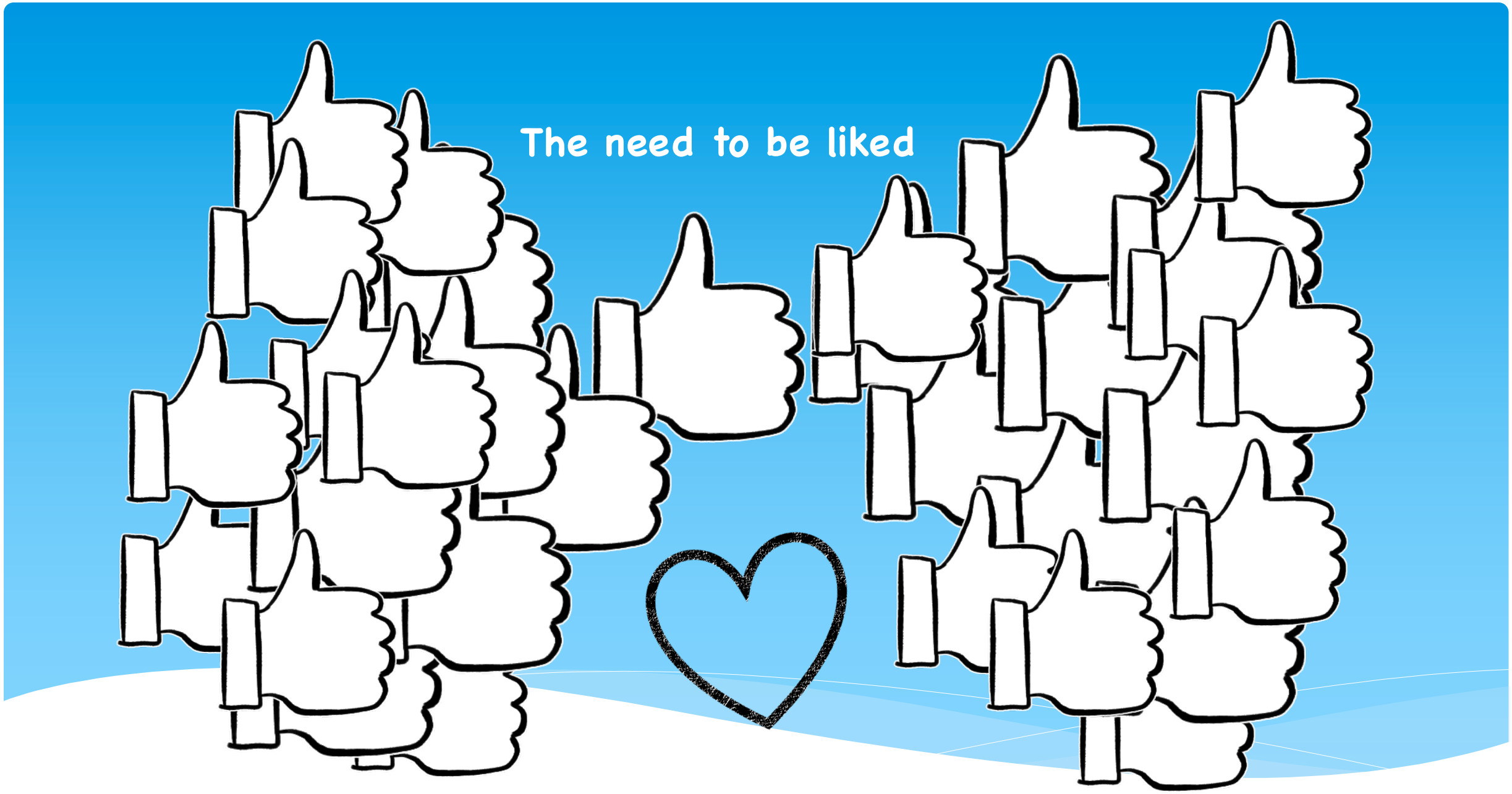
Merger between computer science & behavioural science



When the metric for success of an app/game is "time spent" behavioural scientists aren't trying to answer the question "how do we ensure ultimate well being?" but rather "how do we ensure optimal engagement?"

So how do they do this?

* First: by creating digital environments that satisfy basic human needs…


The need to be liked

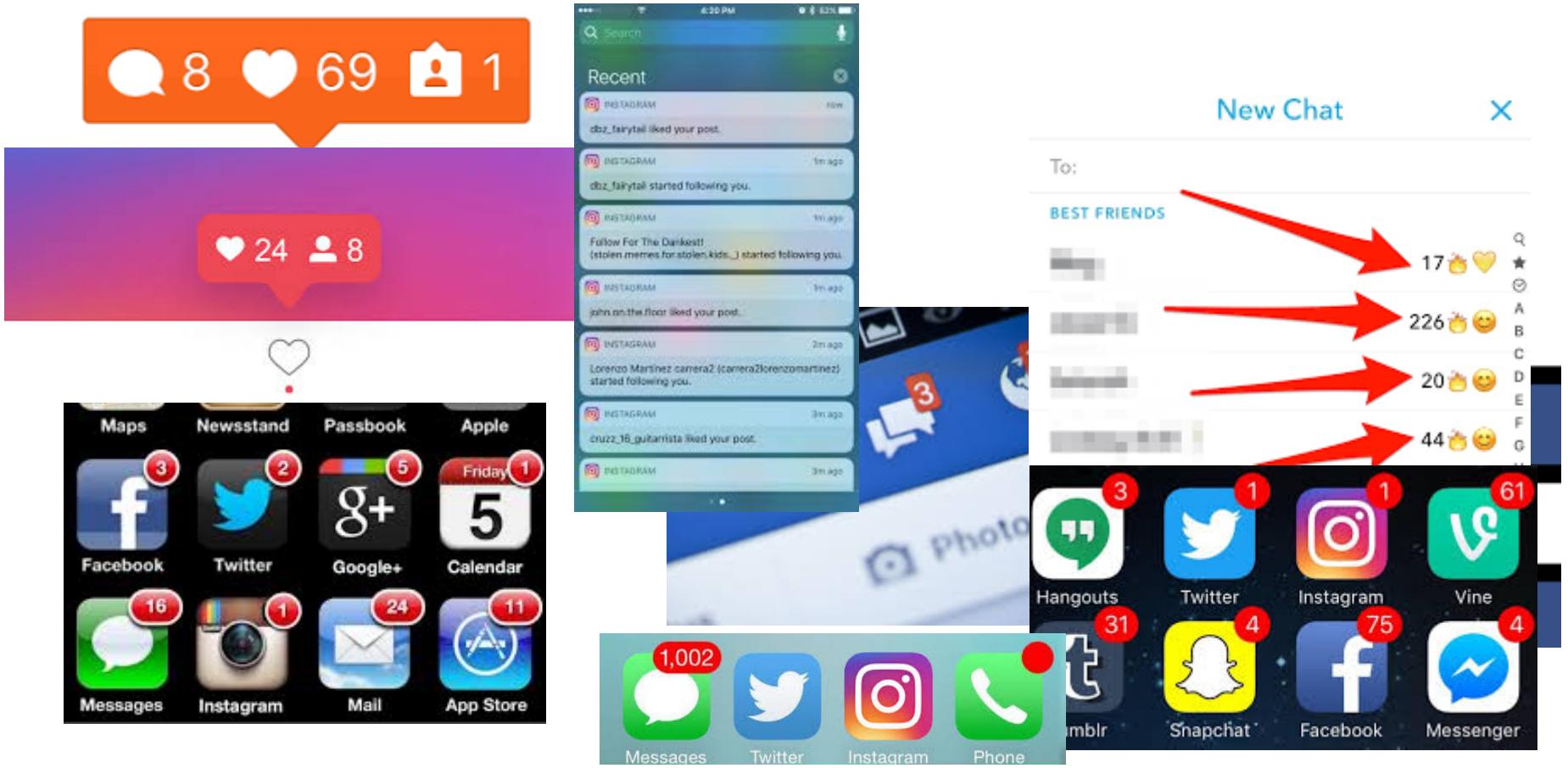
The need to master skills

The need to be acknowledged and be part of a group

Then: they need to make it easy to use

62% of
4 YEAR OLDS
HAVE
UPLOADED
CONTENT TO
THE INTERNET

And then: you need to be incentivized and reminded…



The things that kids need so that they feel like they are accomplishing something, that make them feel valued and feel connected are being played out online.

Platforms are becoming so good at doing this that for the kids using them they may feel more satisfying than the real world alternatives.

Games

* Integral to development - learn about their surroundings, improve motor skills, get to grips with how to talk with friends, apply rules and resolve conflict.
* Playing games also gives kids a sense of mastery.
* Biology rewards you both on line and off.
* **Dopamine is not just about feeling good- it actually helps build habits**.
* Up until recently this compulsion that people worried about was a side effect- it wasn't an intentional element of the game design- and that's where things differ today.
* If success of a game is about time spent rather than time spent *well* then creating these compulsion loops seems inevitable.

Socialization

* The need to seek out social acceptance and avoid rejection is still the same but because of the way that we access social groups on line it looks different.
* Adolescents are naturally eager for peer validation and this kicks in precisely at the age when they begin to use social tools that provide it.
* Just as with gaming, a lot of psychology that goes into keeping kids on SM platforms.
* Whole new set of things to worry about, an economy of attention to consider because kids have learnt that there is social currency in being seen and promoting oneself so they can never really rest from the worry of how others see them.

Internet Matters research found almost half of kids (46%) said that they always or often post images of themselves having a great time

34% said they spent time making their images look perfect before posting

Bullying

* People often say that bullying is the same whether its on line or off and in many ways it is, but there are some significant differences in cyber bullying:
* Because it happens online it can happen anywhere.
* The option of anonymity means that offenders feel protected and so the bullying can escalate becoming meaner faster.
* Can be disseminated quickly and to a global audience- feels less contained.
* Bullies don't actually see their victims this makes it harder to see the effects of their actions.
* Things can be misconstrued on line.

What do we do? How do we ensure a safe journey for our kids as they navigate a new digital world that we never had to?

* Encourage critical thinking
* Discuss digital identity
* Curate consciousness
* Be prescriptive when setting rules
* Explain that you get that their tech is important

Work with industry and policy makers to ensure that our behavioural instincts are not used against us

Our kids world online and off becomes an easier place to navigate when they have an understanding of how things work

* The basics are the same- but the basics are being played out on a stage which has the capacity to manipulate our children's behaviour- **socially, emotionally and biochemically.**
* It's powerful stuff so it's critical we understand what our kids are up against when trying to regulate their own behaviour and give them the understanding and the tools so that ultimately, their path through childhood is the same as ours was:
* Full of bumps and unexpected twists and turns, but one which ends in a good place:

A happy and healthy young person, equipped with the tools to navigate the adult world…

The impact of technology on self-identity and personal relationships

Panellists:

- **Dr Linda Papadopoulos**
  Chartered Counselling and Health Psychologist
- **Geert Reynders**
  Parent of a victim of an online challenge
- **Emma Collins**
  Public Policy Manager, EMEA, Instagram

Chair:

- **Marjolijn Bonthuis**
  Dutch Safer Internet Centre

The impact of technology on self-identity and personal relationships

Geert Reynders

Online challenges

Online challenges

Foundation T.I.M.

Geert Reynders

Brussel
EU Safer Internet Forum
Nov 20th 2018

TEGEN
INTERNET
MISSTANDEN

TEGEN
INTERNET
MISSTANDEN

Dit is Tim. Hij stierf bij een online-challenge

Hoe gevaarlijk uitdagingen op internet kunnen zijn

Het zijn filmpjes, veelal op sociale media, waarin jongeren elkaar uitdagen. Challenges, heten ze. En sommige zijn levensgevaarlijk. Tim (16), een zachtaardige en voorzichtige knul, liet zich verleiden tot zo'n spel. Het werd hem noodlottig.

Door **Anneke Stoffelen** Foto **Privé-archief**

TOON BEGRIP

Justine Pardoen van Bureau Jeugd & Media adviseert ouders en docenten van tieners open het gesprek aan te gaan over internet-challenges. 'Je kunt wel zeggen: 'dit moet je nooit doen', maar dat kan juist averechts werken. Een kind kan zich dan juist onbegrepen en eenzaam voelen. Het is belangrijk dat je interesse en begrip toont voor de aantrekkingskracht van experimenten, zodat een kind ruimte krijgt om hier zelf iets over te vertellen.' Op Mentorlessen.nl is voor docenten lesmateriaal te vinden voor voorlichting over internet-'spellen'. Signalen die erop kunnen wijzen dat een kind bezig is met de 'choking challenge' zijn volgens Pardoen: bloeduitstortingkjes in de ogen, blauwe plekken op het lichaam of rode vlekken in de huis, een riem of sjaal die aan de bedrand of kledingkast is geknoopt. Het herhaaldelijk uitvoeren van verstikkende handelingen kan een teken zijn van suïcidaliteit.

Voor hulp en advies is contact mogelijk met de suïcidepreventielijn 113Online, via 0900-0113 en www.113.nl

Een gewone zaterdagavond aan het eind van de meivakantie, in het lichte huis in Arkel dat uitkijkt over het kanaal. Het gezin Reynders - vader Geert, moeder Anita, dochter Anna (15) en zoon Tim (16) - heeft pizza's laten bezorgen. Het is gezellig, iedereen is vrolijk. Tim smult van zijn pizza salami.

Rond half acht vertrekken de ouders met hun dochter Anna naar Gorinchem. Ze gaan een musical bekijken in theater De Nieuwe Doelen, *Esther was Joods*. Een voorstelling gebracht aan Bevrijdingsdag, over 'de Gorcumse Anne Frank'.

Tim gaat niet mee, hij gaat niet graag uit. Liever zit hij lekker op zijn kamer te gamen. World of Tanks, een spel dat wereldwijd door miljoenen mensen in groepen wordt gespeeld. In teams van vijftien spelers gaan zij met tanks gevechten aan. Zijn beste vriend zit in dezelfde 'clan' als Tim.

Anita vraagt of hij de wasdroger straks kan uitzetten als die klaar is.

'Ja tuurlijk, mam, geen probleem', zegt Tim luchtig. 'Hoe laat zijn jullie vanavond weer thuis?'

Rond tien uur. Prima, tot straks. 'Veel plezier!', roept hij zijn ouders nog na.

Vreemde lichtbundel

Als ze thuiskomen, zien Geert en Anita een vreemde bundel licht op de overloop. Ze besteden er eerst geen aandacht aan. Geert draait de zonnering dicht.

'Tim, we zijn er weer!', roept Anita naar boven. Geen reactie. Hij zal zijn koptelefoon wel op hebben, zoals meestal als hij zit te gamen. Ze begint haar schoenen uit te trekken om naar boven te gaan.

Haar man is haar voor en stapt de trap op om bij Tim te gaan kijken. Als hij boven komt ziet hij eerst een voet van zijn zoon, die vreemd tussen de treden van de trap naar de tweede etage doorsteekt. Wat staat Tim daar raar, denkt Geert eerst nog een seconde. Maar twee stappen verder omhoog ziet hij dat zijn zoon niet staat, maar tegen de trap aan hangt, de stoffen ceintuur van zijn badjas rond zijn hals. Alle leven is uit Tims gezicht verdwenen.

Zelfmoord?

Zwaailichten flikkeren over de dijk. Binnen tien minuten zijn vier politiewagens en twee ambulances ter plekke. Een spoedhulpteam neemt de reanimatiepoging van Geert over. Kort daarna arriveert een traumahelikopter met een arts.

Het heeft geen zin meer. Tim is al overleden.

In shock zitten Geert, Anita en Anna even later in de woonkamer. Heeft hun zoon en broer, die lieve, vrolijke Tim, zelfmoord gepleegd? Het is niet te bevatten. Hij zat zo vol plannen. Wilde na zijn vwo-examen volgend jaar rechten gaan studeren in Rotterdam, droomde ervan om advocaat te worden. Hij had vanavond bij het eten nog grapjes gemaakt, niets wees erop dat hij ergens mee zat. Wat hebben ze gemist?

Boven op de verdieping zijn de politieterchercheurs bezig. Anna en Anita bellen intussen naaste familieleden en vrienden om hen over de vreselijke suïcide in te lichten.

Rond één uur 's nachts roept de politie het gezin naar boven. De rechercheurs zijn klaar met hun onderzoek en willen hen de uitkomst vertellen. Ze komen met een onverwachte conclusie: Tim heeft geen zelfmoord gepleegd. Het was een noodlottig ongeluk.

Het vreemde licht dat zijn ouders bij thuiskomst op de overloop zagen, was afkomstig van Tims telefoon. De camera op zijn smartphone blijkt al die tijd te hebben gedraaid. Tim positioneerde het toestel bewust zodanig dat alles is vastgelegd.

De politie heeft het filmpje teruggekeken en vastgesteld dat hier sprake is van een uit de hand gelopen 'choking game', een wurgspel. Op social media zijn filmpjes te vinden van tieners die elkaars keel dichknijpen. Het zuurstoftekort dat zo ontstaat, geeft een korte roes. Een nog gevaarlijker variant van dit 'spel' is het ombinden van een strop om zo dezelfde hallucinatie te bereiken.

Dat Tim zijn daden filmde, wijst er volgens de politie op dat hij dit zag als een spel. Misschien wilde hij de beelden later delen of zelf terugkijken. In het filmpje is volgens de politie duidelijk te zien dat Tim met de badstof ceintuur om zijn nek een misstap maakt op de trap, per ongeluk wegglijdt en bewusteloos raakt waardoor hij zichzelf niet meer kan bevrijden. Zijn ouders en zus wordt afgeraden de beelden te bekijken.

De challenges

Ruim een maand na het overlijden van Tim treden Anita en Geert Reynders met dit verhaal naar buiten, omdat ze willen waarschuwen voor de gevaren van 'challenges' waarmee kinderen via internet in aanraking komen. Zelf hadden ze nog nooit gehoord van de 'choking game'. Inmiddels weten ze dat er in andere landen al meer tieners aan zijn overleden. Het fenomeen is al bekend van voor het internettijdperk, maar lijkt zich door social media nu sneller te verspreiden.

Het opwekken van roes door zuurstoftekort wordt ook wel 'the good *boys high*' genoemd - er komen geen drugs of alcohol aan te pas. Tim was inderdaad een bijzonder brave jongen, zeggen Anita en Geert Reynders, die nooit buiten de lijntjes kleurde. Stappen of drinken deed hij niet, hij was liever op zijn kamer. 'Hij appte op zijn tiende nog om te vragen of hij een bakje chips mocht pakken als hij eens een avond alleen thuis was', zegt Anita Reynders. 'Dan zeiden wij dat hij daar heus geen toestemming voor hoefde te vragen.'

Op de basisschool werden bij hem zowel hoogbegaafdheid vastgesteld als PDD-NOS, een aan autisme gerelateerde ontwikkelingsstoornis. Dat laatste maakte dat Tim niet zo goed met veranderingen en prikkels kon omgaan. Een schoolreis naar Berlijn vorig jaar was voor hem ems vreselijke ervaring. Waar klasgenoootjes losgingen in de discotheek, vond Tim al die herrie maar een martelgang.

Van gevaar en kicks moest hij niks hebben. Als zijn zusje Anna op weg naar school te veel op het midden van het fietspad reed, waarschuwde hij haar dat ze moest uitkijken. En toen zij vorig jaar een keer grapte dat ze meesters meedoen aan de 'cinnamon challenge' - het doorslikken van een lepel kaneel tot je het uitproest - waarschuwde Tim haar indringend voor het gevaar van verstikking en zei hij dat je dat dus echt nóóit moet doen.

Dat juist de zachtaardige, voorzichtige Tim op deze manier om het leven is gekomen, is voor zijn ouders niet te bevatten. 'Ik weet wel dat ik sta voor een bende eigenwijze pubers die hun eigen zin willen doen', zei hij tegen de rouwende zaal. 'Maar misschien willen jullie wel naar Tim luisteren.'

Voor scholen en hulpverleners zijn internet-challenges een lastig thema. Enerzijds willen scholen leerlingen waarschuwen voor de risico's, maar anderzijds wil ook niemand tieners die van niets weten op ideeën brengen. De laatste weken speelt die discussie ook over de zogenoemde Blue Whale Challenge, een online 'spel' waarbij een mysterieuze opdrachtgever tieners zou aanzetten steeds gevaarlijker stunts uit te voeren, uitmondend in de opdracht om zelfmoord te plegen. In onder andere België waarschuwde justitie al voor dit

> Het is best vreemd dat **Facebook en YouTube** wel naaktvideo's weren, maar dat je dit soort filmpjes zo kunt vinden
>
> **Geert Reynders**
> vader van Tim

fenomeen dat in 2015 voor het eerst opdook in Rusland - al is niet duidelijk of de Blue Whale Challenge echt bestaat of dat het gaat om nephetrichtgeving.

De stichting School en Veiligheid adviseert scholen in elk geval terughoudendheid. 'Dit onderwerp vraagt niet om een bespreking in de klas. Het gevaar van kopieergedrag ligt namelijk op de loer', staat op de website van de stichting.

Rector Van 't Zelfde vindt dit advies naïef. 'Vraag je kinderen of ze deze challenges kennen waar volwassenen nog nooit van hebben gehoord, dan gaan negen van de tien handen omhoog. Kinderen komen hier toch wel mee in aanraking, dan kun je het beter in goede banen leiden en hen leren hun grenzen te bewaken. Het verzwijgen is niet de oplossing.

Op het Lyceum Oudehoven worden nu gastlessen gegeven door Bureau Jeugd & Media om met leerlingen in discussie te gaan over internet-challenges. Ook zijn er aparte voorlichtingsbijeenkomsten voor ouders.

De ouders van Tim denken dat er meer expertise nodig is. 'Het lijkt alsof er nauwelijks deskundigheid is over hoe je tieners voor dit soort challenges kunt behoeden', zegt Geert Reynders. 'De politie heeft ons gezegd dat ze vaker slachtoffers van zo'n choking game zijn tegengekomen. Maar in de hulpverlening lijkt niemand er echt iets van te weten. Daarom vinden wij het belangrijk dat hier juist wel over wordt gepraat en dat er kennis wordt opgebouwd over hoe dit te voorkomen. Het is bijvoorbeeld best vreemd dat Facebook en Youtube wel naaktvideo's weren, maar dat je filmpjes van allerlei gevaarlijke challenges gewoon kunt vinden.'

Tims laatste berichtje

In Tims iPad zien zijn ouders de laatste filmpjes die hij die zaterdagavond heeft bekeken op Youtube. Het zijn instructies voor het leggen van een knoop waarmee je jezelf de adem kunt benemen.

Aanwijzingen dat Tim zich al langer bezighield met de choking challenge, al dan niet in gedachten, zijn er niet. Vrienden hebben hem er nooit over gehoord. De Whatsapp-chats die zijn ouders teruglezen in zijn telefoon, gaan over school en over World of Tanks.

Het laatste bericht dat Tim die zaterdagavond schrijft, staat in de chat op dat spel. Om 20.06 uur zegt hij tegen zijn beste vriend, die op dat moment ook online is, dat hij even naar de wc gaat. 'Wel op tijd terug zijn voor de battle om half negen he', antwoordt die. Maar Tim komt niet terug.

Hij schakelt de wasdroger nog uit voor zijn moeder. Daarna zet hij zijn telefoon klaar om te filmen. Om 20.40 uur drukt hij de opnameknop in voor wat zijn laatste video zal zijn.

CONTACT

Tims ouders zouden graag in contact komen met anderen die ervaring hebben met of kennis over de gevaren van internet-challenges. Zij overwegen een dankfank op te richten ter preventie van dit soort ongelukken. Contact hierover opnemen kan via het mailadres **onderzoek@volkskrant.nl**

TEGEN INTERNET MISSTANDEN

TEGEN
INTERNET
MISSTANDEN

Peace-loving

World of Tanks

Introvert

High-rank moderator

Risk averse

Choking game

TEGEN
INTERNET
MISSTANDEN

1.Professional international platform

3. Structural education via schools

2.Research and transparency

TEGEN INTERNET MISSTANDEN

#SaferInternet4EU campaign

Commissioner Mariya Gabriel
European Commissioner for Digital Economy and Society

#SaferInternet4EU campaign

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission | INHOPE insafe

#SaferInternet4EU campaign

#SaferInternet4EU

European Commission

INHOPE ins@fe

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE ins@fe

#SaferInternet4EU Awards

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission
INHOPE
ins@fe

#SaferInternet4EU Awards

Claire Bury
Deputy Director General
DG CONNECT
European Commission

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE insafe

#SaferInternet4EU Awards

A compilation of all the video submissions from all finalists was shown – see:

https://youtu.be/N_0IwQVgan4

#SaferInternet4EU Awards

Winner - Youth category

Students from the High School of Tichero

Qwwwiz "Stay Safe Online" App

#SaferInternet4EU Awards

Winner - Teacher category

Nina Jelen

Travelling Around the Virtual World

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE ins@fe

#SaferInternet4EU Awards

Winner - Organisation category

Gezinsbond and Child Focus

Safely Online

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE ins@fe

#SaferInternet4EU Awards

Congratulations to the other finalists in the Youth category…

Lili Leißer

Cyber-Bullying Game

Lorcan Tuohy

My Digital Citizen Pledge

#SaferInternet4EU Awards

Congratulations to the other finalists in the Teacher category…

Rose-Marie Farinella

False Information Hunters from the age of ten

Marta Turlinska and Eduard Ivinski
Robot SID

#SaferInternet4EU Awards

Congratulations to the other finalists in the Organisation category…

Deutsche Telekom
Teachtoday

The Diana Award
Be Strong Online

#SaferInternet4EU Ambassadors

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

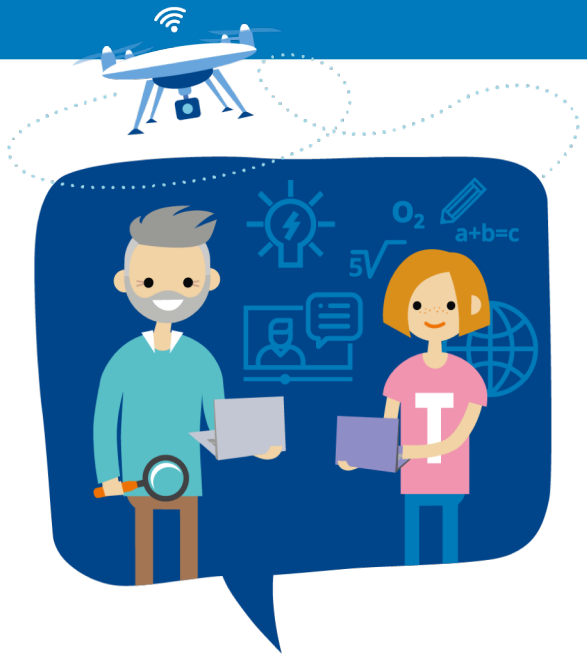
European Commission
INHOPE
ins@fe

#SaferInternet4EU Ambassadors

Ambassadors:

- **Anna Maria Corazza Bildt**
  MEP
- **Andrey Novakov**
  MEP
- **Sonia Livingstone**
  London School of Economics and Political Science
- **Harry McCann**
  Young Irish entrepreneur

Deep dive sessions



A series of deep dive sessions covered the following topics:

- *Sexting*
- *Data privacy*
- *The journey of a report of child sexual abuse material (CSAM)*
- *Online challenges*
- *Deep fakes*
- *Youth*

Slides for these sessions will published separately where available.

The impact of technology on society

Speakers:

- **Noa Jansma**
  @dearcatcallers
- **Professor Homero Gil de Zúñiga**
  University of Vienna

Chair:

- **Debora Plein**
  Luxembourg Safer Internet Centre

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE ins@fe

The impact of technology on society

Noa Jansma

@dearcatcallers

the impact of technology on children, young people and society

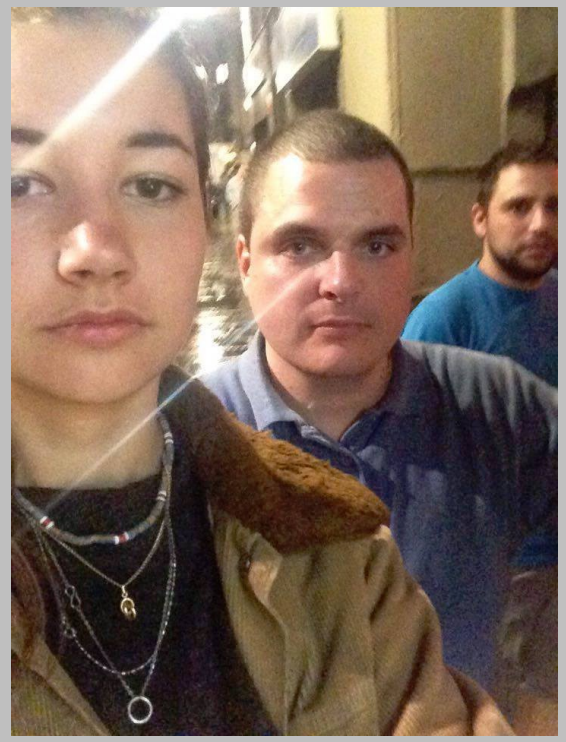
SAFER INTERNET FORUM 2018

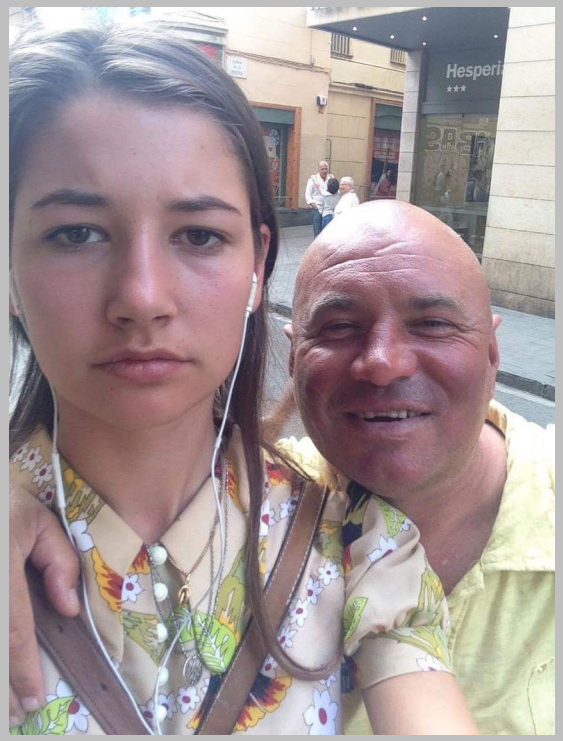
Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

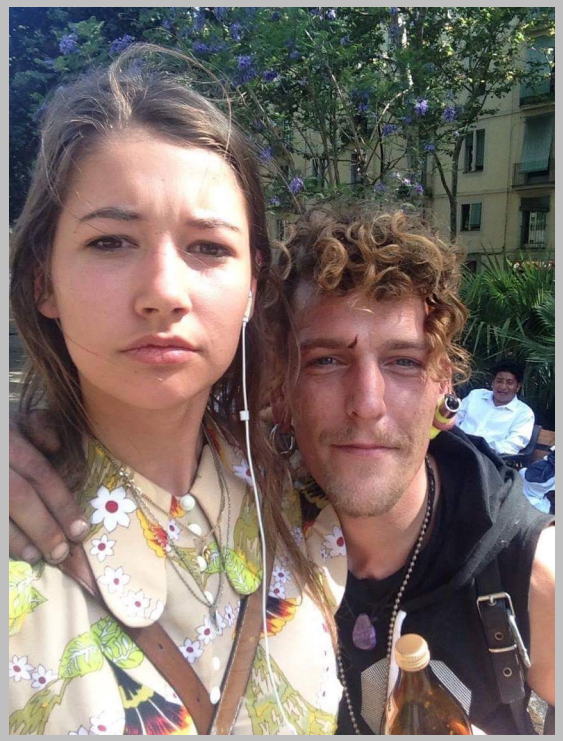
European Commission

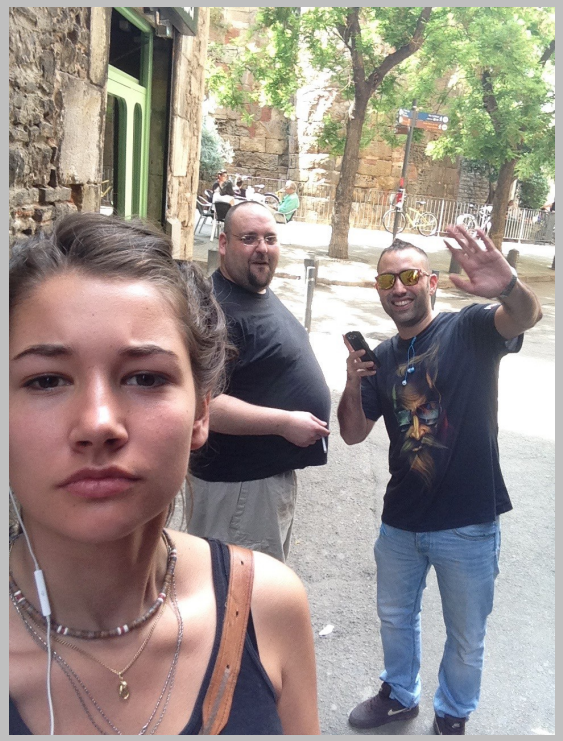
INHOPE ins@fe

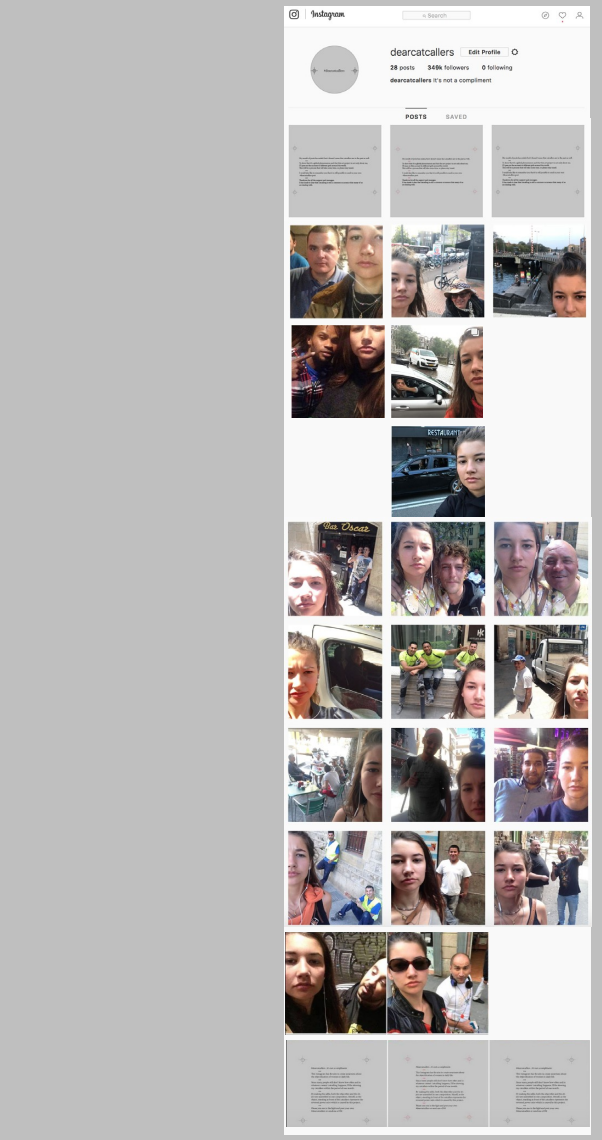
#dearcatcallers




Hesperi
***





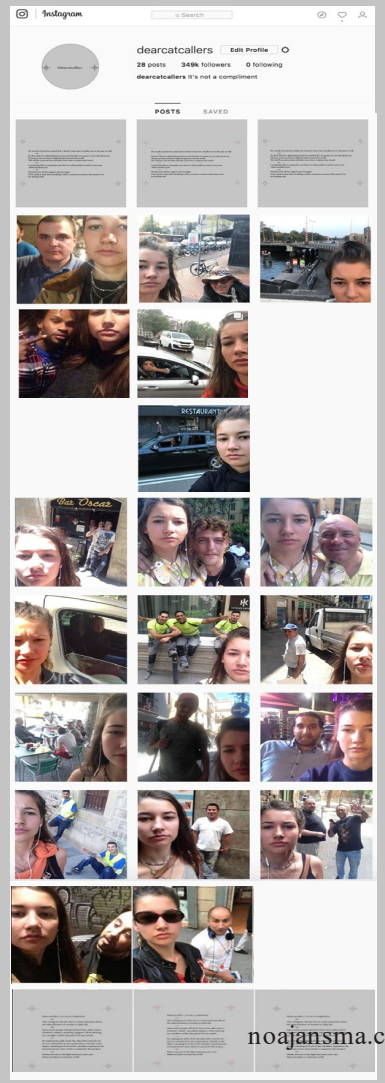

Instagram
Search
dearcatcallers
Edit Profile
28 posts
349k followers
0 following
dearcatcallers It's not a compliment
POSTS
SAVED

#

#

@dearcatcallers

#dearcatcallers



noajansma.com

The impact of technology on society

Professor Homero Gil de Zúñiga

The impact of technology on society

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE
ins@fe

Second Screening Politics on Social Media

A Comparison Across 20 Countries

Homero Gil de Zúñiga
Brigitte Huber
Nadine Strauß
Alberto Ardèvol-Abreu

MiLab

universität wien

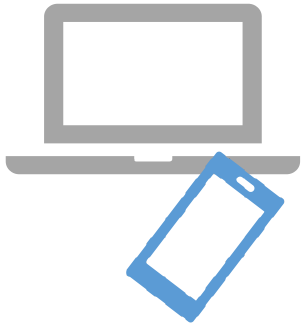
THEORETICAL BACKGROUND

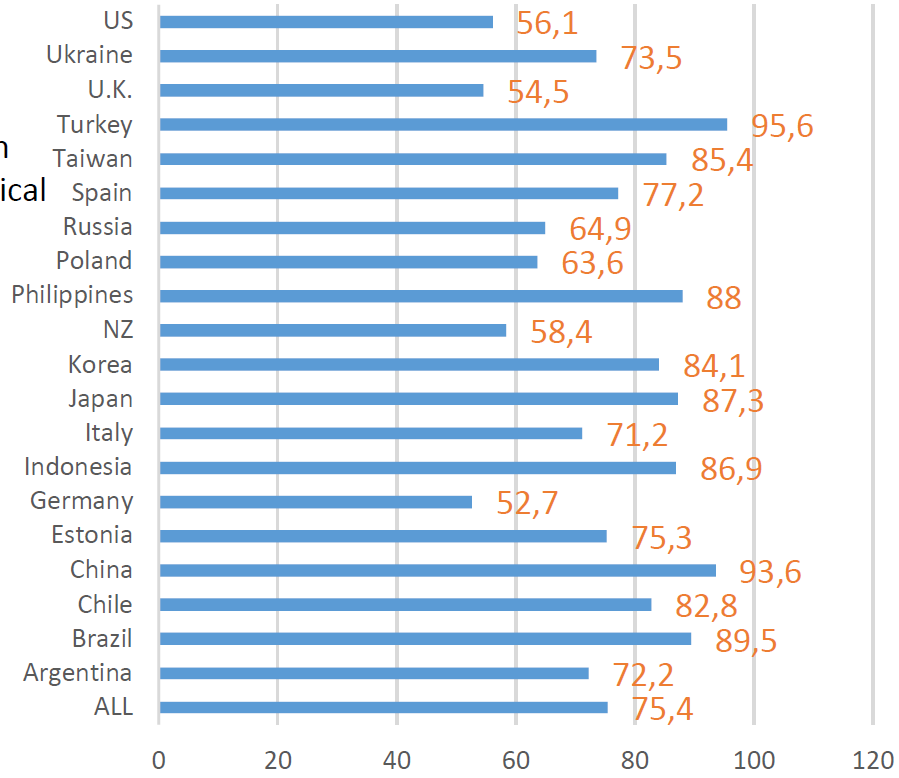
Many citizens today consume live content on TV, or any other screen, while enriching that experience with a second "screen" to interact with that content. According to Nielsen (2011), nearly 70% of smartphone owners use an electronical device while watching TV.

RESULTS

SECOND SCREENING

Three quarters (75.4%) of the subjects in the study dual screen while watching TV news or political content





SECOND SCREENING

"a process in which individuals watching television use an an additional electronic device or 'screen' to access the internet or social network sites to obtain more information about the program or event they are watching or to discuss it in real time."
(Gil de Zúñiga et al., 2015, p. 5)

PREVIOUS FINDINGS

- People second screen to expand their knowledge about issues discussed or covered on television, as well as to discuss those issues with others in social media.
- Dual screening news content is a positive predictor of both online and offline political activities.
- People who dual screen, tend to change their mind about political and public affair more often .

AIM OF THE STUDY

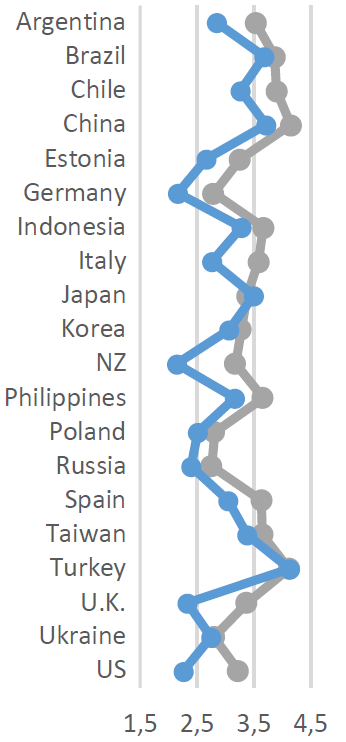
"The study depicts a snapshot of second screening habits for news and politics around the world"

RESEARCH QUESTIONS

1. Do young citizens second screen more so than older adults?
2. Are there differences between second screen (low vs. high) and their level of political expression on social media?

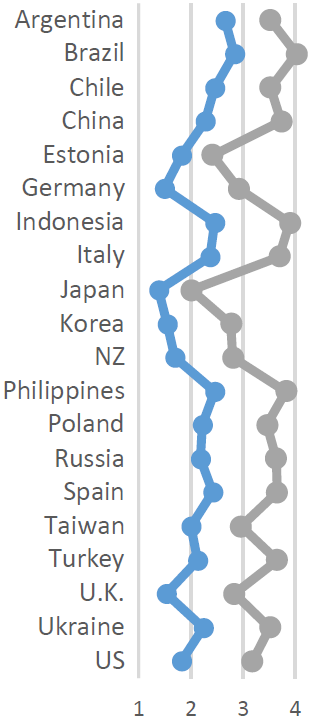
AGE

Younger people second screen more often than older .



POLITICAL PARTICIPATION

High second screeners have higher levels of political participation than low second screeners



AIM OF THE STUDY

"The study depicts a snapshot of second screening habits for news and politics around the world"

SAMPLE AND DATA

- **20 countries:** Argentina, Brazil, Chile, China, Estonia, Germany, Indonesia, Italy, Japan, (South) Korea, New Zealand, Philippines, Poland, Russia, Spain, Taiwan, Turkey, United Kingdom, Ukraine, and United States
- **Data Collection Period:** Sep 14 – 24, 2015
- **Online Survey Distribution** with Media Polling Group *Nielsen*
- **N = 21,629**
- **Cooperation rate:** 77%

MEASURES

- **Second Screening** (Cronbach's α = .92; M = 3.14; SD = 1.75)
- **Social Media Political Expression** (α = .93; M = 2.72; SD = 1.56)
- **Official Political Participation** (Spearman-Brown Coefficient = .92, M = 1.87, SD = 1.37)
- **Voting** (Spearman-Brown Coefficient = .93, M = 5.38, SD = 2.09)

ANALYSES

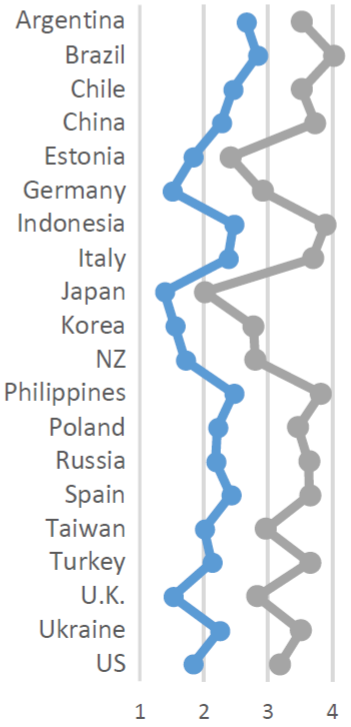
- Descriptive Statistics
- T-Test for comparing groups
- Bootstrapping with 1,000 iterations

3. Are there differences between second screen (low vs. high) and their level of offline political participation?

4. Are there differences between second screen and their voting behavior?

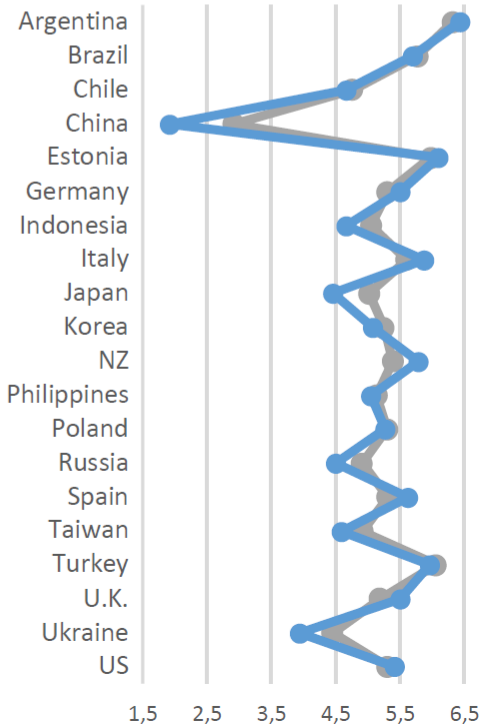
POILITICAL EXPRESSION

High dual screeners ● have higher levels of political expression than low dual screeners ●



VOTING

There is no statistical significant difference between high second screeners ● and low second screeners ● for voting.



News-Finds-Me Perception

Homero Gil de Zúñiga
Brigitte Huber
Nadine Strauß
Alberto Ardèvol-Abreu

MiLab

universität wien

Understanding Why People Are Not Actively Seeking the News Anymore

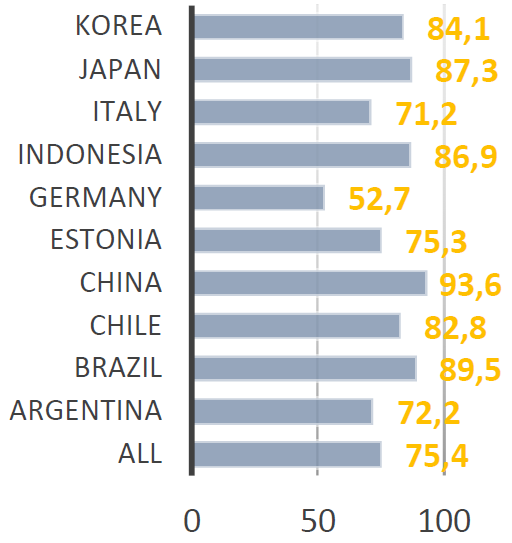
THEORETICAL BACKGROUND

Recent research suggests that there is a **tendency of people** to **turn away from actively seeking information** on politics and public affairs on dedicated news platforms, and rather **stay informed by what their social circles share** with them on **social networks**.

RESULTS

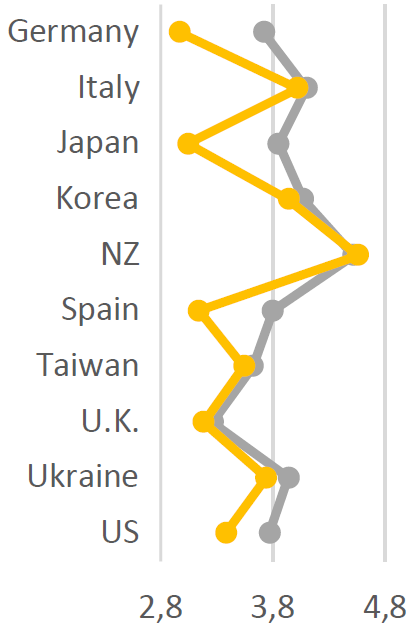
NEWS-FINDS-ME-PERCEPTION

More than half of the respondents have the perception that they do not have to actively follow the news to stay informed.



AGE

Younger people are more likely to believe that news will find them than older.



NEWS FINDS ME PERCEPTION

"the extent to which individuals believe they can indirectly stay informed about public affairs despite not actively following the news – through general Internet use, information received from peers, and connections within online social networks"
(Gil de Zúñiga et al., 2017, p. 3)

PREVIOUS FINDINGS

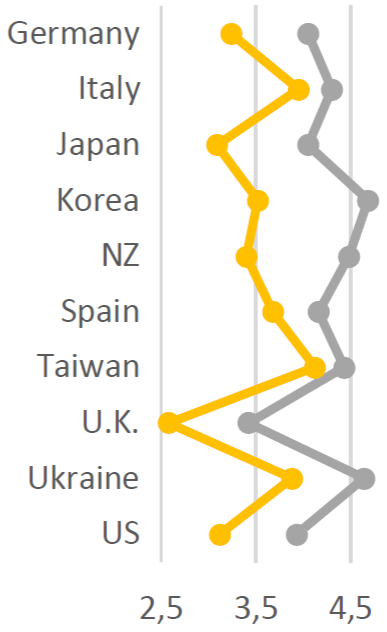
NFMP is associated with lower political knowledge, less consumption of traditional news overall, and to have a **compounding effect on voting**.

RESEARCH QUESTIONS

1. Are there differences regarding the NFMP across age groups?
2. How does NFMP relate to reported news consumption online?
3. Do people low on NFMP also score low on political interest and political knowledge?

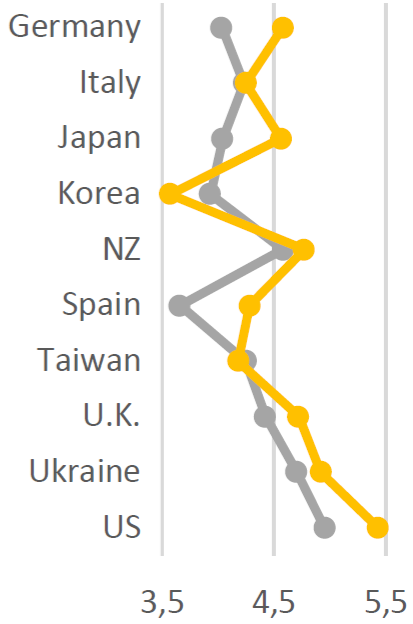
NEWS USE

People scoring high ● on the NFMP use social media for news more often than people scoring lower ● on the NFMP.



POLITICAL INTEREST

People scoring low ● on the NFMP have a stronger interest in politics than people scoring high ● on the NFMP.



AIM OF THE STUDY

"To gain more insights into the manifestations of the NFMP across societies around the world"

SAMPLE AND DATA

- **10 countries:** Germany, Italy, Japan, (South) Korea, New Zealand, Spain, Taiwan, United Kingdom, Ukraine, and United States
- **Data Collection Period:** Sep 14 – 24, 2015
- **Online Survey Distribution** with Media Polling Group *Nielsen*
- **N = 10,644**
- **Cooperation rate:** 77%

4. Are people with a a low NFMP less likely to go voting?

MEASURES

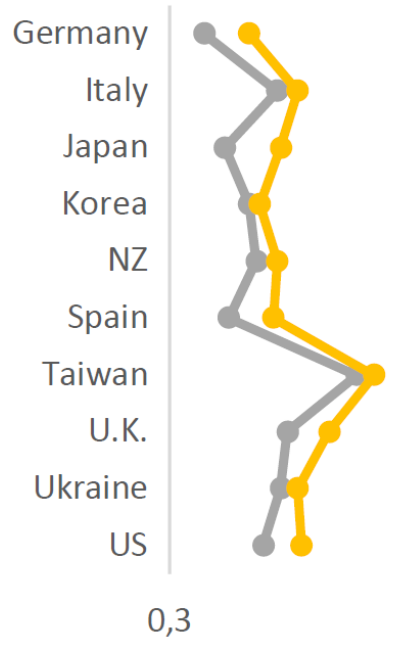
- **News-finds-me perception** (Cronbach's α = .76; M = 3.63; SD = 1.19)
- **Social Media News Use** (α = .86; M = 3.80; SD = 1.53)
- **Political Interest** (Spearman-Brown Coefficient = .94, M = 4.43, SD = 1.52)
- **Political Knowledge** (M = 0.65; SD = .31)
- **Voting Behavior** (Spearman-Brown Coefficient = .95, M = 5.19, SD = 2.10)

ANALYSES

- Descriptive Statistics
- T-Test for comparing groups
- Bootstrapping with 1,000 iterations

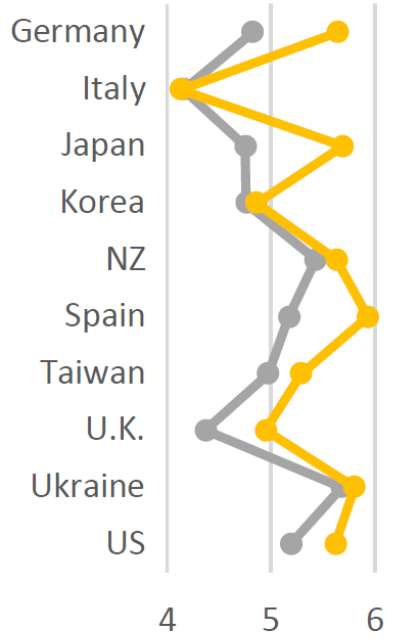
POLITICAL KNOWLEDGE

People scoring low ● on the NFMP have a better political knowledge than people scoring high ● on the NFMP.



VOTING

People scoring low ● on the NFMP go voting more often than people scoring high ● on the NFMP.



FUTURE RESEARCH

- Structural influences (micro-level and macro-level influences) on the NFMP
- Effect of the NFMP on political behavior (e.g., political participation, political extremism)
- Ways to lower the NFMP among citizens (e.g., experimental research)

Safer Internet Forum 2018

Gail Kent
Director, DG CONNECT, European Commission

Closing remarks

the impact of technology on children, young people and society

SAFER INTERNET FORUM 2018

Tuesday, 20 November 2018
Crowne Plaza Hotel, Brussels, Belgium

European Commission

INHOPE ins@fe