

**ajs**

I  
2008

# informationen

ANALYSEN | MATERIALIEN | ARBEITSHILFEN ZUM JUGENDSCHUTZ

2007

Dokumentation der ajs-Jahrestagung



**Völlig losgelöst?  
Jugend, Medien,  
Kultur**

*Waldemar Vogelgesang*

Die eigenwillige  
Mediennutzung von Jugendlichen

*Ulrike Wagner*

Neue Wege durch die  
konvergente Medienwelt

Waldemar Vogelgesang

## Die eigenwillige Mediennutzung von Jugendlichen

Facetten – Kompetenzen – Szenen

Ulrike Wagner

## Neue Wege durch die konvergente Medienwelt

Wie Heranwachsende sich mediale Räume aneignen

Anja Rützel

## You must be logged in to do that!

Tagungseindrücke, Probleme und Chancen

## Jahrestagung 2007 – Aus den Foren

Forum 1 Seite 21

Learning by doing? Digitale Medien –  
Eine Chance für Bildungsprozesse in Schule und Jugendarbeit

Forum 2 Seite 24

Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser?  
Normen und Regeln im Netz

Forum 3 Seite 27

An- oder ausgeschlossen?  
Vernetzung als Lebensprinzip

Forum 4 Seite 29

World of Warcraft und Second Life  
Virtuelle Welten und ihre Faszinationskraft

Forum 5 Seite 32

Top Models und coole Macker?  
Gender-Inszenierungen in den Medien

## Medien und Materialien

### Termine

### Aus der Arbeit der ajs

Herausgeber:  
Präsidium der Aktion Jugendschutz  
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg  
Marion von Wartenberg  
Brigitte von Dungen  
Christoph Renz  
Angela Blonski  
Bernd Hausmann

Redaktion:  
Elisabeth Gropper (verantw.)  
Elke Sauerteig  
Ursula Arbeiter

Die mit Namen versehenen Beiträge geben  
die Meinung der Autorin/des Autors wieder.

Alle Rechte sind vorbehalten,  
Vervielfältigungen sind nur mit Genehmigung  
der Aktion Jugendschutz gestattet.

Konto: Bank für Sozialwirtschaft  
(BLZ 601 205 00) Konto-Nr. 8 701 800

Bezugspreis: Einzelheft € 3,00, Abonnement  
€ 7,50 jährlich inkl. MwSt. und Versand

Auflage: 8.500

Erscheinungsweise: 3 x jährlich

Titelbild: eb:STOCK

Layout: *Kreativ plus*  
Gesellschaft für Werbung  
und Kommunikation mbH  
Haußmannstraße 6, 70188 Stuttgart  
www.kreativplus.com

Druck: Offizin Chr. Scheufele GmbH & Co. KG  
Tränkestraße 17, 70597 Stuttgart

Aktion Jugendschutz  
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg  
Jahnstraße 12, 70597 Stuttgart-Degerloch  
Tel. (07 11) 2 37 37 - 0  
Fax (07 11) 2 37 37 - 30  
info@ajs-bw.de, www.ajs-bw.de

# Editorial



## *Liebe Leserinnen und Leser,*

*Internet und Handy haben zu einer Individualisierung und Ausdifferenzierung der Mediennutzung und der Medien-erlebnisse geführt. Viele Erwachsene reden am Montag*

*über den Tatort vom Vorabend, Jugendliche hingegen tauschen sich über neue spannende Internetseiten, Videos auf YouTube oder die bestandenen Abenteuer bei World of Warcraft aus.*

*Präsenz und Selbstdarstellung in einer Internet-Community wie dem Schülerverzeichnis oder Kwick sind von großer Bedeutung für die Pflege und Aufrechterhaltung des Freundes- und Bekanntenkreises. Die erfolgreiche Vernetzung im Internet, die sich in der persönlichen Buddy-Liste oder an dem vollen Adressbuch des Handys zeigt, ist dabei ebenso wichtig, wie der Status in der Clique.*

*Kinder und Jugendliche wachsen mit diesen Medien auf, ganz selbstverständlich und oft unabhängig von den Erwachsenen. Uns Erwachsenen sind neue Formen jugendlicher Mediennutzung häufig fremd und unverständlich. Oft wissen wir nicht, was die Jungen und Mädchen da genau tun. So beschleichen uns zwiespältige Gefühle, wenn wir über Mediennutzung oder über Medieninhalte reden. Verstehen wir noch, worüber wir reden?*

*Jugendliche Mediennutzung kennen zu lernen und vielleicht sogar zu verstehen, ganz bewusst möglichst unvoreingenommen verschiedene Facetten jugendlicher Mediennutzung zu betrachten, dies waren die Ziele der Jahrestagung 2007 der Aktion Jugendschutz. Diese Ausgabe der ajs-informationen dokumentiert die Beiträge dieser Tagung.*

*Dr. Waldemar Vogelgesang skizziert die eigenwillige Mediennutzung von Jugendlichen und die Kompetenzen, die sich Jugendliche dabei in unterschiedlichen Szenen aneignen. Ulrike Wagner zeigt, wie Jugendliche ihre eigenen Wege durch die konvergente Medienwelt finden. Sie beschreibt dabei, dass die Zugangsweisen und unterschiedlichen Nutzungsformen abhängig sind vom sozialen Hintergrund und von der Bildung der Heranwachsenden. In den Foren wurden einzelne Aspekte der (jugendlichen) Medienwelt diskutiert: Bildung, Normen und Werte, Präsenz in Communities, Online-Rollenspiele und geschlechtsspezifische Medienvorlieben.*

*Als Fazit bleibt nach der Tagung: Wenn wir als Erwachsenengeneration uns nicht weiterhin neugierig einlassen auf die Erlebniswelt der Kinder und Jugendlichen, laufen wir Gefahr, dass wir es sind, die „völlig losgelöst“ von deren Welten agieren. Eine wichtige erzieherische Aufgabe, nämlich Kinder und Jugendliche adäquat zu begleiten und zu fördern, wäre dadurch erschwert. Der unvoreingenommene Blick auf die unterschiedlichen Nutzungsformen ist die Grundlage zur Entwicklung von pädagogischen Handlungskonzepten. Dabei gilt es sowohl die Möglichkeiten zu entdecken, die förderlich für die Entwicklung und Bildung von Heranwachsenden sind, als auch die Bedingungen zu erkennen, die Entwicklung und Bildung verhindern.*

*Wie immer finden Sie in dieser Ausgabe der ajs-informationen Medientipps, Hinweise auf Veranstaltungen sowie Aktuelles aus der Arbeit der Aktion Jugendschutz. Wir wünschen Ihnen eine interessante und anregende Lektüre!*

*Elisabeth Gropper  
Geschäftsführerin der Aktion Jugendschutz*

# Die eigenwillige Mediennutzung von Jugendlichen

Facetten – Kompetenzen – Szenen

■ *Ob Lernen oder Arbeiten, Spielen oder Flirten, politisches Tagesgeschäft oder kirchliche Großveranstaltung: Ohne Medien geht es nicht. Medien prägen das Handeln von Menschen, Menschen gestalten und strukturieren unterschiedlichste Situationen durch Medien. Welche Spuren hinterlassen diese Prozesse im Leben von jungen Menschen, die Medien unbefangen und intensiv nutzen? Erwachsene befürchten, Heranwachsende könnten wegen ihrer noch unzureichenden kognitiven, emotionalen, ethisch-moralischen und ästhetischen Reife durch Medien negativ beeinflusst oder gar von ihnen abhängig werden. Waldemar Vogelgesang setzt sich mit diesen Befürchtungen auseinander. Er skizziert die Facetten jugendlicher Mediennutzung und die Kompetenzen, die sich Jugendliche dabei in unterschiedlichen Szenen aneignen.*

Sozialwissenschaftliche Zeitdiagnosen sind sich darüber einig, dass in unserer Gesellschaft tief greifende Wandlungsprozesse stattgefunden haben und immer noch stattfinden – Wandlungsprozesse, in die Medien und ihre Aneignung in vielfältiger Weise eingewoben sind. Konstatiert wird 1. die Herauslösung des Einzelnen aus angestammten Gruppen bei gleichzeitiger Angewiesenheit auf neue gesellschaftliche Institutionen und Vergemeinschaftungsformen. Betont wird 2. ein alle gesellschaftliche Bereiche beeinflussender Globalisierungsschub. Damit zusammenhängend wird 3. von einer weiter wachsenden und noch bedeutsamer werdenden Interkulturalität ausgegangen. Und 4. wird auf die zentrale Rolle von Wissen und Kommunikation in alltäglichen, aber vor allem auch in schulischen und beruflichen Kontexten verwiesen.

Dieser Umbau unserer Gesellschaft und unseres Zusammenlebens wird begleitet, getragen und immer öfter

auch forciert durch allumfassende Mediatisierungsprozesse. Ulrich Saxer (2008) bezeichnet deshalb zu Recht die gegenwärtige Gesellschaft als „Mediengesellschaft“. Historisch ist die Tatsache der Kulturbedeutung von Medien nicht neu, wie Rainer Winter und Roland Eckert (1990) in ihrer Abhandlung „Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung“ an vielen Beispielen sehr anschaulich zeigen konnten. Neu ist jedoch die Dynamik und Totalität dieser Entwicklung. Wir sind heute regelrecht von Medien umstellt und unser Leben ist von Mediatisierungsprozessen völlig durchdrungen. Mediatisierung meint dabei nicht einfach nur mediengestützte Vermittlungsprozesse, sondern darüber hinaus auch die Ausrichtung und Gestaltung des Handelns der Menschen auf die Medien hin. Ob Spielen oder Flirten, Lernen oder Arbeiten, das politische Tagesgeschäft oder kirchliche Großveranstaltungen wie beispielsweise die Weltjugendtage: Medien übernehmen hier nicht nur Berichts- und Mitteilungsfunktionen, sondern werden zu situationsstrukturierenden und verhaltensprägenden Elementen.

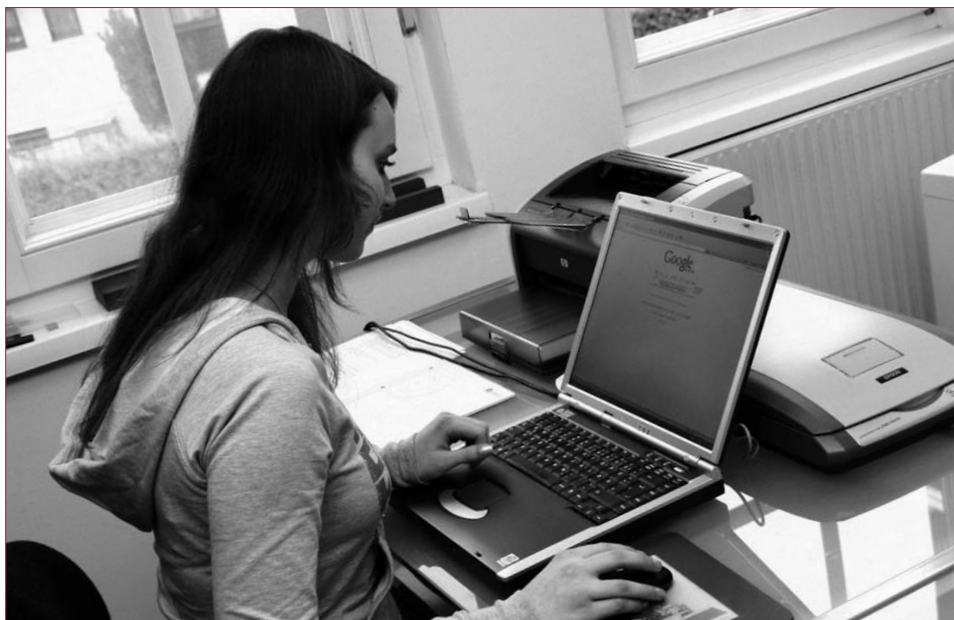
Dass diese Mediatisierungsprozesse auch in der Lebenswelt von jungen Menschen ihre Spuren hinterlassen, ist uns eine vertraute – und bisweilen auch beängstigende – Erfahrung. Die damit einhergehende empirische Dauerbeobachtung – etwa durch die JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (vgl. MPFS 2006) oder die Ravensburger Medienstudien (vgl. Marci-Boehncke/Rath 2006) oder die kaum noch übersehbare Fülle von Bereichsstudien zu bestimmte Medienformaten oder Adressatengruppen (vgl. etwa Treumann u. a. 2007) – belegt zwar die lebensweltliche Relevanz von Medien im Alltag von Heranwachsenden, aber es bleiben Zweifel, ob Kinder und Jugendliche dadurch nicht auch Belastungen oder gar Gefährdungen ausgesetzt sind. Fred Schell (2005: 178) vom Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis bringt die mediale Sorgenfaltenperspektive auf den Punkt: „Kinder und

Jugendliche sind die Altersgruppe, die im Zusammenhang mit Medien am meisten Beachtung findet. Der Hauptgrund hierfür liegt in der Befürchtung, Heranwachsende könnten wegen ihrer noch unzureichenden kognitiven, emotionalen, ethisch-moralischen und ästhetischen Reife durch den Medienkonsum negativ beeinflusst werden. Ein zweiter Grund hängt mit dem ersten eng zusammen: Er liegt in der Beobachtung, dass Jugendliche den Medien und insbesondere den jeweils neuen Medien gegenüber offen sind, sich ihnen unbefangen und akzeptierend zuwenden und sie intensiv nutzen. Hieraus wird auf eine mögliche Medienabhängigkeit Jugendlicher geschlossen und diese wiederum mit negativen Einflüssen der Medien verbunden.“

Die hier angesprochene Kausalitätslogik – hier die starken Medien, dort die schwachen Rezipient/innen – durchzieht die Mediendiskussion wie ein roter Faden. Und sie mündet nicht selten in radikale Formen der Medienkritik nach dem Motto: Durch Kultur ist die Welt bewohnbar geworden, durch Medien wird sie zunehmend unbewohnbar. Ihr teilweise apokalyptisches Credo gipfelt in dem Vorwurf, dass Medien – und hier besonders die elektronischen – junge Menschen aus ihren Bindungen herausreißen und sie vereinzelt und isoliert vor dem Fernseher, dem Computer oder verloren im virtuellen Raum zurücklassen würden. Solche Pauschaldiagnosen geben weder den Erkenntnisstand der mittlerweile hoch differenzierten Rezeptionsforschung wieder noch decken sie sich mit den Ergebnissen unserer eigenen qualitativen und quantitativen Medienstudien, die wir seit über zwei Jahrzehnten in unserer Forschungsgruppe durchführen.

Wir haben in diesen Studien keine Anhaltspunkte dafür gefunden, dass der Medienboom in der jüngeren Vergangenheit zu einer Fragmentarisierung des Sozialen oder zu wachsenden Rückzugstendenzen unter Jugendlichen geführt hat. Im Gegenteil, durch die Ausdehnung der Medien erweitert sich die Zahl der wählbaren Kommunikationsformen, Selbstdarstellungsmuster und Gruppenzugehörigkeiten. Damit findet der in der Jugendforschung besonders herausgestellte und hinlänglich ausgewie-

sene Trend zur Bildung von Peergruppen vor allem in den jugendkulturellen Medienszenen eine Fortsetzung sowie eine Steigerung der Bedeutung. Sie repräsentieren gleichermaßen Inszenierungs- und Kompetenzmärkte und sind eine ideale Plattform für das jugendliche Ringen um Anerkennung und Unterscheidung. Sie können zudem auch Selbstqualifizierungspotenziale freisetzen, die auch jenseits der Szenenwelt einen Marktwert haben.



Allerdings können die gewachsenen Medienkompetenzen auch zu problematischen Formen des Medienkonsums führen. Die Verletzung von Urheberrechten durch illegale Downloads ist hier genauso zu nennen wie Hacker-Attacken im Internet oder die Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Angesichts solcher Entwicklungen ist jugendpolitische und medienpädagogische Wachsamkeit angezeigt.

### **Medien als Alltagsbegleiter von Jugendlichen**

Jugendzeit ist heute immer auch Medienzeit. Dabei lässt bereits eine oberflächliche Betrachtung der Beziehung zwischen Alltagswelt und Medienalltag erahnen, wie sehr Medien heute zum Inbegriff universell verfügbarer Konsum- und Kulturgüter geworden sind und wie gravierend sich dadurch das soziokulturelle Umfeld der Jugendlichen verändert hat. Denn überall gibt es Fernsehgeräte, Radios, CD- und MP3-Player, Zeitschriften, Bücher und Kinos. Auch die sogenannten Neuen Medien erobern unaufhaltsam den jugendlichen Lebensraum,

wobei vor allem die rasante Verbreitung von E-Mail-, Handy- und SMS-Kommunikation neue Formen von tele-sozialem Verhalten in der heutigen Jugendgeneration erzeugen, die ihr bereits ein weiteres Etikett eingebracht haben: „Generation @“ (Opaschowski 1999). Ihr Wahrzeichen: eine Daumengelenkigkeit, die sogar manche Orthopäden verblüfft.

Wie sieht nun der Medienalltag eines Durchschnittsjugendlichen aus? Unsere Medienstudien bestätigen hier eine allgemeine Beobachtung der neueren Rezeptionsfor-

*Im Handlungsraum und Beziehungsnetzwerk Jugendlicher nehmen Medien eine wichtige Funktion ein.*

schung: Für die heutigen Jugendlichen sind Medien ständige Alltagsbegleiter. Sie nutzen (fast) alle Medien (fast) überall und zu (fast) al-

len Tageszeiten. Zudem nehmen Medien in ihrem Handlungsraum und Beziehungsnetzwerk eine wichtige Funktion ein. Mithin können die jungen Menschen als eine Generation bezeichnet werden, die von Beginn an Kultur als Medienkultur kennengelernt hat.

Dominant sind in ihrem Medienensemble nach wie vor Fernsehen und Musikmedien. Im Blick auf die Verbreitung und Akzeptanz hat zwischenzeitlich aber das Mobiltelefon zu ihnen aufgeschlossen. Ebenfalls große Zuwächse verzeichnet die Computer- und Internetnutzung, wobei allerdings nach wie vor Nutzungsunterschiede zwischen Jungen und Mädchen, Hoch- und Niedriggebildeten und Stadt- und Landjugendlichen bestehen. Rückläufig ist dagegen die Nutzung von Video, eher stagnierend das Lesen von Büchern, Zeitschriften und Zeitungen – Chats, Instant Messaging, Blogs und Wikis allerdings nicht mit eingerechnet.

Was grosso modo am jugendlichen Mediengebrauch auffällt, ist die Bandbreite der genutzten Medien und die Selbstverständlichkeit, mit der Medien ins Tagesgeschehen integriert werden. Dies verdeutlicht der folgende Auszug aus einem Intensivinterview, das wir mit einer 15-jährigen Realschülerin geführt haben: „So sieht ein normaler Medientag bei mir aus: Morgens wach’ ich vom Radio auf, lese vor der Schule manchmal den Trierischen Volksfreund, Musik bei den Hausaufgaben, danach eine Stunde Computer, abends Fernsehen, meistens Serien. (...) Musik zur Beruhigung, Fernsehen zum Ausruhen und zur Unterhaltung, Computerspiele aus Lust und manchmal Frust, Lesen, weil es spannend ist und auch Spaß macht.

(...) Ich denke, ich könnte nicht gut ohne Fernsehen und Radio auskommen. Schon eher könnte ich auf den Computer verzichten. Ich bin mir aber ganz sicher, dass das Leben ohne Medien viel langweiliger wäre.“ (Rebecca)

Kennzeichnend für den medialen Lebensstil der Jugendlichen ist aber nicht nur die souveräne Einbettung von Medien in die Routinen des Alltags, sondern auch deren selektive und selbst verantwortete Auswahl. Sie flanieren regelrecht in den Kolonnaden des medialen Supermarktes und bedienen sich hier, je nach Situation und Stimmungslage, sehr gezielt und gekonnt. Dabei steht die Nutzung von alten und neuen Medien für die Jugendlichen nicht in einem Verdrängungs- und Substitutionsverhältnis, sondern sie sind untereinander durchaus anschlussfähig und auch miteinander kombinierbar. Die immer wieder kolportierte These, wonach vor allem Computer und Internet zum Bedeutungsverlust der Printmedien führen würden, ist nicht haltbar. Im Gegenteil, wenn überhaupt eine mediale Fokussierung zu beobachten ist, besteht sie zwischen diesen beiden Medientypen. Die Wahlverwandtschaft zwischen Computer und Buch ist in diesem Falle aber auch Ausdruck einer spezifischen Form von Mediensozialisation, wie sie vor allem in bildungsprivilegierten Sozialmilieus vorzufinden ist.

Insgesamt ist für den Umgang der Jugendlichen mit den unterschiedlichsten Medien eine auf Komplementarität ausgerichtete Bastel- oder Collagenmentalität charakteristisch. Dabei spielen auch mediale Konvergenzprozesse, wie sie vor allem Ulrike Wagner und Helga Theuerner (2006) untersucht haben, eine wichtige Rolle. Vor allem die Multifunktionalität bestimmter Trägermedien ermöglicht den Jugendlichen hier sehr eigenwillige Verwendungsformen. Als prototypisch für ihren medialen Eigensinn kann deren „Handymanie“, um eine aktuelle Forschungsarbeit von Günter Burkart (2007) zur Nutzung von Mobiltelefonen zu zitieren, angesehen werden. Fast alle Jugendlichen besitzen heute ein Handy, wobei seine ursprüngliche Funktion, ortsunabhängig erreichbar zu sein, sukzessiv durch eine Vielzahl von Verwendungen und Diensten erweitert wurde, die es gleichzeitig zu einem persönlichen Mehrzweckmedium und jugendkulturell besetzten Stilmittel gemacht haben. Ob Kurzmitteilung oder Klingelton, Displaylogo oder Bildspeicherung, längst wird das Handy nicht mehr nur für kommunikative Zwecke genutzt, sondern es ist zu einer Art Medienzentrale avanciert, die dem Jugendalltag ihr Siegel aufprägt.

## Exkurs: Sakrale Klingeltöne fürs Handy

In einer umfangreichen ethnografischen Recherche haben wir den Weltjugendtag 2005 in Köln in allen seinen Facetten näher untersucht (vgl. Forschungskonsortium WJT 2007). Was dabei aus der Perspektive der jugendlichen Teilnehmer besonders markant hervorsticht, ist die Symbiose aus religiösen und jugendkulturellen Elementen. Wir haben dafür – in Anlehnung an das „Doing-Culture-Konzept“ (Hörning/Reuter 2004) – den Begriff der „religious cool culture“ gewählt. Zum Ausdruck gebracht wird damit zunächst einmal die stimmungsmäßige Aufladung eines religiösen Handlungsfeldes. Denn für die beteiligten Jugendlichen war der Weltjugendtag eine „Religionsparty im Megaformat“. In souveräner Manier demonstrierten sie, dass religiöse Erfahrungen und Party-machen durchaus zueinander passen können. Spaß und Spiritualität, Feiern und Beten, laute Musik und stille Andacht, ekstatisches Tanzen und kontemplative Beichtgespräche bildeten keine Gegensätze im Sinne voneinander abgeschotteter Lebensbereiche, sondern wurden als integraler Bestandteil einer lebensweltlichen Religiosität wahrgenommen. Aber sakrale und profane Handlungs- und Sinnfelder wurden auf dem Weltjugendtag nicht nur als miteinander verkoppelt wahrgenommen, sondern sie verschmolzen auch regelrecht miteinander.

Dies zeigte sich nicht zuletzt an der Art und Weise, wie Jugendliche hier ihr Handy nutzten. Ob als Kontakt- und Beziehungsmedium, digitales Bildarchiv oder religiöser Zeichenträger, seine Multifunktionalität fand in den unterschiedlichen Kontexten und Veranstaltungen während des Weltjugendtags eine hervorragende, weil passgenaue Verwendungsplattform. Dass für die kommunikative Nutzung des Mobiltelefons neben dem Gespräch auch Text- und Bildtransfers bezeichnend sind, ist schon fast eine triviale Alltagserfahrung, wobei vor allem die Jugendlichen mit durchschnittlich vier Kurzmitteilungen pro Tag zu den Großkunden der Netzbetreiber zählen (vgl. MPFS 2006: 48 f.).

Dass diese tägliche Senderate während des Weltjugendtags deutlich höher lag, können wir zwar nur vermuten, aber die Beobachtungen lassen dies als sehr wahrscheinlich erscheinen. Ob in den Eröffnungsgottesdiensten, bei der Domwallfahrt oder der nächtlichen Vigilfeier auf dem Marienfeld, der konzentrierte Blick auf das Handy in Verbindung mit einer schon fast artistischen

Fingerfertigkeit verriet, dass die jungen Weltjugendtagbesucher/innen etwas mitzuteilen hatten. Auch manch eine etwas langatmige Katechese wurde mit einem Blick auf das Handy erträglicher, konnte man sich dadurch doch Themen und Personen zuwenden, die man für wichtiger oder interessanter erachtete. Welche Inhalte auch immer kommuniziert wurden, sie wurden an Orten und in Situationen mithilfe eines kommunikationstechnischen Hilfsmittels verschickt, das üblicherweise nicht in sakralen Räumen vorkommt. Die These von der Mediatisierung kommunikativen Handelns (vgl. Krotz 2001) bewahrt sich offensichtlich auch in religiösen Kontexten. Oder individualisierungstheoretisch gewendet: In der verstärkten Nutzung des Mobiltelefons durch die Weltjugendtagsteilnehmer/innen manifestiert sich die parallele Teilhabe an verschiedenen sozialen Handlungsfeldern.

Ein weiteres Beispiel für die Individualität, Souveränität und Eigenwilligkeit, mit der Weltjugendtagsteilnehmer/innen religiöse Elemente in ihren jugend- und medienkulturellen Habitus eingebunden haben, ist die Verwendung von Handylogos, die einen unmittelbaren Bezug zum Weltjugendtag haben. Manche Jugendliche hatten die Displays ihrer Mobiltelefone eigens für den Weltjugendtag mit aufwendigen religiösen Eigenkreationen gestaltet, indem sie zum einen Anleihen bei der klassischen christlich-katholischen Ikonografie machten, etwa durch Rückgriff auf die „betenden Hände“, das „Fischmotiv“ oder das „Herz Jesu“. Aber diese religiösen Urmotive und Ursymbole wurden nicht einfach zitiert, sondern höchst individuell verändert. Zum anderen wurden aktuelle Bezüge, Eindrücke und Erlebnisse während des Weltjugendtags, z. B. das offizielle Weltjugendtagssymbol, selbst gemachte Papstbilder und sogenannte Highlightfotos, als ästhetischer Displaybackground verwandt. Was für die „Coolhunters“ (Neumann-Braun/Richard 2005) der Gegenwart zu einer jugendkulturellen Basisaktivität geworden ist, findet sich auch im Logodesign vieler Weltjugendtagsteilnehmer/innen wieder: Die ästhetische Umgestaltung und Collagierung fungiert als performatives Szenen- und Sinnzeichen. Oder wie ein Jugendlicher seine Eigenkreation kommentierte: „Jeder Blick auf das Handy sagt mir, warum ich hier in Köln bin und warum mir das so wichtig ist: Hier hat sich die katholische Jugend der Welt versammelt, und ich gehöre dazu.“

*Während des Weltjugendtages in Köln war das Handy wegen seiner Multifunktionalität ein häufig verwendetes Medium.*

## Medien als Kristallisationspunkte von Fankulturen und differenzierten Aneignungsstrategien

Auf eine weitere Entwicklung im jugendlichen Medienhabitus ist noch hinzuweisen: Die Vielfalt der Nutzungs- und Spezialisierungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, werden zu Anknüpfungspunkten für Fankulturen mit gestuften Zugehörigkeitsformen und selbstbestimmten Aneignungsstrategien (vgl. Vogelgesang 2006a).

*Die Vielfalt von Jugendkulturen hat insbesondere nach dem Zweiten Weltkrieg die jugendliche Lebenswelt verändert.*

Wenn ein Phänomen die jugendliche Lebenswelt nach dem Zweiten Weltkrieg verändert hat, dann ist es die Fülle und Vielfalt von Jugend-

kulturen. Zwar gab es auch davor jugendkulturelle Geselungsformen, etwa die Wandervögel um die Jahrhundertwende, die Wilden Cliquen der Weimarer Republik oder die Swinger und Edelweißpiraten in der NS-Zeit, aber in der jüngeren Vergangenheit ist es zu einem regelrechten Boom gekommen: Skater, Sprayer, Skinheads, die jugendlichen Fans von Fernsehserien, Computerfreaks und nicht zuletzt die Fans der unterschiedlichsten Musikgruppen und -stile bestimmen den Jugendalltag. Mehr als ein Drittel der Jugendlichen rechnet sich gegenwärtig einer spezialisierten Szene zu, wobei der Anteil noch größer wird, wenn man die szenischen Sympathisanten, die in der neueren Jugendforschung als „Ajos = Allgemein jugendkulturell Orientierte“ (Schmidt/Neumann-Braun 2003: 263) bezeichnet werden, hinzunimmt.

Leit-Medium der Entwicklung von medienzentrierten Stilformen und Jugendformationen war das Radio, Leit-Milieu die Rock- und Popszene. Entstanden in den 50er-Jahren des letzten Jahrhunderts in den USA, erlangte ihr ästhetisch-expressives Signum, der Rock 'n' Roll, binnen weniger Jahre eine weltweite Popularität, ja er wurde zum musikalischen Coming-out einer ganzen Generation. Der Rocksänger Udo Lindenberg erinnert sich: „Damals, 1957, ich war elf, schoss aus dem Radio Elvis Presley mit ‚Tutti Frutti‘, und die ersten Takte verbannen meine bisherigen Lieblingslieder schlagartig aus meinem Frischlingsherzen. Worum es ging, verstand ich nicht, aber dieser Schluckaufgesang und die elektrisierende Musik rockten mich durch. (...) Elvis Presley hatte mich angezündet, und ich dachte: ‚Jetzt ist Erdbeben‘“ (zit. nach Hoffmann 1981: 24).

Seit dieser Zeit ist es zu einer wahren Inflation von medienfokussierten Jugendszenen gekommen, die sich oft schneller verwandeln, als der forschende Blick zu folgen vermag. Zwei Differenzierungsprozesse verschränken – und verstärken – sich dabei. Zum einen stimuliert die wachsende Kommerzialisierung die Ausbildung von immer neuen stilistischen Spielarten und Ablegern. Bei der Rockmusik beispielsweise reicht der Bogen der entsprechenden Stilderivate von Punk über New Wave bis zu Heavy Metal und Hardcore. Zum anderen sind auch vermehrt interszenische Aufspaltungen zu beobachten. Denn nicht nur die verschiedenen Musikstile inspirierten die Entstehung von Jugendkulturen, sondern auch Kinofilme und Fernsehserien und in der jüngeren Vergangenheit auch die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten von Computer und Internet.



Innerhalb dieser jugend- und medienkulturellen Arena haben wir in unserer Forschungsgruppe – gleichsam im Stile von Ethnologen – folgende Jugendszenen eingehend untersucht: im Musikbereich u. a. Gruffties, Black-Metal-Fans, Techno-Anhänger, Hip-Hoper und Hardcore-Fans, für Film und Fernsehen die – vor allem in 1980er- und 1990er-Jahren weit verbreiteten – Videocliquen sowie die Fanclubs der „Lindenstraße“, der „Star Trek“-Serie und aktuell die Anhänger der Märchenverfilmung „Drei Haselnüsse für Aschenbrödel“. Auch Computer und Internet erweisen sich als ideale Anknüpfungspunkte für Jugendszenen und neue Community-Formen, wobei wir in diesem Kontext Programmierer, Hacker, Online-Rollenspieler/innen und verschiedene Spielefraktionen – und hier besonders die jugendliche LAN-Szene – näher unter die empirische Lupe genommen haben.



Durch Beobachtungen vor Ort und Schilderungen aus erster Hand haben wir versucht, die notwendige Wirklichkeitsnähe herzustellen, um die Beweggründe jugendlicher Medienzuwendung ebenso offenzulegen wie ihre Szenenbindung. Zwar birgt das dazu notwendige Involvement im Laufe der Forschung immer die Gefahr des „going native“ in sich, aber letztlich sind gerade in Jugendszenen Insider-Recherchen unverzichtbar, um aus der Binnenperspektive eine andere Welt in unserer Welt transparent zu machen (vgl. Schulze-Krüdener/Vogelgesang 2002). Nur wer in unbekanntes soziales, kulturelles oder auch virtuelles Terrain eintaucht, kann etwas entdecken und verstehen. Nur wer sich auf die hier herrschenden Sprachcodes, Interaktionsformen und Spielregeln einlässt, schafft die Voraussetzung für eine gleichwertige und gegenseitige Kommunikation, wird innerhalb des untersuchten Praxisfeldes ernst genommen und darf auf dessen besseres Verständnis außerhalb hoffen.

Wer sich der Mühe unterzieht und einen Blick hinter die Kulissen jugendlicher Medienszenen wirft, wird eine überraschende Beobachtung machen: Der hier vorherrschende Mediengebrauch ist Ausdruck von szenenspezifischen Distinktionsformen und Kristallisationspunkt für jugendeigene Individualität, Souveränität und Eigenwilligkeit die vom Novizen oder der Novizin über den Fan bis zum Freak reichen. Den unterschiedlichen Karriereabschnitten korrespondieren dabei differenzielle Lerntypen und -erfahrungen, wobei die anfänglich unsystematischen „Trial and Error-Strategien“ – etwa bei den Anhängern der LAN-Szene – nach und nach von gerichteten und bewussten Formen des Lernens abgelöst werden.

In den Kontext der Optimierung von Lernstrategien und Medienwissen gehört auch der spielerische Umgang mit der Differenz zwischen Medialität und Realität. Keineswegs verlieren die jugendlichen Medien- und Szenefreaks den Kontakt zur Alltagswirklichkeit, auch permutieren sie nicht im Sinne des Graffiti „Life is xerox, we are just a copy“. Sie sind vielmehr kompetente Pendler und Grenzgänger zwischen realen und virtuellen Räumen. Ob „Star Trek“-Fans oder Onlinerollenspieler, ob Computerhacker oder Netzspieler, was sie jenseits aller stilistischen Besonderheiten eint, ist der

spielerische Umgang mit dem Unterschied zwischen Fantasie- und Alltagswelt. Die entsprechende Differenzwahrnehmung ist nachgerade konstitutiv für ihren Medienhabitus und wird auch sehr gezielt eingesetzt, um Inszenierungsstrategien und Ichentwürfe auszutesten.

### Entgrenztes Wissen: Von der Szene- zur Marktqualifikation

Das fantypische Wissen, das gleichermaßen für die Identifikation mit der Fankultur und der individuellen Identitätsbildung von Bedeutung ist, ist aber keineswegs nur auf die Unterscheidungskompetenz zwischen realen und fiktionalen Handlungsräumen beschränkt. Fantypische Kompetenzen umfassen vielmehr ein sehr viel breiteres Kenntnis- und Qualifikationsspektrum. Weiterhin zu nennen ist etwa das Wissen über die Geschichte der Szene, ihre besonderen Regeln und Werthaltungen, ihren Stil und ihre Ästhetik sowie ihre internen Rekrutierungs- und Hierarchisierungsstrategien. Diese szenespezifische „Allgemeinbildung“ kann im Verbund mit anderen – theoretischen und praktischen – Kompetenzen durchaus die Basis bilden für kreative, organisatorische oder informationsvermittelnde Betätigungen, etwa beim Gestalten von Flyern und Internetseiten, beim Verfassen von Fanzineartikeln<sup>1</sup> oder der Intro-Programmierung von gecrackter Software. Diese Kompetenzen, die vielfach den Charakter eines hoch differenzierten Experten-Wissens aufweisen, bleiben aber typischerweise auf die Szene bezogen und haben nur in ihrem Rahmen einen hohen Distinktionswert.

*Fantypische Kompetenzen sind eine Basis für kreative, organisatorische oder informationsvermittelnde Tätigkeiten.*

Doch in der jüngeren Szeneforschung wurden verstärkt auch Grenzüberschreitungen des Wissens beobachtet. Gemeint ist damit, dass bestimmte Szenekompetenzen auch außerhalb ihres ursprünglichen Entstehungs- und Geltungsbereichs – d. h. vor allem im Alltag und hier vor allem im Berufsleben – eingesetzt werden können. In einer umfangreichen Expertise hat Ronald Hitzler (2004) diese neuen Formen „entgrenzter Qualifikation“ näher untersucht. Was hier für vier unterschiedliche Jugendkulturen – besonders auch der von uns intensiv untersuchten LAN-Szene – beschrieben wird, deckt

<sup>1</sup> **Fanzines** sind Magazine, die von Fans für Fans gemacht werden. Engagierte Mitglieder der entsprechenden Szene betreiben das Schreiben und Vervielfältigen der Hefte auf eigene Kosten in ihrer Freizeit. Die Fanzines werden oft fotokopiert oder im Offsetdruck vervielfältigt und neben den Papierformen hat sich auch die elektronische Verbreitung etabliert, bei der die Inhalte als HTML oder PDF veröffentlicht werden. Es gibt die verschiedensten Fanzines: für Fußballfans, Comics, verschiedene Musikrichtungen und -szenen, Rollenspiele etc.

*Szenetypische Kompetenzen können durchaus als Schlüsselqualifikationen für die berufliche Karriere gewertet werden.*

sich mit unseren Forschungsergebnissen: Szene-Qualifikationen werden mehr und mehr zu Markt-Qualifikationen. Vor allem die Szeneveteranen und Mitglieder des „inner circle“ verfügen über einen Typus von Wissen, das in der neueren bildungs- und berufssoziologischen Diskussion unter Begriffen wie Meta-Qualifikationen, Selbst-Ökonomisierung, Arbeitskraftunternehmer und „unternehmerisches Selbst“ (Bröckling 2007) gefasst wird. Netzwerkadministration und Eventmanagement, Teamfähigkeit und Regelbefolgung, Disziplin und Selbstkontrolle, wie sie beispielsweise für das Qualifikationsprofil von LAN-Freaks charakteristisch sind, haben schon fast den Rang von Schlüsselqualifikationen für die berufliche Karriere.

Gerade die LAN-Szene repräsentiert aber nicht nur eine neue Form des entgrenzten und flexibilisierten Qualifikationserwerbs, sondern sie hat auch eine soziale Angleichungsfunktion. Denn die unter Begriffen wie „digital gap“, digital divide“ oder „digital inequality“ (vgl. Cleppien/Kutscher 2004; Zillien 2006) diskutierten schicht- und bildungsabhängigen – und damit sozial ungleich verteilten – Kompetenzen im Umgang mit Computer und Internet finden sich unter den Netzspielern nicht. Sowohl in unserem Jugendsurvey aus dem Jahr 2000 (vgl. Vogelgesang 2001) als auch bei den ethnografischen Recherchen in den unterschiedlichen LAN-Settings und -Gruppen ließen sich keine Unterschiede im (formalen) Bildungsniveau der Spieler nachweisen (vgl. Vogelgesang 2004). Denn von Hauptschülern bis zu Studenten waren alle „Bildungsgruppen“ vertreten. Die Selbstwahrnehmung der jugendlichen LANer geht im Übrigen in die gleiche Richtung: „Auf LAN-Partys oder bei uns im Clan findest du vom Arbeiterjugendlichen bis zum Professorensprössling die unterschiedlichsten Jugendlichen. Spielen, Spaßhaben und selber was auf die Beine stellen, nur das zählt. Dass man eine entsprechende PC-Ausstattung hat oder sich bastelt, versteht sich von selbst.“ (Moritz, 21 Jahre)

Auch wenn die bildungsdemokratische Dimension der LAN-Szene und die in ihr vorhandenen Formen medialer Selbstsozialisation und individueller Wissensnavigation durchaus als wirksame Strategien gegen die befürchtete Ausbildung einer „medialen Klassengesellschaft“ (Jä-

ckel/Winterhoff-Spurk 1996) und der drohenden „virtuellen Ungleichheit Jugendlicher“ (Iske u. a. 2007) entlang der Internetlinie angesehen werden können, so erschöpft sich darin keineswegs ihr Innovationspotenzial. Denn der hier beobachtbare informelle Lernhabitus hat sehr viel weiter reichende Implikationen: zum einen im Hinblick auf die Öffnung respektive Erweiterung unseres Bildungsverständnisses. Denn für den „Lernort Erlebniswelt“ (Nahrstedt 2002) wird verstärkt ein kontextualisierter Bildungsbegriff eingefordert, in dem auch szenische Aktivitäten von Jugendlichen deutlich aufgewertet werden. Zum anderen ist durch die wachsende Bedeutung von Selbstsozialisationsprozessen auch Bewegung in die gesamte Sozialisationsdebatte gekommen. Unter der – noch in Frageform stehenden – Überschrift „Von der Fremd- zur Selbstsozialisation?“ konstatiert in diesem Zusammenhang Andreas Lange (2007: 186): „Sozio-kulturelle Entwicklungen der letzten fünfzig Jahre, stichwortartig umschreibbar als Tendenzen weg von der fordistischen Arbeits- hin zur Dienstleistungs-, Kultur-, Medien- und Konsumgesellschaft (...) haben zu einer partiellen Tendenz weg von der Fremd- hin zur Selbstsozialisation geführt. Heranwachsende haben heute mehr Gelegenheiten, Selbstsozialisation zu praktizieren, als noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Der kulturelle, vor allem der populärkulturelle Raum bietet immer mehr eigensinnig erschließbare Sinn- und Identitätsquellen.“ Die jugendlichen Medienszenen können als prototypische Lebensbereiche für die zunehmende Selbstqualifizierung, Selbstkultivierung und Selbstsozialisierung junger Menschen angesehen werden.

### **Medien als Distinktionsgeneratoren: Asymmetrische Wahrnehmungsstile zwischen den Generationen**

Die beschriebenen selbst initiierten medialen Aneignungsstrategien und qualifikatorischen Kompetenzprofile der Jugendlichen verdeutlichen, dass sie im Mahstrom der Moderne keineswegs untergehen müssen, nicht zwangsläufig zu Überwältigten von übermächtigen, medienbestimmten Daseinsverhältnissen werden, in denen an die Stelle der Weltbilder die Bilderwelten getreten sind, wie in der Kulturkritik des Öfteren zu hören ist. Auch die Befürchtung, die Entwicklung und Etablierung eines erweiterten Medienangebots würden zur Deformierung oder Reduzierung von Sozialkontakten führen, ist in dieser stereotypen Form unzutreffend. Viel-

mehr führt die Vielfalt der Medien und ihrer Nutzungsvarianten zur Herausbildung von neuen Kommunikationsformen und Spezialkulturen.

Dabei spielt der kompetente und eigenwillige Gebrauch von Medien – und zwar der alten wie der neuen – eine entscheidende Rolle. Dass der Medienstil bisweilen als bewusste Abgrenzung von den Eltern regelrecht inszeniert wird, ist vor dem Hintergrund von Autonomiebestrebungen in ihrer Altersphase leicht nachzuvollziehen. Allerdings reicht die mediale Disparität zwischen den Generationen wesentlich weiter und tiefer. Die Anzeichen mehren sich nämlich, dass sich der Generationenkonflikt zukünftig viel stärker als Medienkonflikt zeigen wird (vgl. Vogelgesang 2000). Denn die Dynamik des Medienmarktes und die Differenzierung des Jugendraums lassen die medialen Kompetenzen und ästhetischen Präferenzen zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen immer weiter auseinandertreten. Beschleunigte optische und akustische Präsentationen, aber auch die computererzeugten visuellen Animationen hinterlassen in der Wahrnehmungshaltung der Heranwachsenden Spuren, wobei sie eine besondere Virtuosität im Umgang mit bildhaften Darstellungen entwickeln.

Analog zu ihrer stilistischen Bastelmentalität dekodieren sie auch Bilder durch spielerische, netzartige Sinnverknüpfungen. Hier scheinen sie es angesichts der zunehmenden Herrschaft der Bilder zu wahren Meisterleistungen zu bringen. In Termini der neueren Medienforschung könnte man auch sagen: Es gibt heute nicht nur eine wachsende Wissenskluff zwischen den „information rich“ und den „information poor“, sondern auch eine sich vertiefende Wahrnehmungskluff. In spielerisch-aufreizender Lässigkeit demonstrieren viele Jugendliche dabei die ungleiche Verteilung von Medienkompetenzen zwischen Jung und Alt. Gerade ihre Leichtigkeit und Virtuosität in der visuellen Wahrnehmung – und zwar von den Bilderspektakeln der Musikclips bis zu den Fantasy-Szenarien der Comics und Computerspiele – verdeutlichen, dass die medialen Dechiffriercodes und Aneignungsweisen sich immer weiter auseinanderentwickeln, denn selbst aufgeschlossene und wohlmeinende Erwachsene können diese medialen Produkte nicht in ihre alltagsästhetischen Schemata transponieren; Ratlosigkeit, Verwirrung und Empörung sind dann nicht selten die Folge. Ob sie eine gemeinsame Wahrnehmungs- und Verständigungsbasis finden werden, wird die Zukunft zeigen.

Dass dies nicht einfach sein wird, darauf deutet auch eine andere Entwicklung hin. Denn immer mehr Menschen verbringen immer mehr Zeit in ihrem Leben in altershomogenen Gruppen und entwickeln hier netzwerk-spezifischen Lebensstile und Werthaltungen. Fast gleichlautend haben uns jüngere und ältere Personen, die wir jüngst im Rahmen einer umfangreichen gemeindesoziologischen Studie (vgl. Vogelgesang 2006b) befragten, berichtet: „Jünger und Ältere, die leben heute doch in total verschiedenen Welten.“ Was in solchen Äußerungen sichtbar wird, sind wechselseitige Abschottungen, die durch fundamentale gesellschaftliche Transformationsprozesse hervorgerufen werden und in Schlüsselbegriffen wie Individualisierung, Traditionserosion und Pluralisierung von Lebensformen ihren Niederschlag finden. Zum Ausdruck wird damit gebracht, dass ursprünglich gesellschaftlich vorgezeichnete Lebenspläne und Gruppenmitgliedschaften individuell verfügbar und ausgestaltbar werden. Was sich hier – und zwar gleichermaßen in städtischen wie in ländlichen Räumen und jenseits der biografischen Altersrollen – abzeichnet, ist eine neue Qualität in der Generationenspaltung, die sich als „lebensweltliche Fremdheit“ beschreiben lässt. Durch die radikale Subjektivierung des Daseins sind Jüngere und Ältere gleichermaßen gezwungen, die Koordinaten für das eigene Leben selbst zu finden. Die Asymmetrien und Ungleichheiten in ihren Medienstilen verweisen mithin auf sehr viel dramatischere generationenspezifische Segregationserscheinungen.

*Die Dynamik des Medienmarkts und die Differenzierung des Jugendraums machen den Generationenkonflikt zukünftig stärker zum Medienkonflikt.*

## Schlussbemerkung

Das jugendliche Medienhandeln ist, jedenfalls in der Gesamtschau, durchweg recht eigenwillig und kreativ und liefert vielfältige Anknüpfungspunkte für die Entstehung von unterschiedlichsten Fankulturen mit facettenreichen Qualifikationsprofilen – im Anschluss an Pierre Bourdieu (1983: 186f.) könnte man hier auch von einer szeneeigenen Form von inkorporiertem medien- respektive populärkulturellem Kapital sprechen, dem aber zunehmend auch ein szeneüberschreitender, allgemeiner Marktwert zukommt – und eigenverantwortlich realisierte Selbstbildungsressourcen.

Aber im Medienhabitus der Jugendlichen gibt es auch problematische und defizitäre Momente. Sie können hier lediglich schlagwortartig genannt werden, z. B. bildungsabhängige Ungleichheiten in der Mediennutzung (Stichwort: mediale Bildungsbenachteiligung; vgl. Wagner/Eg-

*Fernseher und Computerspiele sind nicht die Verursacher von gestörten Familienbeziehungen, sie decken sie lediglich auf.*

gert 2007), die unkontrollierte und überbordende Verwendung des Mobiltelefons (Stichwort: das Handy als Schuldenfalle; vgl. Schulz 2005), die un-

autorisierte Verbreitung von Software (Stichwort: Raubkopien; vgl. Nuss 2006), Onlineaktivitäten radikaler Gruppierungen (Stichwort: rechtsradikale Propaganda im Internet; vgl. Busch/Birzer 2005) und – gleichsam als Dauerthema im Jugendschutzdiskurs – die Rezeption von gewalthaltigen und pornografischen Darstellungen (Stichworte: Killerspiele, Bullying, Snuffing, Slapping; vgl. Grimm/Rhein 2007).

Immer häufiger finden sich in der Fachliteratur auch Hinweise auf das Suchtpotenzial, das vor allem von interaktiven Medien ausgeht. Der Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann (2007: 146) ist dabei in seiner therapeutischen Praxis auf zwei Ursachenkomplexe bei den jugendlichen „Computer-Addicts“ gestoßen: „Bei allen computersüchtigen Jugendlichen, die meine Praxis aufsuchen, (...) findet sich ein zweifaches Merkmal in ihrer Lebensgeschichte; eine hoch ambivalente, ungelöste Bindung zur Mutter und ein hybrides Ich-Ideal, das den Kontakt mit der Alltagsrealität scheut – und schließlich

eine aus beidem folgenden Depressionsneigung.“ Eine Analogie zur Diskussion von vor fast 50 Jahren drängt sich auf, als behauptet wurde, das Fernsehen sei für den „sozialen Tod“ vieler Familien verantwortlich. Dem suchtartig erhöhten Medienkonsum kommt aber – damals wie heute – weniger eine Ursachen- als eine Indikatorfunktion zu. Mithin erscheint die etwas prononciert formulierte Gegenthese zutreffend: Das Fernsehen und die Computerspiele sind nicht die Verursacher von gestörten Familienbeziehungen, sie decken sie lediglich auf.

Durch welche Gründe auch immer problematische „Medienkarrieren“ bei jungen Menschen verursacht sind, es sind letztlich Marginalitätsercheinungen im weiten Feld jugendlichen Medienhandelns. Sie sollten aber weder banalisiert noch bagatellisiert werden, sondern es gilt, sie in ihrer Problemhaftigkeit und Größenordnung realistisch einzuschätzen. Der von Christian Pfeiffer (2003) immer wieder vorgetragene Befund, wonach bei einem Fünftel der 12- bis 17-jährigen Jungen „Medienverwahrlosung“ zu beobachten sei, deckt sich mit unseren Untersuchungsergebnissen nicht. Wir plädieren in unserer Forschungsgruppe deshalb dafür, die Forschungspraxis stärker als bisher auf die lebensweltlichen und biografischen Kontexte der Jugendliche sowie deren Medienkarriere und -kompetenz auszurichten. Wenn man verstehen möchte, worin die besondere Attraktivität von Medien liegt, ist es zwar unerlässlich, sich auch mit ihren Inhalten zu beschäftigen – insofern ist Bernd Schorbs (2001: 68) Forderung „auch geistige Waren brauchen Qualitätsschutz“ zuzustimmen –, aber in noch stärkerem Maße muss die Art und Weise, wie Jugendliche damit umgehen, Untersuchungsziel sein. Hier ist in den letzten Jahren eine Menge Kärnerarbeit<sup>2</sup> geleistet worden, durch die produktive wie destruktive Wirkungsweisen gerade von medialen Gewaltdarstellungen offengelegt werden konnten. Das Mediengewaltthema wird auch künftig für Forschung und Jugendschutz gleichermaßen zur Nagelprobe werden (vgl. Vogelgesang 2005).

Wirksamer Jugendschutz sollte dabei – und dies nicht nur im Kontext der Gewaltprävention – aus einem Verbundprojekt zwischen ordnungspolitischen, medienpädagogischen und familienbezogenen Strategien bestehen.

## Der Autor



Dr. phil. habil. Waldemar Vogelgesang, Jahrgang 1952, Privatdozent für Soziologie an der Universität Trier, Mitbegründer der interdisziplinären Forschungsgruppe Jugend- und Medienkultur. Arbeitsschwerpunkte: Jugendsoziologie, Soziologie der Medien, Bildungs-, Kultur- und Migrationsforschung.

Veröffentlichungen u. a. zu jugendlichen Lebenswelten und Medienkulturen, Film- und Fernsehrezeption, Netzkommunikation und medialen Gewaltdarstellungen, Sozialstruktur und Migration.

## Kontakt und weitere Informationen

vogelges@uni-trier.de

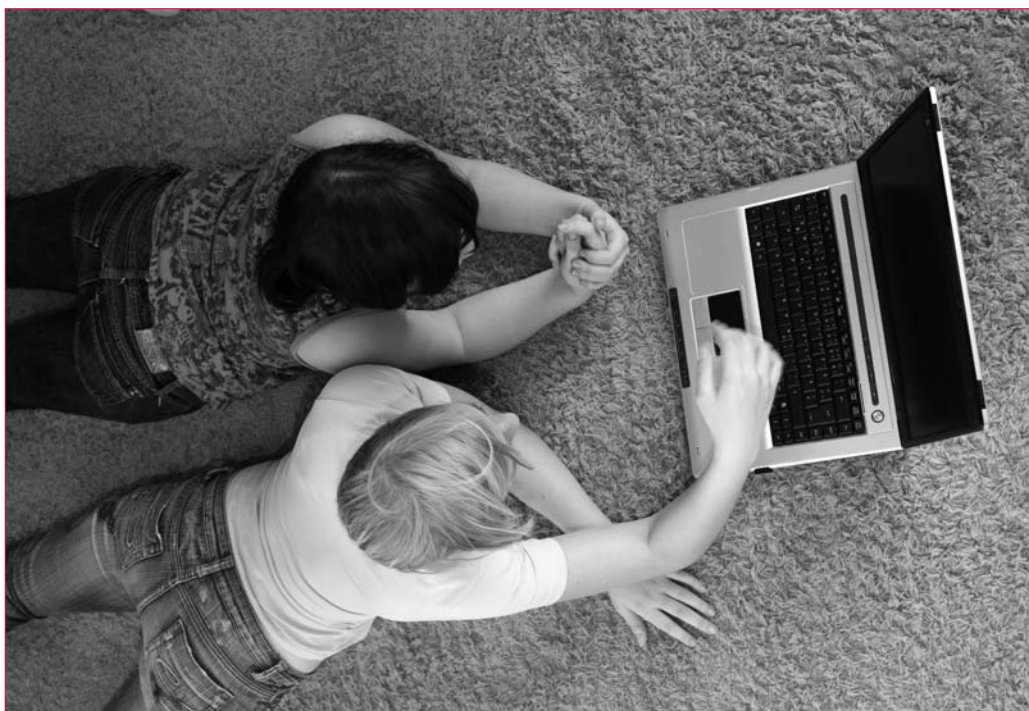
<sup>2</sup> Kärnerarbeit (Kärner = Wagenzieher, von Karren) steht für harte körperliche Arbeit.

Wenn uns die 200-jährige Geschichte des Jugendschutzes etwas gelehrt hat, dann dies: Es gibt keinen jugendschützerischen Königsweg, aber eine Vielzahl von Holzwegen. Jugendliche als Testkäufer für illegale Produkte wie Alkohol, Zigaretten, Gewaltvideos und Killerspiele einzusetzen, kommt vor diesem Hintergrund einem jugendpolitischen und medienpädagogischen Offenbarungseid gleich (vgl. dpa 2007). Dass in der alltäglichen Jugend- und Medienarbeit nicht zuletzt im Kontext interkulturell ausgerichteter Projekte (vgl. Niesyto 2003), aber auch in der allgemeinen Bildungsdiskussion – vor allem durch die Betonung der Potenziale interaktiv-digitalen Medienhandelns für die Evozierung neuer Lernkulturen (vgl. Schelhowe 2007) – die Vorstellungskraft über fantasievolle Spitzelaktionen hinausreicht, stimmt angesichts solcher sanktionspolitischen Kurzschlussreaktionen dann doch wieder eher zuversichtlich. Es ist der Bezug zur Lebenswirklichkeit der jungen Menschen und die wachsende Selbstverantwortung für das „Projekt des eigenen Lebens“, die den Resonanzboden für eine lebensweltliche Medienpädagogik bilden müssen. Oder wie Ingo Straub (2006: 225) hervorhebt: „Nur wenn ein umfassender und zugleich differenzierter Einblick in den Bereich jugendlichen Medienhandelns und den damit verbundenen Bedeutungszuschreibungen vorhanden ist, lassen sich

zielgruppenspezifische medienpädagogische Programme konzipieren, die nicht an den Erfahrungen und Bedürfnissen der Jugendlichen vorbeiziehen.“

Um es noch einmal zu betonen: Medien sind für heutige Jugendliche etwas Allgegenwärtiges, Selbstverständliches, letztlich multifunktionale Autonomieinstrumente. Dass ihr eigenwilliger Mediengebrauch dabei bisweilen auch ein gezieltes Spiel mit den Ängsten der Erwachsenen ist, ist entwicklungspsychologisch nur zu verständlich. Damit es uns Erwachsenen gelingt, dieses Spiel besser zu durchschauen, müssen wir stärker mitspielen, und das heißt immer auch, wir müssen uns auf ihre Medienwelt einlassen. Dies ist eine notwendige – aber immer schwerer zu bewerkstellende – Voraussetzung, um gleichermaßen den eigenen Medienalltag und den der Kinder und Jugendlichen besser verstehen und damit bewältigen zu können. Mehr Medienempathie der älteren Generation im Verbund mit einer lebensweltbezogenen Medienforschung und -pädagogik könnte eine Brückenfunktion zukommen, und zwar gleichermaßen zwischen den Generationen und zu den Medien.

*Eigenwilliger Mediengebrauch ist bisweilen ein gezieltes Spiel mit den Ängsten Erwachsener. Um dieses Spiel zu durchschauen, müssen wir stärker mitspielen.*



# Neue Wege durch die konvergente Medienwelt

Wie Heranwachsende sich mediale Räume aneignen

■ *„Ich denke, dass die Zukunft ein einziges riesiges Second Life<sup>1</sup> wird, man hat seine Zeitung, sein Fernsehen (sprich: Videopodcast), sein Radio (sprich: Podcast<sup>2</sup>), seine Sites, seinen Chat, seine Spiele, alles in einem: Spiele, Internet, Chat, Suchmaschine, Fernsehen, Radio – alle auf einer gro- Ben Plattform.“ (15-jähriger Podcaster)*

Dieser Jugendliche bringt seine Vorstellungen über die zukünftige Medienlandschaft und seine diesbezüglichen Erwartungen und Wünsche auf den Punkt. Was

Die Medienwelt ist zunehmend von technischer Konvergenz bestimmt.

er schildert, ist eine Medienwelt, die durch konvergente Strukturen geprägt ist. Aus seiner Perspektive

handelt es sich dabei um einen medialen Raum, in dem man alles machen kann. Man muss nicht länger verschiedene Geräte bedienen, es findet in seiner Vorstellung alles auf einer Plattform statt.

Der Begriff „Medienkonvergenz“ wird nicht einheitlich verwendet. Er wirkt manchmal beliebig und zerläuft quasi in alle Richtungen. Aus der Perspektive der Nutzerinnen und Nutzer erweist sich die Medienwelt als zunehmend von technischer Konvergenz geprägt. Ob über das Internet fernsehen, Videofilme auf der Spielkonsole ansehen oder sogenannte Web-2.0-Anwendungen wie z. B. diverse Communitys wie MySpace, Flickr oder Facebook nutzen: Sie alle sind Ausdruck dieser technischen Konvergenz, die es ermöglicht, von einem Gerät aus – zu- meist noch dem Computer – verschiedensten Medientätigkeiten nachzugehen: zu spielen, zu kommunizieren,

sich zu unterhalten und zu informieren oder selbst produktiv tätig zu werden und dies auch zu veröffentlichen. Diese Entwicklung von konvergenten Strukturen erschöpft sich aber nicht im Zusammenlaufen verschiedener Medien in eine multimediale Plattform. Sie impliziert auch die Vervielfachung von Inhalten, z. B. wenn eine Fernsehserie auch als Film, Computerspiel und über Fanseiten im Internet verfügbar ist. Hier spielen crossmediale Vermarktungsstrategien eine entscheidende Rolle. Ein Blick auf sogenannte Medienmarken wie Harry Potter, Spider Man oder Herr der Ringe bestätigt dies. Das Medienhandeln in der konvergenten Medienwelt ist geprägt von medialen Tätigkeiten auf unterschiedlichen Aktivitätsniveaus und mit unterschiedlichen Eigenanteilen. Das führt zu einschneidenden qualitativen Veränderungen im Medienerleben und in der Bedeutung, die Medien für die Lebensvollzüge gewinnen können.

Der Forschungsschwerpunkt zu Medienkonvergenz des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis fokussiert insgesamt darauf, wie sich Medienaneignung von Heranwachsenden in der konvergenten Medienwelt gestaltet,

- welche medialen Kontexte und realen Lebensbedingungen den Ausschlag für medienübergreifende Vorlieben, Tätigkeiten und Interessen geben, die in der konvergenten Medienwelt verfolgt werden,
- welche Wege dafür gewählt werden,
- wie die Erträge konvergenzbezogener Medienaneignung in das eigene Denken und Handeln und die eigenen Lebensvollzüge integriert werden

<sup>1</sup> Second Life ist eine Online-3-D-Infrastruktur für von Benutzern gestaltete virtuelle Welten, in der Menschen durch Avatare interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren können. (Mehr dazu unter: [http://de.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://de.wikipedia.org/wiki/Second_Life), Abrufdatum: 30. 11. 2007)

<sup>2</sup> Podcasting bezeichnet das Produzieren und Anbieten von Mediendateien (Audio oder Video) über das Internet. Das Kofferwort setzt sich aus den beiden Wörtern iPod und Broadcasting zusammen. Ein einzelner Podcast (deutsch: ein Hörstück, genauer eine Hördatei) ist somit eine Serie von Medienbeiträgen (Episoden), die über einen Feed (meistens) automatisch bezogen werden können. (Mehr dazu unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/Podcasting>, Abrufdatum: 30. 11. 2007)

□ und – auf der Ebene handlungspraktischer Interpretation – ob diese Erträge als gewinnbringend im Sinne der Erweiterung von Medienkompetenz und souveräner Lebensführung zu qualifizieren sind oder aber zur Engführung des Horizonts von Heranwachsenden beitragen.

In diesem Beitrag stehen die Ergebnisse der qualitativen Hauptstudie im Mittelpunkt. Sie zielte auf die qualitativen Dimensionen konvergenzbezogener Medienaneignung und auf die Klärung entscheidender moderierender Faktoren in Medienalltag und Lebenswelt. Durchgeführt wurden 59 Fallstudien mit Heranwachsenden zwischen 11 und 17 Jahren. Diese wurden in Intensivinterviews mit Narrationsanreizen befragt und ihre persönlichen und sozialen Lebenskontexte wurden umfassend erhoben (vgl. Wagner/Theunert 2006). Ergänzend wird auf die Ergebnisse einer explorativen Studie eingegangen, die sich mit der Aneignung neuer auditiver Angebote, im Schwerpunkt Internetradio und Podcasts, beschäftigt (vgl. Lauber/Wagner/Theunert 2007).

### Die Muster konvergenzbezogener Medienaneignung<sup>3</sup>

Aus den Medienhandlungsprofilen der 59 Fallstudien wurden fünf Muster konvergenzbezogener Medienaneignung herausgearbeitet, die die subjektiv unterschiedlichen Wege Heranwachsender in der konvergenten Medienwelt bündeln.

#### Die Außengeleiteten – Medien als Konsumraum

Gute Zeiten, schlechte Zeiten oder Sponge Bob – die Heranwachsenden im Muster „Außengeleitete“ verfolgen fast ausschließlich die Angebote, die in ihrer Peergroup populär sind. Darüber sichern sie ihre soziale Einbettung. Sie konzentrieren sich zumeist auf rezeptionsorientierte Tätigkeiten wie Fernsehschauen oder Musikhören oder auf Computerspielen. Das Fernsehen ist für fast alle das zentrale Medium, sei es als Ausgangsmedium oder als Verweisgeber auf andere, leicht zugängliche Angebote. Die „Außengeleiteten“ zeigen ein recht niedriges Aktivitätsniveau, d. h., sie folgen den vom Markt vorgegebenen Wegen und lassen sich gerne vom Freundes- oder Familienkreis mit konvergenten

Angeboten versorgen. Dieses Muster ist mit 26 der 59 Befragten am stärksten bestückt. Es dominieren jüngere Befragte und solche mit niedrigem Bildungshintergrund. Innerhalb des Musters finden wir zwei Ausprägungen: Diejenigen, die „mitnehmen, was am Weg liegt“, nutzen eher beiläufig, was in der konvergenten Medienwelt zu populären Angeboten wie z. B. Harry Potter leicht auffindbar ist. Jene, die „planvoll das eigene Erleben ausbauen“, halten sich an feste Anlaufstellen im Medienensemble, wenn sie gezielt nach Mehrwert zu favorisierten Angeboten suchen.

*Aus den Medienhandlungsprofilen der Studie sind fünf Muster konvergenzbezogener Medienaneignung zu erkennen.*

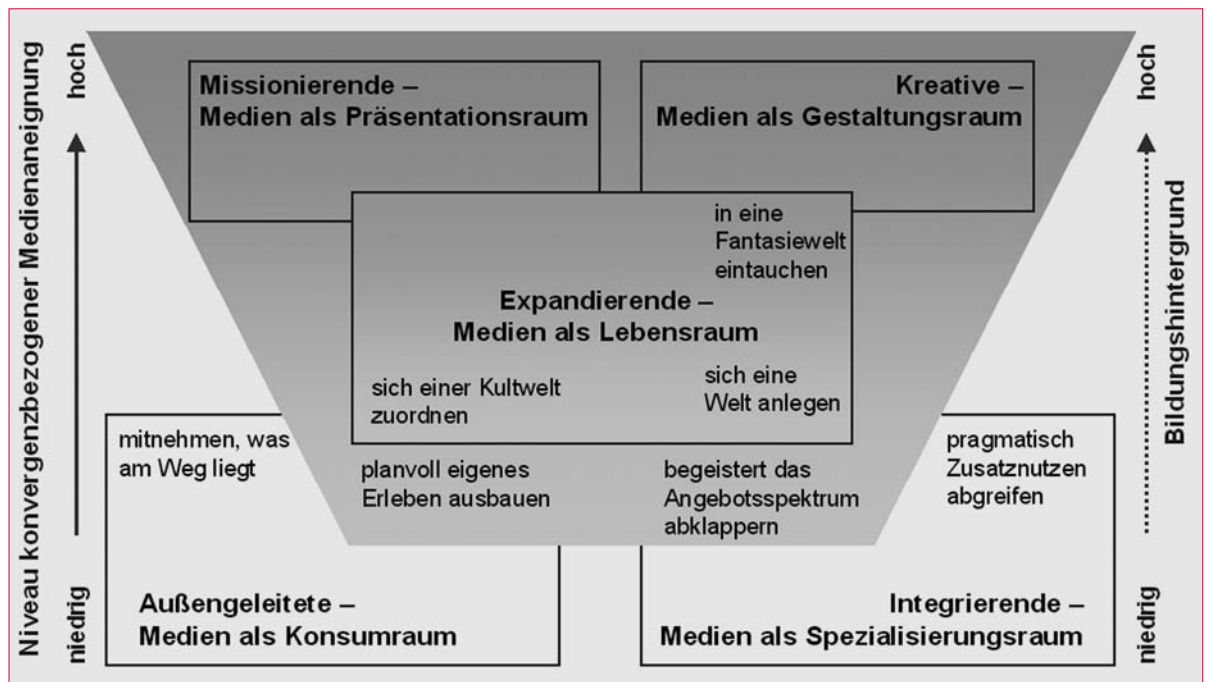
#### Die Integrierenden – Medien als Spezialisierungsraum

Diese Heranwachsenden verfolgen ein Interesse, dem sie hohe persönliche Relevanz zuweisen, z. B. spielen sie selbst aktiv Fußball. Ihr Medienhandeln rund um dieses Interesse dient entsprechend vorrangig der Identitätsstabilisierung und zusätzlich der sozialen Einbettung. Im Vordergrund stehen rezeptionsorientierte Tätigkeiten, wofür das Fernsehen und für die Älteren das Internet wichtige Medien sind. Die Suche nach vertiefenden Informationen zu ihren Interessen bildet einen entscheidenden Antrieb in ihrem Medienhandeln. Die Wahl der Wege durch die konvergente Medienwelt entscheidet sich an der Frage, wie die eigenen Kenntnisse zu einem bestimmten Interessengebiet am besten optimiert werden können. In diesem Muster bündeln sich 18 Befragte, überwiegend Jungen und ältere Heranwachsende. Zwei Ausprägungen sind zu unterscheiden: Diejenigen, die „das Angebotsspektrum begeistert abklappern“, durchforsten das Medienensemble inklusive des Internets intensiv, um möglichst viele Informationen zu sammeln. Jene, die „pragmatisch den Zusatznutzen abgreifen“, nutzen die Medien funktional, einmal erkundete Wege, die zielführend sind, behalten sie bei.

#### Die Expandierenden – Medien als Lebensraum

Diese Heranwachsenden tauchen in mediale Kultwelten wie z. B. Herr der Ringe ein bzw. gestalten Teile ihres sozialen Lebens in den Medien. Sie spielen und kommunizieren oder beteiligen sich an virtuellen Communitys. Ihre virtuellen Beziehungen sind emotional belegt, ihr

<sup>3</sup> Diese Kurzdarstellung der Ergebnisse ist in ähnlicher Form veröffentlicht in Theunert/Wagner 2007. Eine ausführliche Darstellung der Ergebnisse findet sich in Wagner/Theunert 2006.



Medienhandeln dient der sozialen Erfahrung und Einbettung und es tangiert ihre persönliche und soziale Identität. Alle Heranwachsenden schätzen das Internet, weil es Zusatzinformationen und Ergänzungsangebote bietet oder virtuelle Beziehungen ermöglicht. 10 Mädchen und 6 Jungen, überwiegend älter, zeigen dieses Aneignungsmuster. Drei Ausprägungen sind zu finden: Bei den Heranwachsenden, die „sich einer Kultwelt zuordnen“, dominieren rezeptionsorientierte Beschäftigungen wie Fernsehen, Videos ansehen und Bücher lesen. Nur in dieser Ausprägung bündeln sich Befragte mit niedrigem Bildungshintergrund. Die zweite Ausprägung bestücken Fans von Computer-Rollenspielen, die darüber „in eine Fantasiewelt eintauchen“. Einige Heranwachsende „legen sich in den Medien eine Welt an“, knüpfen und pflegen dort Beziehungen, erkunden das Leben in anderen Kulturen und tauschen sich darüber mit Gleichgesinnten aus.

### Die Missionierenden – Medien als Präsentationsraum

Diese Heranwachsenden sind stark in jugendkulturellen medialen Szenen wie der Counter-Strike- oder Manga-Szene verankert und gehen dort rezeptions- und spielorientierten sowie kommunikativen Tätigkeiten nach. Auch vertiefende Informationen zu ihren Präferenzen spielen eine wichtige Rolle. Sie verharren aber nicht nur in den medialen Welten, sondern übertragen diese in reale soziale Kontexte. Im Zentrum stehen für diese Heranwachsenden Zugehörigkeit zur und Anerkennung in der realen und virtuellen Peergroup. Das Medienhandeln in

dieser Einbettung ist höchst identitätsrelevant. Darüber hinaus suchen sie öffentliche Anerkennung, sei es durch ihren Expertenstatus oder durch Inszenierung der virtuellen Peergroup. Diesem Muster gehören zwei ältere Jungen mit hohem Bildungshintergrund sowie ein älteres und ein jüngeres Mädchen mit tendenziell niedrigem Bildungshintergrund an.

### Die Kreativen – Medien als Gestaltungsraum

Von deutlich medienaffinen Interessen, z. B. Computerspiel oder japanische Popmusik, ausgehend, stellen diese Heranwachsenden eigenständige Verzahnungen in der konvergenten Medienwelt her. Spielen, Kommunizieren und Rezeption wird gleichermaßen geschätzt. Vor allem aber machen sie sich die technischen Möglichkeiten der multifunktionalen Medien zunutze, kreativ und eigenständig neue mediale Inhalte zu erstellen. Diese Eigenproduktionen sind ein wichtiger Bestandteil in der Auseinandersetzung mit ihren Interessen. Ihr Medienhandeln ist höchst identitätsrelevant: Es gewährleistet soziale Einbettung, hebt sie aber durch die Unkonventionalität zugleich von der Peergroup ab und verschafft Anerkennung. Dieses Muster zeigen zwei Jungen und ein Mädchen. Sie sind 16 bzw. 17 Jahre alt und stammen aus hohem Bildungsmilieu.

### Die Muster im Vergleich

Die Abbildung verdeutlicht Nähen und Übergänge zwischen den Mustern und ihren Ausprägungen. Sie zeigt



außerdem, dass die Muster sich sowohl nach dem Niveau konvergenzbezogener Medienaneignung als auch nach dem Bildungsniveau unterscheiden.

Ein niedriges Konvergenzniveau zeigt sich bei den „Außengeleiteten“ und „Integrierenden“, vor allem bei denen, die „mitnehmen, was am Weg liegt“ und „pragmatisch den Zusatznutzen abgreifen“: Diese Heranwachsenden machen sich ihre favorisierten Inhalte auf verschiedenen Trägern verfügbar oder reichern ihre Interessen auf Routinewegen an. Diejenigen, die Ausprägungen „planvoll das eigene Erleben ausbauen“ und „begeistert das Angebotsspektrum abklappern“, befinden sich im Übergang zu einem höheren Niveau. Hier zeigen sich Nähe zu jenen, die „sich Kultwelten zuordnen“, und zu jenen, die „sich in den Medien eine Welt anlegen“. Diese Heranwachsenden agieren vorwiegend rezeptions- oder spielorientiert, in Ansätzen erkunden sie jedoch bereits andere Tätigkeiten wie Kommunizieren und beginnen den Mehrwert der konvergenten Medienwelt gezielt abzuschöpfen.

Ein hohes Niveau zeigt sich vor allem bei den „Missionierenden“ und bei den „Kreativen“, aber auch bei einigen Befragten im Muster der „Expandierenden“, wie das Trapez verdeutlicht. Den Ausschlag für ein hohes Niveau konvergenzbezogener Medienaneignung geben folgende Voraussetzungen:

- ❑ Ein starkes Involvement in Bezug auf Präferenzen und Interessen, verstärkt durch Eltern und vor allem die Peergroup, motiviert zum Eintauchen in die konvergente Medienwelt.
- ❑ Ein hoher Stellenwert von Computer und Internet verbunden mit beträchtlicher Eigenaktivität kennzeichnet das Medienhandeln.
- ❑ Strukturwissen und medientechnische Fähigkeiten bilden die Voraussetzungen für die komplexen Zugänge zur konvergenten Medienwelt.

In allen drei Punkten fällt ein hohes Konvergenzniveau zusammen mit einem höheren Bildungshintergrund:

So finden sich im dunklen Trapez vorwiegend Jugendliche aus hohem Bildungsmilieu. Je dunkler der Farbverlauf wird, desto eindeutiger ist diese Präsenz, d. h., die

beiden Muster „Missionierende“ und „Kreative“ werden fast nur noch von Jugendlichen bestückt, die als bildungsbevorzugt gelten können.

Jugendliche aus dem niedrigen Bildungsmilieu finden sich verstärkt in den Mustern „Medien als Konsumraum“ und „Medien als Spezialisierungsraum“, in denen rezeptions- und spielorientierte Nutzungsprioritäten oder Spezialinteressen wie etwa Sport im Vordergrund stehen. Lediglich in den Schnittmengen mit dem Muster „Medien als Lebensraum“ zeigen sie Ansätze einer komplexeren konvergenzbezogenen Mediennutzung. Allerdings bleibt auch hier eine rezeptionsorientierte Haltung weitgehend bestehen, denn im Vordergrund stehen insbesondere mediale Kultwelten wie z. B. Star Wars mit den zugehörigen medialen Fanaktivitäten.

*Je höher der Bildungshintergrund Jugendlicher, desto höher fällt auch das Niveau konvergenzbezogener Medienaneignung aus.*

### Podcasts<sup>4</sup> als neue Form des medialen Ausdrucks

Das Zusammenwachsen der Medien Radio und Internet hat die Angebots- und Verbreitungsstrukturen auditiver Inhalte deutlich verändert. Stichworte wie nicht lineare Angebote der etablierten Anbieter massenmedialer Inhalte, Internetradio, Audioblogging oder Podcasts sind Beispiele eines in Veränderung begriffenen Mediensystems. Die Aneignung auditiver Inhalte konzentrierte sich bislang auf das Hören (hier vor allem nach wie vor das Radio), also auf eine rezeptiv orientierte Dimension der Medienaneignung. Mit sogenannten Web-2.0-Angeboten erweitern sich die möglichen Aneignungsweisen auditiver Angebote:

- ❑ Sie ermöglichen „Anschlusskommunikation“, und zwar z. B. in Form von Kommentarmöglichkeiten und schaffen damit Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Nutzerinnen und Nutzern.
- ❑ Sie vereinfachen die Produktion und Veröffentlichung eigener Beiträge, z. B. in Form von eigenen Audiobeiträgen, und bieten damit die Option, sich mit eigenen Inhalten in verschiedenen Teilöffentlichkeiten zu präsentieren.

<sup>4</sup> Vgl. Fußnote 1

In einer explorativen Studie wurden im Frühjahr 2007 14 Jugendliche und junge Erwachsene zur Produktion ihrer eigenen Podcasts via Chat-Gruppendiskussion befragt. Im Folgenden sind die zentralen Ergebnisse zusammengefasst.

Die Themen, mit denen sich die befragten Produzentinnen und Produzenten von Podcasts beschäftigen, sind breit gestreut, es lassen sich jedoch einige Schwerpunkte feststellen:

- Ein wichtiges Podcast-Thema sind Medien und mediale Inhalte selbst, wie z. B. Tests über Computerspiele, Berichte zu aktuellen Themen aus dem IT-Bereich sowie über aktuelle Kinofilme und Hörbücher.
- Die Auseinandersetzung mit Musik ist ebenfalls ein Bereich, der von mehreren Podcasterinnen und Podcastern genannt wird. Dabei werden z. B. Reportagen über neue Bands oder etablierte Sängerinnen und Sänger erstellt.
- Das Interesse an der Auseinandersetzung mit Alltagsthemen und Privatem ist ebenfalls ein thematischer Antrieb zur Produktion von Podcasts. So werden z. B. Themen wie schulischer Alltag oder Liebe bearbeitet.

Bei aller Vielfalt dieses Spektrums ist den Podcast-Themen der Altersgruppe doch eines gemeinsam: Die Jugendlichen berichten in den Podcasts aus ihrer Lebenswelt, und zwar aus Bereichen, in denen sie sich in hohem Maße kompetent fühlen, und sie stehen zu ihrer Verantwortung für das, was sie veröffentlichen. Ein 15-jähriger Podcaster bringt es folgendermaßen auf den

Punkt: „Über etwas, was mich nicht interessiert, würde ich keinen Podcast machen.“

Vor allem drei Elemente geben den Ausschlag, dass Jugendliche als Podcasterinnen und Podcaster aktiv werden:

- Die Beschäftigung mit ihren Themen und Interessen stellt einen wesentlichen Antrieb dar, um Podcasts zu produzieren: Die Jugendlichen demonstrieren Kompetenz bei den Inhalten, die sie bearbeiten, und sie verbinden diese inhaltliche Kompetenz mit einem versierten Technikumgang.
- Der Austausch mit anderen gehört zu ihrem Selbstverständnis als Medienmacherin und Medienmacher dazu. Sie stellen soziale Eingebundenheit her, indem sie als aktive Mitglieder der Podcast-Szene Rückmeldungen geben und diese auch von anderen sehr bestimmt einfordern.
- Diese Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind Expertinnen und Experten für ihre Szene: Sie präsentieren sich als gut informiert über neue inhaltliche wie technische Entwicklungen. Darüber hinaus sind sie stolz darauf, Teil der Szene zu sein, die ihre eigenen Strukturen entwickelt hat, um sich öffentlich zu äußern und zu präsentieren.

## Fazit

Die konvergente Medienwelt erschöpft sich nicht in einem schlichten Mehr von Medienangeboten, -funktionen und -tätigkeiten. Sie impliziert vielmehr eine Intensivierung, eine qualitative Erweiterung und neuartige Dimensionen des Medienerlebens und -handelns. Dem ist sowohl inhaltlich und methodisch als auch auf der Ebene konkreter Maßnahmen Rechnung zu tragen. Die Ergebnisse zeigen, dass

- Medienaneignung in der konvergenten Medienwelt verstärkt subjektiven Strukturen folgt: Mit der bloßen Analyse der Medienseite lassen sich diese individualisierten Prozesse der Medienaneignung allenfalls grob erfassen. Die Wege, die in der konvergenten Medienwelt eingeschlagen werden können, sind vielseitig und reichen vom Verfolgen vorgegebener Pfade, z. B. der Internetseite zur bevorzugten Fernsehsendung, bis hin zur Konstruktion eigener Wege,

### Der Autor



Ulrike Wagner (Jg. 1972), Mag. phil., Studium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft sowie Politikwissenschaft an der Paris-Lodron-Universität Salzburg (Österreich) und der Università degli Studi di Pavia (Italien).

Seit 2001 wissenschaftliche Referentin am JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Arbeitsschwerpunkte: Mediensozialisationsforschung, insbesondere zum Umgang von Kindern und Jugendlichen mit multifunktionalen Medien; Medienkonvergenz; Medienaneignung in sozial benachteiligten Milieus.

z. B. der Gestaltung von Homepages für den eigenen Computerspiele-Clan.

- das Sich-Einlassen auf das Subjekt und das sinnverstehende Nachvollziehen seiner Motiv-, Denk- und Handlungsstrukturen zunehmend unumgänglich wird, um die Relevanz der konvergenten Medienwelt für die Lebensvollzüge von Kindern und Jugendlichen erfassen zu können.
- die konvergente Medienwelt die Möglichkeiten zur Identitätsarbeit erweitert: Relevant sind dabei vorrangig die Möglichkeiten der virtuellen Kommunikation und Interaktion und darüber hinaus deren Koppelung mit anderen medialen Aktivitäten, wie das z. B. bei Online-Communities zu Kultwelten wie Star Wars der Fall ist. Filme, Rollenspiele, Chats, Foren und reale Events werden hier miteinander verwoben.
- es über dieses qualitativ neuartige Medienhandeln bei den bekannten positiven wie negativen Potenzialen zu Kumulationseffekten kommen kann. Die Gefahr, sich in einseitigen Medienwelten zu verlieren, markiert ein solches Risikopotenzial. Gleichzeitig eröffnet die Handlungsvielfalt in der konvergenten Medienwelt Chancen, risikoreiche Medienangebote subjektiv umzupolen, etwa wenn actionreiche Vergnügungen zur sozialen Einbettung genutzt werden, wie das z. B. in manchen Computerspiele-Szenen der Fall ist. Die Zielrichtungen identitätsrelevanten Medienhandelns aufzudecken erfordert in der Regel eine vertiefende Betrachtung der individuellen Motive und der sozialen Kontexte der Heranwachsenden.
- die Jugendlichen, die sich kommunikative und produktive Möglichkeiten im Medienhandeln erschließen, damit auch zentrale Dimensionen ihrer Identitätsarbeit angehen (vgl. Krapp 2006, Theunert 2005): Sie realisieren darüber
  - erstens soziale Einbettung, eine unabdingbare Bedingung gelingender psychosozialer Entwicklung, die im Jugendalter in besonders starkem Maße an die Peergroup gebunden ist. Neben der Zugehörigkeit zur realen Peergroup wird auch der virtuelle Raum zunehmend relevant für die Erfahrung sozialer Gemeinschaft.
  - zweitens die Befragten über ihr Medienhandeln ihr Kompetenzerleben optimieren, da sie im Kommunizieren und Produzieren und über das daran

#### Literatur

**Krapp, Andreas (2006):** Interesse an Bilderwelten. Die Perspektive der Pädagogischen Psychologie In: Theunert, Helga (Hg.): Bilderwelten im Kopf. Interdisziplinäre Zugänge. München: kopaed, S. 37–52.

**Lauber, Achim/Wagner, Ulrike/Theunert, Helga (2007):** Internetradio und Podcasts – neue Medien zwischen Radio und Internet. Eine explorative Studie zur Aneignung neuer Audioangebote. Abrufbar unter: [www.jff.de](http://www.jff.de)

**Theunert, Helga (unter Mitarbeit von Ulrike Wagner, Christa Gebel, Susanne Eggert) (2005):** Medien als Orte informellen Lernens im Prozess des Heranwachsenden. In: Sachverständigenkommission Zwölfter Kinder- und Jugendbericht (Hg.): Materialien zum Zwölften Kinder- und Jugendbericht, Band 3. München: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut, S. 175–300.

**Theunert, Helga/Wagner, Ulrike:** Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. Eine Untersuchung zur konvergenzbezogenen Medienaneignung von 11- bis 17-Jährigen. In: *medien + erziehung*, 51. Jg., Nr. 1, 2007, S. 42–50.

**Wagner, Ulrike/Theunert, Helga (Hg.) (2006):** Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. München: Verlag Reinhard Fischer.

gekoppelte Feedback die eigene Wirksamkeit erfahren und Anerkennung finden.

- drittens die Eigenaktivität und Selbstbestimmung, die in ihrem Medienhandeln deutlich wird, die Autonomieerfahrung Jugendlicher unterstützt. Diese wiederum erhöht die Chance der Partizipation in der sozialen Welt.
- die konvergente Medienwelt die Kluft zwischen bildungsbevorzugten und bildungsbenachteiligten Heranwachsenden vergrößert: Im Kontext der sozialen Differenzierungsfaktoren führt die konvergente Medienwelt zur weiteren Verschärfung der Nachteile und Probleme, die vor allem bildungsbenachteiligten Heranwachsenden aus den Medien entstehen. Eine komplexe konvergenzbezogene Medienaneignung, die Informationszugänge, Kreativität und Selbstbestimmung impliziert, ist zumeist dem hohen Bildungsmilieu vorbehalten.
- Heranwachsende aus niedrigem Bildungsmilieu deutlich stärker auf die Vorgaben des Marktes fixiert sind: Ihr Interesse gilt den konsumierbaren Bestandteilen der konvergenten Medienwelt und sie folgen den vom Markt offerierten und bequem zu erreichenden Verknüpfungen. Mit dem Ausgangspunkt, in nicht unbeträchtlichem Ausmaß ohnehin schon risikoreiche Medienpräferenzen zu verfolgen, stehen bildungsbenachteiligte Heranwachsende in Gefahr, in der konvergenten Medienwelt noch intensiver in mediale Risikowelten involviert zu werden – vor allem dann, wenn aus ihrem sozialen Umfeld nicht ausreichend Korrektive angeboten werden.

Anja Rützel

## You must be logged in to do that!

*Tagungseindrücke, Probleme und Chancen*

You must be logged in to do that! – mit dieser Fehlermeldung behelligt die Seite myspace.com ihre Besucher immer dann, wenn es gerade interessant wird. Sie bremst damit jene Benutzer aus, die nicht auf dieser Social-Networking-Seite, eine der größten und meistfrequentierten Internetcommunitys<sup>1</sup>, angemeldet bzw. registriert sind und nur mal eben vorbeischaun, um ein bisschen herumzuklicken. Ohne Anmeldung ist es zwar möglich, die Profile anderer Benutzer oberflächlich zu betrachten, doch sobald man etwas tiefer eindringen will – und zusätzliche Fotos ansehen, in älteren Gästebucheinträgen herumstöbern oder private Botschaften schreiben will –, wird einem der Zugang verwehrt.

You must be logged in to do that! ist darum auch ein passendes Bild dafür, wie es einem, ganz allgemein, ergeht, wenn man in das Internet nur eben mal hereinschaut – die gilt in besonderem Maße für Seiten, Angebote und Communitys, die für Jugendliche so interessant sind. Um sie wirklich verstehen zu können, zu verstehen, was die jungen Benutzer auf diesen Seiten eigentlich ganz konkret tun, muss man sich einloggen. Im übertragenen wie im wörtlichen Sinn. Das Internet ist eine Öffentlichkeits- und Kommunikationsform, an die sich Menschen, die dem Jugendalter entwachsen sind, immer noch gewöhnen müssen – und das funktioniert nur, wenn sie sich einlassen, mitmachen, sich Neues aneignen, sich einloggen. Die Jahrestagung der ajs wirkt im Idealfall für viele als Einladung, sich vielleicht etwas ausgiebiger und tiefer als bisher in die Weiten des Netzes zu stürzen.

Dass dieses Einloggen mitunter durchaus kompliziert sein kann, zeigen einige Reaktionen auf die Vorträge und Workshops der Tagung, die ich in den Pausen bei den Teilnehmern sammeln konnte. Es zeigte sich, dass vielen die von den

Referenten ganz locker im Munde geführten Begriffe wie Podcast, Youtube, Egocasting, RSS-Feeds usw. noch nicht so vertraut sind, dass sie sie im alltäglichen Sprachgebrauch unbefangen benutzen würden. Darum ist der Übersetzungsgedanke der Tagung so wertvoll, die Idee, dass nicht zwischen zwei Sprachen, sondern zwei Generationen vermittelt werden muss, um der einen die Medien- und Internetnutzung der anderen plausibel zu machen.

Eine wichtige Erkenntnis der Tagung war für viele Teilnehmer bereits die Einsicht, dass es diese generationenbedingte Wahrnehmungskluft tatsächlich gibt, dass junge und nicht mehr ganz junge Menschen in der Tat verschiedene Sprachen sprechen, wenn es um das Internet geht. So gibt es einen ganz grundsätzlichen Unterschied in der Art und Weise, wie die beiden Gruppen das Internet nutzen: Erwachsene sehen das Netz eher als ein Werkzeug, das man zeitweilig und zweckgebunden benutzt, wie ein Gerät, das man zur Hand nimmt und dann wieder weglagt: um Geld zu überweisen, E-Mails zu schreiben, eine Wegbeschreibung auszudrucken. Für Jugendliche aber ist das Internet nichts, was man erst einschalten muss: Sie unterscheiden nicht mehr zwischen Online- und Offlineleben, das Internet ist für sie ein globaler Rummhängeplatz, die digitale Entsprechung zur Bushaltestelle, an der die Dorfjugend früher ganze Nachmittage zubrachte. Dabei gehen die Jugendlichen weit weniger zweckorientiert vor, wie auch die Dorfjugend ja nie tatsächlich auf einen Bus wartete.

Ein weiterer wichtiger Punkt der Tagung war der Versuch, eine voreilige Katastrophisierung zu vermeiden. In der Regel gerät die Mediennutzung Jugendlicher oft dann in den Fokus, wenn dabei etwas grundlegend schiefgeht – berichtet und diskutiert wird dann über Gewaltvideos auf Handys, Internetmobbing, Chatsucht. Ohne diese Missbrauchsszenarien verharmlosen zu wollen, wäre es doch falsch, das Augenmerk allein

auf die Fehlentwicklungen zu richten. Es wäre eine ähnlich verzerrte Sicht, als würde man sich bei der Beschäftigung mit Autos nur die Unfälle betrachten und vernachlässigen, dass es für die große Mehrheit der Kfz-Benutzer einfach nur ein Mittel des Transportes ist – so wie Internet und andere Medien für das Gros der Jugendlichen in erster Linie schlicht Kommunikationsinstrumente sind.

Doch auch wenn man sich nicht mit den dringlichen Problemfällen, sondern mit der alltäglichen Nutzung des Netzes beschäftigt, werden dabei Fragen und Problemfelder offenbar, die über die Jahrestagung hinausweisen und weitere Beschäftigung mit dem Thema lohnen. Viele kamen in den Diskussionen und Workshops der Tagung zur Sprache. Wie kann man Jugendliche ermuntern, die Angebote des Internets nicht stumpf zu konsumieren, sondern die inhärenten Möglichkeiten zur aktiven Mitgestaltung zu nutzen? Wie soll man sich verhalten, wenn Online- und Offlineleben miteinander in Konflikt geraten? Wie etwa lassen sich Onlinenormenverletzungen wie Beleidigungen und Mobbing in Chats oder Foren offline, im „echten“ Leben, sanktionieren? Können durch rege Internetnutzung Fähigkeiten erworben werden, die später beim Eintritt ins Berufsleben von Nutzen sein könnten? Und, vielleicht die dringlichste Frage: Wie steht es um jene Jugendliche, die durch ihre soziale oder finanzielle Lage von der Teilhabe und -nahme am Internet und an anderen Medien ausgeschlossen sind?

Die Übersetzungsarbeit zwischen den Generationen, das zeigte die Jahrestagung deutlich, beschränkt sich nicht auf einen abgeschlossenen Themenkomplex, auf einen fertigen Text, sondern auf einen, der täglich fortgeschrieben wird. Täglich knospen im Netz neue Begriffe, Möglichkeiten, Faszinationen, die es zu entdecken und zu übersetzen gilt – you must be logged in to do that.

<sup>1</sup> Myspace.com hat aktuell 208 Millionen registrierte Mitglieder und wurde im Juli 2005 für 580 Millionen Dollar von Rupert Murdoch erworben.

Prof. Dr. Heidi Schelhowe

## Leben in verschiedenen Welten – Medien und Imagination

Die Erlebnisse in der virtuellen Welt und die globalen Begegnungen im Netz sind für junge Menschen heute genauso real und ebenso bedeutsam wie die Welt, in der sie zur Schule gehen, mit ihrer Familie leben, sich im städtischen Umfeld oder in der Natur bewegen. In der Zukunft

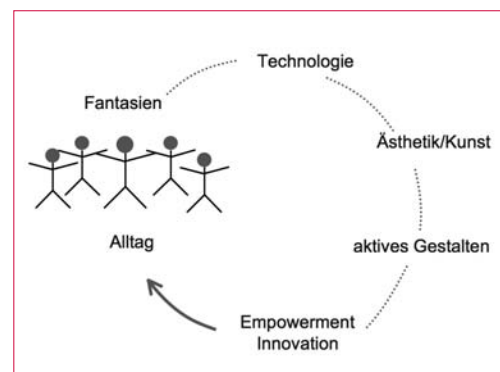
aus der stofflichen Welt im Netz ein und werden zu aktiven Citizens in Netzgemeinschaften. Sie wissen umgekehrt die Computernetze für ihre Persönlichkeitsentwicklung, für ihre berufliche Zukunft, für ihre Rolle in der Gesellschaft zu nutzen. Anderen aber gelingt das virtuose Navigieren und der Wechsel zwischen beiden Sphären nicht. Besonders im Hinblick auf Jugendliche aus bildungsbenachteiligten Schichten gibt es Hinweise darauf, dass ihnen die Integration und die umfassende Nutzung oft nicht gelingt.

□ eine aktive Haltung zur Gestaltung dieser Medien vermitteln und Möglichkeiten der Partizipation in einer digitalen Kultur aufzeigen.

Für unsere Workshops, die wir im Rahmen von Forschungs- und Entwicklungsprojekten, gefördert durch unterschiedliche Einrichtungen sowohl schulisch als auch außerschulisch seit 2003 anbieten, entwickeln wir technologische Materialien sowie pädagogische Konzepte. Wir untersuchen, welche Materialien und welche Konzepte sich eignen, und können inzwischen auf die Erfahrung mit mehr als 40 Workshops zurückgreifen. Wir vermitteln den jungen Menschen Kenntnisse über digitale Medien als Erfahrungen, in denen sie gestalterisch-ästhetisch tätig werden und die sie anregen, sich in beiden Welten zu positionieren.

Ergebnisse aus diesen Projekten fließen in das Lehrangebot sowohl für Studierende der Informatik und der digitalen Medien wie auch für Lehramtsstudierende und in die Weiterbildung anderer Multiplikator/innen ein.

Das Workshop-Angebot folgt in der Regel dem folgenden Schema:



Das Anknüpfen an persönlich bedeutsamen Ideen und Fantasien bildet den Ausgangspunkt. Durch die Konfrontation mit den Potenzialen modernster Technologien und die Integration künstlerisch-ästhetischer Gestaltungsmittel sowie durch eigenes, aktives Konstruieren geben wir den jungen Menschen die Chance, ihre Ideen als wirksam und innovativ zu erfahren. Dies wird durch eine öffentliche Präsentation am Ende jedes Workshops unterstützt.

### Forum 1

#### Learning by doing? Digitale Medien – eine Chance für Bildungsprozesse in Schule und Jugendarbeit

Bildung ist mehr als zweckgerichtete Ausbildung. Sie ist ein umfassender Prozess der Selbstentfaltung und Entwicklung eines Menschen in Auseinandersetzung mit der Welt. Bildung findet überall statt, in der Familie, in der Schule, in der Jugendgruppe und auch allein vor dem Computer. Bildungseinrichtungen sollen Bildungsprozesse in besonderer Weise unterstützen und fördern. Damit dies gelingen kann, ist es angesichts der Entwicklung der Medienlandschaft notwendig, auch Bildungskonzepte zeitgemäß weiter zu entwickeln. Diese Veränderung umfasst die Inhalte des Lernens ebenso wie die Formen des Lehrens und Lernens. So lernen Kinder und Jugendliche am Computer oftmals durch Ausprobieren, durch „Fehler machen“. Bildungsinstitutionen können durch ihre Angebote, diesen intuitiven und selbstgesteuerten Lernprozess durch die Vermittlung von systematischen Kenntnissen ergänzen, neue Herausforderungen bieten und zu einer Form des Wissenserwerbs beitragen, bei dem Theorie und Praxis nicht getrennt werden. Bieten digitale Medien eine aktuelle Chance zur Veränderung von Bildungs- und Lernkulturen hin zu neuen Kommunikationsformen und Formen der Zusammenarbeit? Welche Voraussetzungen sind dazu notwendig?

Die Aufgabe der Zukunft für Schule und Jugendarbeit besteht weniger darin, Kinder und Jugendliche an die Computermedien heranzuführen (oder gar sie davon fernzuhalten) und ihnen Fertigkeiten im Computernutzung zu vermitteln, sondern sie vielmehr bei einem erfolgreichen Wandern zwischen den Welten zu unterstützen und die Integration zu fördern. Dies kann heute gerade mit den Computermedien handlungsorientiert und spielerisch geschehen, basierend auf

wird es immer schwieriger werden, klare Grenzen zwischen beiden Welten zu ziehen. Die Vermischung virtueller und stofflicher Wirklichkeiten wird in der Zukunft zunehmen, weil

- Computerintelligenz in die physikalischen und vertrauten Gegenstände wandert
- künstliche Lebewesen (Robots) die Umwelt bevölkern
- die Bewegungen des menschlichen Körpers als Eingabe für Computerprogramme dienen

Viele Jugendliche wissen sich souverän zwischen beiden Räumen, dem virtuellen und dem physikalisch-stofflichen Raum mit sozialer Präsenz, zu bewegen. Sie nutzen den Computer und das Netz in vielfältiger Weise. Sie bringen ihre Kompetenzen

Fantasien, die Jugendliche mit Medien verbinden, und auf Konzepten, die die Imagination anregen und zu ästhetischer Gestaltung animieren.

Die Arbeitsgruppe Digitale Medien in der Bildung, Teil des Technologiezentrums Informatik an der Universität Bremen, forscht seit 2001 zu der Frage, wie Software aussehen muss und wie Lernumgebungen arrangiert werden müssen, damit sie Kindern und Jugendlichen Möglichkeiten eröffnen und damit sie

- ein grundlegendes Verständnis der Computermedien und ihrer Rolle in der Gesellschaft, in Arbeitsprozessen, in der Lebenswelt und in der Persönlichkeitsentwicklung fördern
- neue Wege der Aneignung und Integration öffnen

### Smart Dance

Im Workshop „Smart Dance“ entwickeln Kinder und Jugendliche eine Tanzperformance, die von selbst gestalteter und programmierter Bühnentechnik und rhythmisch blinkenden T-Shirts mit Sensoren, Aktuatoren und Mikroprozessoren unterstützt und zur Aufführung gebracht wird.



### Eduwear

Im europäischen Projekt „Eduwear“ entwickeln wir mit unseren Partnern aus verschiedenen europäischen Ländern ein Toolkit mit smarten Textilien und einer einfach zu bedienenden Programmierumgebung, die auch die Kommunikation mit anderen „Entwickler/innen“ einschließt. Dazu gehört auch ein Workshopkonzept für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, in dem es möglich wird, Textilmaterialien und Kleidungsstücke „intelligent“ zu machen.



### Der Schwarm

„Der Schwarm“ ist eine Installation, bei der eine Anzahl von Lichtpunkten, die ein bestimmtes Verhalten (Flucht, Neugier, Aggression...) zeigen, auf den Boden projiziert wird. Dieser Schwarm von Lichtpunkten reagiert auf die Bewegungen eines Menschen auf der Fläche. Wir sprechen die Kinder als „Forscher/innen“ an, die das Verhalten der Lichtkäfer erkunden und so den Geheimnissen von Technik und Algorithmen auf die Spur kommen.



Weitere Informationen:  
*Digitale Medien in der Bildung,*  
 Universität Bremen,  
<http://dimeb.informatik.uni-bremen.de>

### Wolfgang Schindler Digitale Medien – Eine Chance für Bildungsprozesse in Schule und Jugendarbeit

Wirken digitale Medien in den Bildungsinstitutionen tatsächlich wie das Trojanische Pferd? Ernst Mandl, oft als „eLearning-Papst“ titulierte, hat diese Metapher benutzt als Bild für einen Verwandlungsprozess, der sich durch das Eindringen digitaler Medien<sup>1</sup> dort quasi automatisch vollziehen werde – ähnlich wie die Krieger aus dem Bauch des Trojanischen Pferdes krabbelten und von innen die Stadttore öffneten und

dadurch eine neue Kultur eindringen konnte. Zumindest für mein Arbeitsfeld, die Jugendarbeit, kann ich solch eine Automatik ausschließen. Internationale Forschungen haben gezeigt, dass die „digitale Kluft“ durch die bloße Verfügbarkeit digitaler Medien nicht zu schließen ist, dass Benachteiligte vielmehr erst durch mediendidaktisch kompetente Pädagog/innen eine echte Chance bekommen, durch diese Bildungstechnologien nicht noch mehr ins Abseits zu geraten. Diese Kompetenz ist noch immer dünn gesät. In

Josefstal bieten wir daher seit 1991 ein zweijähriges berufsbegleitendes Weiterbildungsprogramm mit Zertifikat an.

Denn Aneignungsprozesse professioneller computermedienpädagogischer Kompetenz müssen mehr als bloßer Erwerb kognitiven Wissens sein, um in der sogenannten Wissensgesellschaft handlungsfähig zu werden. Es geht vielmehr um das Aneignen einer neuen Kulturtechnik, eine Herausforderung, die nicht an andere delegierbar ist, so wie „selbst lesen“ nicht durch Bekanntschaft mit einem, der lesen kann, ersetzbar ist.

Der Veränderungsprozess, den die Beteiligten an diesem Weiterbildungsprogramm „Computermedienpädagogik“ durchlaufen, hat immer wieder Parallelen zum Märchen vom gestiefelten Kater und dem Müllersburschen, der erst seine alten Kleider ablegen und baden gehen musste, bevor er Graf wurde: Es geht um eine innere Veränderung, die beginnt, als sich die Lebensverhältnisse einschneidend ändern, im Märchen wie in der Lebenswelt, die bald ohne „Web 2.0“ nicht mehr ausreichend zu beschreiben ist. Nicht nur Müllersburschen wehren sich gegen solche eine Zumutung!

Viele Menschen verstehen und nutzen die neuen Technologien sehr reduziert, begreifen sie mit alten Metaphern, PCs etwa als „bessere Schreib-

<sup>1</sup> Sammelbegriff für die Anwendungsebene der Querschnittstechnologie Computer: Bürokommunikationssoftware, klassische und multimediale Lernumgebungen, am lokalen Arbeitsplatz und im Netz, Infotainment.



maschinen“ und das Internet als drohende „Informationsflut“. Mit „user-generated content“ oder einer „Blogosphäre“ können erst wenige Pädagog/innen etwas anfangen, pädagogisch noch weniger. Die Hoffnung, ohne neue (mentale) Kleider bis zur Rente durchzukommen, verspricht zumindest für ihre Zielgruppen nicht Gutes. Digitale Medien sind zunächst „nur“ Werkzeuge. Aber wie alle Werkzeuge verändern sich die Menschen und die Gesellschaft durch ihre Existenz und Anwendung, ganz anders als prognostiziert. Umso mehr, wenn dieses „Werkzeug“ eine Querschnittstechnologie ist.

Mit PC-„Schulung“ ist es da nicht getan, wenn nur technisches Detailwissen vermittelt (statt erarbeitet) wird, das zudem durch die rasante Entwicklung kontinuierlich entwertet wird. Nötig ist eine neue Lernkultur. Hier liegt die eigentliche Chance digitaler Medien: selbst gesteuerte, intrinsisch motivierte Lernprozesse von Einzelnen und Gruppen und Lern- und Veränderungsprozesse von Institutionen. In der aktuellen psychologischen Lernforschung ist dieser Aspekt als Gegenkultur zum etablierten Bildungssystem ausformuliert worden, dem die Produktion trüger Wissens

vorgeworfen wird. Computergestützte Lernumgebungen, „cognitive tools“ spielen dabei eine wesentliche Rolle<sup>2</sup> gerade auch dort, wo computerspezifisches Wissen lediglich selbstverständliches Werkzeug ist. Die vom Schulsystem nur unzureichend vermittelten und von „der Industrie“ geforderten „weichen“ Schlüsselkompetenzen bekommen hier hohe Bedeutung: Kreativität, Eigeninitiative und Verantwortungsbereitschaft, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, selbst gesteuertes Lernen. Solche Lernumgebungen sind ohne ein konstruktivistisches Verständnis von Lernen nicht vorstellbar. Wer dabei an Konzepte der über 100 Jahre alten Reformpädagogik denkt, ist auf der richtigen Spur. Wer begreift, dass sich die berufliche Rolle der Pädagog/innen von der Wissensvermittlung zur Lernbegleitung ändert und ändern muss, ist auf der Zielgeraden. Franz Josef Röhl, Professor in Darmstadt, plädiert daher für eine „Pädagogik der Navigation“<sup>3</sup>.

Hier setzt das Konzept Computermedienpädagogik an, realisiert im Josefstaler MaC\*-Programm: MaC\* steht für „Menschen am Computer“, ein programmatisches Kürzel für den ganzheitlichen Ansatz, pädagogische Kompetenz für

den Gebrauch der Querschnittstechnologie „Computer&Netze“ als Werkzeug, Medium und Spielzeug zusammenhängend zu qualifizieren. Es ist eine reichhaltige Lernumgebung für den sachkompetenten praktischen Umgang mit der Technologie, mit den davon faszinierten Menschen und mit der eigenen Angst, mit Ambivalenz und Begeisterung angesichts kontinuierlicher Innovationsprozesse. Über das Erlernen von Einzelkompetenzen hinaus geht es um Verstehen und Gestalten des angedeuteten Paradigmenwechsels, um mediendidaktische Kompetenz im Gebrauch einer Technologie im Wandel: vom Homecomputer 1984 über Satellitennavigation bei Geocaching-Ausflügen bis zum mobilen Internetzugang qua Handy, dem Endgerät des „Web 3.0“ schlechthin. Unterschiedliches Wissen in der Kursgruppe wird hier zur Chance, „Diversity Management“ zur Aufgabe der Kursleiter/innen. Die Reflexion solcher – auch anstrengender – Aneignungsprozesse im Kursprogramm unterstützt die angestrebte Neukonstruktion pädagogischer Bildungskonzepte mit digitalen Medien.

Weiterführende Informationen unter <http://mac.josefstal.info>

<sup>2</sup> G. Reinmann-Rothmeier: Bildung mit digitalen Medien. In: Schindler/Bader/Eckmann (Hrsg.): Bildung in virtuellen Welten. Frankfurt 2001, S. 275 ff.

<sup>3</sup> Franz Josef Röhl: Pädagogik der Navigation – Selbstgesteuertes Lernen durch Neue Medien, oder: Von der Lernqual zum Lernspaß. München 2003.

Prof. Dr. Roland Eckert

## Das Lernen von Normen in realen und virtuellen Gemeinschaften

### Was ist Moral?

Moral als Ensemble von Normen bedeutet, dass Menschen in der Lage sind, in Konfliktsituationen auch gegen ihre augenblicklichen Antriebe und ihre bloß individuellen Interessen zu handeln. Damit transzendieren sie ihre Gegenwart auf Vergangenheit (z. B. Treue) und Zukunft (z. B. Mut) und ihre individuelle Existenz auf andere Menschen und Lebewesen hin (z. B. Solidarität). Das Bestehen irgendeiner Moral ist anthropologisch vorgegeben, weil nur so intersubjektive Verlässlichkeit und Vorhersehbarkeit von eigenem Handeln für andere und vom Handeln anderer für einen selbst möglich ist. Zu wessen Gunsten bzw.

meist im Namen einer speziellen Moral begangen worden. Gerade hehre Ziele sind es, die Menschen bedenkenlos werden lassen.

### Kinder wollen Regeln

Kinder sind von sich aus am Erlernen von Regeln und Normen interessiert, weil sie mit ihnen Handlungskompetenz gewinnen. Normen werden in kontinuierlichen persönlichen Beziehungen und über die Wahrnehmung von konsistentem Verhalten anderer und schließlich über Sanktionen bei Zuwiderhandeln gelernt.

Dabei gibt es zwei Problemzonen:

- ❑ Inkonsistenz, Unzuverlässigkeit und/oder Gewalttätigkeit von Bezugspersonen in Kindheit und Jugend: Normen sind dann belanglos.
- ❑ Verabsolutierung der Zugehörigkeiten (Freundschaft, Verwandtschaft, Nation, Klasse, Glaubensgemeinschaft usw.):

Die Moral kann dann zu Kampf und Krieg führen.

### Die Kohlberg-These

Die These des amerikanischen Psychologen Lawrence Kohlberg (1927 – 1987) besagt kurz zusammengefasst: Mit zunehmendem Lebensalter und dem Ausbau des Rechtsstaats wird Moral generalisiert und orientiert sich an vereinbarten Regeln und schließlich an universellen Prinzipien. In der Kohlberg'schen Stufenlehre ist jedoch nicht berücksichtigt, dass auch und gerade in der modernen Mediengesellschaft jugendliche Peergroups und abgeschlossene Spezialkulturen eigene Mo-

### Normen in Chat-Channels und Weblogs

Auch in der virtuellen Welt konstituieren sich Gemeinschaften. Sie unterscheiden sich von vielen Face-to-face-Beziehungen zunächst durch die freieren Möglichkeiten, sich ihnen zu entziehen. Ob damit der „Haftgrund“ für Normen geringer ist, hängt vom persönlichen Engagement ab. In der Regel bilden sich Autoritäten heraus, die über Sanktionen entscheiden. In Weblogs und Chat-Channels sind sowohl Anarchie als auch das Bemühen um die Durchsetzung von Regeln erkennbar. Wie weit diese Erfahrung der Notwendigkeit von Regeln auf die sozialen Zusammenhänge insgesamt transferiert wird, ist nicht erforscht.

### Die Ambivalenz der moralischen Sozialisation in der virtuellen Welt

Die virtuelle Welt ermöglicht es, fremde Perspektiven zu erleben. Auch bislang unbeachtete oder stigmatisierte Gruppen können sich einbringen. Damit bietet die virtuelle Welt eine Chance, an der Universalisierung von Normen mitzuwirken. Auf der anderen Seite können sich auch Sonderwelten um menschenverachtende Einstellungen zusammenfinden und sich der Kontrolle durch alltägliche soziale Beziehungen und staatliche Sanktionen entziehen. Die Stimulation durch Kampf und Gewalt ist in Teilen anthropologisch vorgegeben und bei Personen mit Sozialisationsdefiziten besonders ausgeprägt. Bei Ego-Shooter-Spielen kämpfen dann wieder „Ethnien“ bzw. die „Guten“ und die „Bösen“ gegeneinander, wie wir es aus vielen Filmen kennen. Die Chancen der Bildung von universalistischen, gruppenübergreifenden Normen werden damit geschwächt.

Sandra Goller

### Vertrauen ist gut Kontrolle ist besser?

*Normen und Regeln im Kindernetz des SWR*

Das Kindernetz ist das Onlineportal des Südwestrundfunks für Kinder ab acht Jahren. Ge-gründet im März 1997, kann die Redaktion des SWR-Kindernetzes heute auf mehr als zehn Jahre Community-Erfahrung zurückblicken: Wie

## Forum 2

### Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser? Normen und Regeln im Netz

In menschlichen Gemeinschaften ist das Individuum ständig vor Entscheidungen gestellt, bei denen nach dem richtigen Handeln gefragt ist. Werte und Normen regeln das menschliche Zusammenleben und definieren mögliche Handlungsformen. Sie sind gesellschaftlich wie kulturell bedingt und unterliegen einem sozialen Wandel. Werte, Normen und Regeln zu vermitteln ist ein wichtiger Bestandteil von Erziehung. Sie zu lernen, sich mit ihnen auseinander zu setzen gehört zum Sozialisationsprozess und ist eine Voraussetzung für soziale Integration. Für pädagogische Fachkräfte ist es wichtig zu wissen, wie sie diesen Prozess unterstützen können.

Auch für die Kommunikation via Internet oder Handy gibt es Normen und Regeln. Doch scheint die altherwürdige „netiquette“ nicht mehr zu gelten, denn viele Heranwachsende halten sich zunächst nicht daran. Nicht selten kommt es in Chaträumen, Gästebüchern und Communitys zu Beleidigungen, Bedrohungen bis hin zum Cyberbullying. Handelt es sich hier um Normenverstöße, die nun einmal zum Prozess des Heranwachsendens dazu gehören oder fordern die neuen Medien in besonderer Weise zu Regelverletzungen heraus?

Können Erkenntnisse über die Aneignung von Werten, Normen und Regeln im „realen Leben“ auf Prozesse im Cyberspace übertragen werden? Wie gehen die Mitglieder verschiedener Communitys mit Regelverstößen um? Welche Möglichkeiten der Intervention oder Selbstregulierung haben sie in den letzten Jahren entwickelt?

gegen wen Moral eingesetzt wird, ist kulturell und situationsbedingt offen. Auch die großen Verbrechen in der Geschichte der Menschheit sind

realvorstellungen entwickeln können, die nicht verallgemeinerungsfähig sind und z. B. Gewalt fördern können.



gehen Kinder mit Regeln im Internet um? Wie mit Regelverstößen? Was ist ihnen wichtig? Die Basis für die Kommunikation in der Kindernetz-Community sind die Kindernetz-Regeln. Kurz und knapp vermitteln sie in sechs Punkten die wichtigsten Umgangsformen und Grundsätze. Wichtig ist das Verstehen der Regeln: Warum darf ich meine Handynummer nicht veröffentlichen und warum habe ich einen Spitznamen?

Für diese und weitere Fragen gibt es kurze Erklärtexte. Die Regeln verlieren so den Verbotscharakter. Sie werden zu Ratschlägen, die den Kindern helfen, sich im Internet – also auch außerhalb des Kindernetzes – sicher zu bewegen. Der sorgsame Umgang mit den eigenen Daten spielt deshalb eine große Rolle, genauso wie der Hinweis, dass die Kinder im Internet nie wissen können, mit wem sie es wirklich zu tun haben.

Wie ein roter Faden ziehen sich die Kindernetz-Regeln durch die gesamte Community. Sie werden in der Chatiquette und den Forenregeln aufgegriffen.

### Wie gehen die Community-Mitglieder mit den Regeln um? Und wie reagieren sie, wenn sie bemerken, dass sich andere Kinder nicht an die Regeln halten?

Hier lassen sich zwei Verhaltensweisen beobachten: Zum einen entwickeln die Kinder ein starkes Sicherheitsbewusstsein und verstehen die Regeln als Garant für die eigene Sicherheit. Das lässt sich beobachten, wenn Kinder entdecken, dass sich jemand nicht an die Regeln gehalten hat. Veröffentlicht beispielsweise ein Mitglied seinen Wohnort in den Foren, weisen es andere Kinder sehr schnell darauf hin, dass es damit seine eigene Sicherheit gefährdet. So schreibt ein Kindernetz-Mitglied in diesem Zusammenhang: „Wie wär's, wenn du einfach deinen Landkreis schreibst. Schreib aber niemals deine Straße oder die Stadt. Das ist zu gefährlich!“

Viele Verstöße regeln die Kinder auf diese Art selbst, in anderen Fällen greift das Kindernetz-Team ein. Dann wird Kontakt mit dem Mitglied

aufgenommen, um zu klären: Was wurde falsch gemacht? Was sollte in Zukunft beachtet werden – und warum?

Gleichzeitig kommt das sogenannte Punktesystem zum Einsatz: Pro Verstoß bekommt das Kind einen „Strafpunkt“. Hat ein Kind mehr als drei Punkte, wird es vorübergehend aus der Community ausgeschlossen. Nach einiger Zeit werden die Punkte wieder gelöscht – es sei denn, das Kind verhält sich weiter auffällig. Für das Mitglied ist das Punktesystem vollkommen transparent. Über die eigene Homepage kann es jederzeit die Anzahl seiner „Strafpunkte“ abrufen, es erfährt, wie das Punktesystem funktioniert und wann ein Punkt abgezogen wird.

Die zweite Verhaltensweise, die im Kindernetz auffällt, ist, dass die Kinder ein besonderes Verhältnis zu ihrer Community entwickeln. Sie fühlen sich als Teil einer Gemeinschaft. Wird diese von jemandem gestört, wird das als „Bedrohung“ empfunden, gegen die sich die Kinder wehren. Gerade in den Foren gibt es dafür immer wieder Beispiele. Schreibt ein Kind einen Beitrag, der nicht zum Thema des Forums passt, oder versucht jemand, in den Foren zu chatten, lässt sich schnell ein Hinweis dieser Art lesen: „Auf Forenbeiträge in dieser Art reagieren die meisten hier in der Regel nicht so gut.“

Wenn sich Kinder mit ihrer Community identifizieren und verstehen, was sie zu ihrer eigenen Sicherheit im Internet beitragen können, wird die Einhaltung von Regeln zu einer Selbstverständlichkeit.

*Sandra Sokola*

### Beobachtungen aus der KWICK!-Community

„Diese Jugend von heute, zu meiner Zeit gab es so was nicht.“ Diesen Satz hat bestimmt jeder von uns schon gehört und vielleicht auch schon ausgesprochen. Damit soll die Empörung über Ver-

haltensweisen der heutigen Jugend zum Ausdruck gebracht werden. Offensichtlich herrscht der Eindruck, die zügellose Jugend wäre das Produkt zügelloser Eltern, die ihre Aufgabe als Erziehungsbeauftragte nicht ernst genug genommen und ihren Kindern keine Grenzen aufgezeigt haben.

Die „PISA-Generation“, wie sie von vielen KWICK!-Mitgliedern abfällig genannt wird, ist in deren Augen keine Generation, die nur in Bildungsfragen Rückstände ausweist, sondern auch in anderen Bereichen wie z. B. Sozialkompetenz oder gutem Benehmen eklatante Schwächen zeigt. Schlechte Erziehung ist in den Augen der sogenannten Kwickies (KWICK!-Mitglieder) mitunter verantwortlich dafür, dass die Generation der 12- bis 17-Jährigen Defizite in vielen verschiedenen Bereichen hat, doch nicht nur das Elternhaus wird gerne verantwortlich dafür gemacht, sondern auch der fortschreitende Werteverfall der Gesellschaft.

Diskutiert wird auch die Verantwortung der Medien, die die heranwachsende Generation mit Inhalten konfrontiert, in denen all das propagiert wird, was angeblich so schlecht ist. Musik ist für die meisten Jugendlichen ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens – nicht selten spielt dabei Hip-Hop eine herausragende Rolle, in dem die Konkurrenz, die Gesellschaft, ja sogar die eigenen Eltern gedisst<sup>1</sup> und gnadenlos beleidigt werden. So etwas gilt bei einem Teil der Jugendlichen als „absolut cool“. Viele Teenies schlagen zumindest virtuell einen ähnlichen Weg ein und liefern sich in den Diskussionsforen von KWICK! diverse Hip-Hop- bzw. Rap-Battles, in denen es darum geht, möglichst viele Menschen mit einem breit gefächerten Repertoire an Beleidigungen niederzumachen.

Sicherlich spielt die Anonymität des Internets eine große Rolle bei den Übergriffen auf andere Personen. Schließlich weiß man in den meisten Fällen nicht einmal, wer am anderen Ende der Leitung sitzt. Doch oft es es auch so, dass sich die Jugendlichen tatsächlich kennen, z. B. aus der Schule oder weil sie in der gleichen Clique

<sup>1</sup> Rapperjargon für „verächtlich machen“, „schmähen“

sind (was in Anbetracht der Tatsache, dass KWICK! regional sehr stark vertreten ist, nicht verwundert), und ihre privaten Streitereien in der Community austragen.

KWICK! ist zwar bestrebt, ein angenehmes Miteinander auf der Plattform zu ermöglichen, kann sich aber mangels Zeit und Personal nicht um jeden privaten Kleinkrieg kümmern und so werden häufig beide Parteien gleichermaßen „bestraft“, z. B. in Form von Verwarnungen oder Sperren. Leider muss man als Mitarbeiter/in von KWICK! selbst ein dickes Fell vorweisen können. Respekt vor dem Alter – oder zumindest vor der Autorität in KWICK! – ist meistens nur minimal ausgeprägt. Nicht selten werden daher sowohl fest angestellte als auch freiwillige KWICK!-Mitarbeiter/innen persönlich angegriffen und beleidigt.

Im Falle von massiven Beleidigungen werden User von der KWICK!-Plattform gelöscht. Da uns aber nicht alle Mitglieder auffallen, z. B. deshalb, weil Beleidigungen gerne in einem 1:1-Kommunikationskanal ausgesprochen werden, vertrauen wir auf die Selbstreinigungskraft der Community. Jedes Mitglied hat jederzeit die Möglichkeit, ein anderes Mitglied zu melden. Die Meldungen laufen zentral auf und werden von den KWICK!-Mitarbeiter/innen bearbeitet. Bei schätzungsweise gut 60 % der Verstoßmeldungen handelt es sich um Beleidigungen. Einen weiteren großen Anteil machen Pornografie und Rechtsradikalismus aus. Erschreckend ist dabei, dass sich viele Jugendliche, vor allem bei rechtsradikalen Themen, noch nicht einmal einer Schuld bewusst sind, geschweige denn die Gesetzeslage kennen.

Die Mittel, mit denen andere angegriffen werden, sind weniger altersspezifisch, aber durchaus geschlechtsspezifisch. Während Mädchen mit den Wörtern „Biatch“ oder „Bitch“ (zu Deutsch Schlampe) um sich werfen und einen „Zickenkrieg“ führen, gehen Jungen die Sache wesentlich direkter und härter an. In diesem Zusammenhang ist auch festzustellen, dass Übergriffe auf ausländische Jugendliche häufiger von Jungen als von Mädchen getätigt werden.

Zum Glück ist aber nicht alles so schwarz, wie es scheint. Gerade im Diskussionsforum von KWICK! werden neben wahren Stilblüten auch typisch jugendliche Themen aufgegriffen, die aufzeigen, dass Jugendliche durchaus in der Lage sind, sachlich und freundlich miteinander umzugehen. Neben klassischen Themen wie die erste Liebe, Schmink- und Stylingtipps werden auch gerne Probleme und Themen aus den Bereichen Schule, Elternhaus und Freunde angesprochen. Ein besonderes Highlight sind gesellschaftspolitische Themen, die zwar nicht die breite Masse an Jugendlichen ansprechen, aber dennoch immer wieder an der Tagesordnung sind.

Gerade im Internet, wo Gestik, Mimik und Tonfall weggelassen, hat man eben nur noch das geschriebene Wort, das vor allem von den unter

18-Jährigen gerne in kAmELScHrIFt (Anordnung von Klein- und Großbuchstaben ohne grammatikalischen Hintergrund) geschrieben wird. Will man als Erwachsener dann seine Kritik anbringen, kommt postwendend die Retourkutsche. Als die „Vergewaltigung der deutschen Rechtschreibung“ im Forum einmal wieder Thema war und sich Jung und Alt in der Wolle hatten, mischte sich eine 17-Jährige mit einem Zitat von Sokrates in die Diskussion ein und wies darauf hin, dass wir offenbar seit über 2.000 Jahren mit den gleichen Problemen zu kämpfen hätten: „Die Jugend von heute liebt den Luxus, hat schlechte Manieren und verachtet die Autorität. Sie widersprechen ihren Eltern, legen die Beine übereinander und tyrannisieren ihre Lehrer.“ (Sokrates, griechischer Philosoph, um 470 – 399 v. Chr.).

### **Inszenierte Gewalt: „Happy slapping“ als neues Phänomen jugendlicher Gruppengewalt**

*Eine explorative Studie im Raum Trier. Erste Ergebnisse aus dem asw-Projekt von Judith Hilgers*

#### **Gefilmte Gewalt**

Die Handytechnik bietet die Möglichkeit, auch auf anonyme Weise „fame“ zu erzielen, indem man Kämpfe filmt und präsentiert. Damit steigen die Prämien für Gewalt. Das Leiden des Opfers beglaubigt den Triumph des Täters. Mittlerweile ist der Begriff „Opfer“ in manchen Jugendszenen schon zum Schmähwort geworden.

#### **Soziale Hintergründe –**

##### **ähnlich diffus wie bei Hooligans**

- Ein Zusammenhang mit bestimmten Schichtzugehörigkeiten ist nicht zu erkennen.
- Einige Beobachtungen deuten auf Familienprobleme hin. Mädchen sind kaum vertreten.
- Nur bei einer Teilgruppe ist der Zusammenhang mit Jugendkriminalität stark ausgeprägt.
- Einige der härtesten Schläger sind nicht daran interessiert, gefilmt zu werden.

#### **Verbreitungswege und Anonymisierung**

Der Austausch über Bluetooth und Infrarot spielt

eine größere Rolle als das Internet, für das manchen die technische Kompetenz fehlt und das die Kriminalisierungsfahrer erhöht. Der Gefahr der Strafverfolgung wird durch zahlreiche Maßnahmen (zweites Handy, Austausch der Chipkarten, Unkenntlichmachen der Gesichter durch Bearbeitung) entgegengewirkt. Dies zeigt: Ein Unrechtsbewusstsein ist durchaus vorhanden.

#### **Zentrale Motive**

- Stimulation über Gewalt, auch beim nachträglichen Betrachten der Filme
- Beglaubigung des Heldentums: durch die gewählten Ausschnitte wird der gewünschte Eindruck kontrolliert
- Anerkennung bei den Peers (allerdings mit kurzer Halbwertszeit)
- Abschreckung von Konkurrenten und Gegnern
- Leistungskontrolle und Leistungssteigerung wie im Kampfsport

*Input von Roland Eckert*

*zur Jahrestagung der ajs 2008*

*Kontakt: AG sozialwissenschaftliche Forschung und Weiterbildung (asw) e.V. an der Universität Trier, Judith Hilgers Tel. (065) 201-46 84, hilgersj@uni-trier.de*

Benjamin Jörissen

## Jugend und Web 2.0

neue Partizipationskulturen und der „participatory divide“

Die Entwicklung des Internets geschieht, wie die Erfahrung lehrt, offenbar eher in Form von Innovationsschüben denn als stetige und kontinuierliche Evolution. Die Einführung vieler neuer Kommunikationsanwendungen – wie z.B. der E-Mail (1971), des Usenet mit seinen Diskussionsforen (1978), des Internet Relay Chat (1988) und vor al-

kultureller Räume, die potenziell von hoher Bildungs- und Sozialisationsrelevanz sind, indem Jugendliche sich in diesen Räumen ausprobieren, präsentieren und neue Formen der Vergemeinschaftung erfahren können. Auch im Hinblick auf die Herausbildung (informeller) Lernkulturen und die kollaborative Erzeugung und Aneignung von Wissen wird den Neuen Medien zunehmende Beachtung beigemessen.<sup>1</sup>

Konnte man in der Medienlandschaft der Massenmedien nur zwischen Mediennutzer/innen und Medienproduzent/-innen unterscheiden, so

spricht man im Kontext vom Web 2.0 vom „Producer“ (also einem Hybrid aus „Producer“ und „User“). Das Web 2.0 ist, im Gegensatz zum Web 1.0 der 1990er-Jahre, das zwar interaktiv bedient werden konnte (Links, Surfen etc.), an dem jedoch nur wenige aufgrund der hohen Anforderungen an technischer Kompetenz in diesem Sinne aktiv partizipieren konnten, ein Partizipationsmedium für Massen. Angebote wie MySpace.com (mit inzwischen über 200 Millionen (!) Mitgliedern), kwick.de, YouTube.com, Blogger.com, Wikipedia.de und viele

Auf der Basis der vorliegenden aktuellen Studien zur Medien-, Internet- und Web-2.0-Nutzung – besonders der JIM-Studien 2006 und 2007 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2006 und 2007), der ARD/ZDF Online Studie 2007 (Gscheidle/Fisch 2007; Gerhards/Mende 2007; Gerhards/Klingler 2007) sowie der Auswertungen der JFF-Konvergenzstudien (Schell 2007; Wagner/Theunert 2006) – wird ersichtlich, dass eine große Gruppe passiv partizipierender Jugendlicher vorhanden ist, die den Artikulationsoptionen des Web 2.0 keine hohe Relevanz einräumt und einen formal eher mittleren bis niedrigeren Bildungsstand aufweist. Dieser Gruppe gegenüber stehen eher gut gebildete aktiv partizipierende Jugendliche.

Nicht jeder und jede ist also motiviert, fähig oder fühlt sich berufen, solche Inhalte herzustellen und sie der Öffentlichkeit zu präsentieren. Die Einführung eines partizipativen Massenmediums bringt insofern nicht nur den neuen Typ des „Producers“ hervor – es bringt damit zugleich auch einen neuen Typ, den „Nichtpartizipierenden“ bzw. die „Nichtpartizipierende“ (genauer: die/den nicht aktiv partizipierende/n, das Web 2.0 nur rezeptiv nutzenden User) hervor: Was bis vor sehr wenigen Jahren die Regel war – nämlich selbst keine Inhalte einzustellen –, wird mit der immer größer werdenden Zahl aktiver Webnutzer/innen immer weniger selbstverständlich. Damit aber wird die bestehende digitale Teilung im Sinne eines „participatory divide“ (Boyd 2007) weiter vertieft, obwohl bei oberflächlicher Betrachtung (beinahe) alle gleichermaßen Zugriff auf die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien genießen.

Die erwähnten Studien zeigen dabei auf, dass vor allem Schüler/innen höherer formaler Bildungsstufen (Gymnasiasten) Web-2.0-Anwendungen aktiver benutzen als etwa Hauptschüler/innen und dass diese Netzaktivitäten in ihrem Leben eine signifikant höhere Bedeutung einnehmen. Es sind vor allem diese Aktiven, die von den neuen Möglichkeiten profitieren, indem sie lernen, sich artikulierend öffentlich zu äußern, me-

### Forum 3

#### An- oder ausgeschlossen? Vernetzung als Lebensprinzip

Beinahe alle älteren Kinder und Jugendlichen sind Teil mindestens einer virtuellen Gemeinschaft. Die Präsenz im Internet durch die Selbstdarstellung im Schülerverzeichnis oder einer anderen Community, eine ICQ-Nummer und ein Handy: Das alles gehört dazu, um unterschiedliche Beziehungen und Freundschaften zu organisieren und aufrecht zu erhalten. Die persönliche Buddy Liste in einer Community oder das Adressbuch des Handys sind Gradmesser einer erfolgreichen Vernetzung. Sie garantieren ständigen Kommunikationsfluss und Erreichbarkeit. Sind Online-Netzwerke eine Ergänzung zum oder ein Ersatz für das so genannte „reale Leben“? Oder ist es nicht mehr sinnvoll, zwischen „realem“ und „virtuellem“ Leben zu unterscheiden?

Um in diesen sozialen Netzwerken agieren zu können sind eine Reihe von (neuen) Kompetenzen notwendig: Die Fähigkeit, die Möglichkeiten der Medien zu nutzen; kommunikative Kompetenz in „realen“ wie auch in „virtuellen“ Gemeinschaften, um verbindliche Beziehungen zu knüpfen und zu pflegen trotz offener Netzwerke. Wo lernen Heranwachsende, mit diesen Strukturen umzugehen? Haben alle die gleichen Chancen, diese Kompetenzen zu erwerben? Wer wird ausgeschlossen und welche Auswirkungen hat dies auf Ausbildung, Beruf und gesellschaftliche Partizipation? Trägt diese Kultur der offenen Communitys zu gesellschaftlicher und globaler Gleichberechtigung bei oder manifestiert sie die Segmentierung in bestimmte Gruppen?

lem des World Wide Web (1990), durch das das Internet zum Massenmedium wurde – ging jeweils mit Erweiterungen des Nutzerkreises einher. All diese Entwicklungen kreisen um die Erweiterung und Transformation der Optionen zu kommunizieren, zu kollaborieren, Kontakte zu knüpfen und Gemeinschaften zu bilden. Die neuen Kommunikationstechnologien des Internets ermöglichen die Entstehung neuer jugend-

weitere ermöglichen es beinahe jedem Nutzer und jeder Nutzerin, innerhalb von Minuten ein Nutzerkonto anzulegen und Inhalte hochzuladen, zu verändern, zu kommentieren, zu bewerten, weiterzuleiten etc. Dabei kann es sich um Texte (Weblogs), Lexikonbeiträge oder -korrekturen (Wikipedia), Bilder (flickr.com), Videos (YouTube, MyVideo.de) oder andere digitale Objekte handeln.

<sup>1</sup> Vgl. etwa Marotzki 2007; Jörissen 2007.

dial zu kommunizieren, mit anderen zu kollaborieren, soziale Beziehungen auszuhandeln, soziale Netzwerke aufzubauen, dabei auch Selbstkompetenzen wie Frustrationstoleranz und Ambiguitätstoleranz zu entwickeln und interkulturelle Erfahrungen im globalen Medium zu machen etc. – wichtige „Soft Skills“, die Jugendlichen wichtiges Orientierungswissen in einer hochkomplexen und unübersichtlichen Gesellschaft vermitteln können und die nicht zuletzt in der heutigen, massiv auf flexible Arbeitskräfte zugeschnittenen Berufswelt stark nachgefragt sind. Wer hier zurücksteht, wird möglicherweise schon in naher Zukunft auf dem Ausbildungs- und Arbeitsmarkt schlechtere Chancen haben.

Zusammenfassend kann man sagen, dass mit den neuen medialen Räumen neue Partizipationsoptionen entstehen, die aus unserer Perspektive von hoher Bildungsrelevanz sind. Aufgabe von Politik und Pädagogik ist es, diese Potenziale zu erkennen, zu analysieren und auf möglichst förderliche Weise zu kultivieren. Dass bei Erwachsenen – und zumal aufseiten von Lehrer/innen und Politiker/innen – immer noch häufig bestehende Unkenntnis über die technosoziale Revolution besteht, die sich gegenwärtig in den Neuen Medien ereignet, hat eine Situation erzeugt, in der wesentliche Aktivitätsräume Jugendlicher schlicht übersehen werden, unerkant bleiben und bestenfalls Ratlosigkeit und Berührungängste auslösen. Angesichts der Tatsache, dass Jugendliche die Neuen Medien mit oder ohne unsere Begleitung erfahren und benutzen werden, liegt es in unserer Verantwortung, die mediale Generationenspaltung so weit zu überbrücken, dass wir verantwortlich und in Kenntnis der Sachverhalte begleiten, helfen und anregen können.

Annika Lechner

### **Onlinenetze als Ergänzung zum Realen?**

Das Internet bekommt einen immer höheren Stellenwert bei Jugendlichen. Die Menschen, die Jugendliche online kennenlernen, werden schnell zu Vertrauten und Freunden. Doch wie

wichtig sind diese Onlinefreundschaften den Jugendlichen? Können sie die realen Freundschaften sogar ersetzen?

Im Vordergrund jugendlicher Internetnutzung stehen der Erlebniswert, die Kommunikation, die Vernetzung und der Austausch mit anderen. Dementsprechend wird das Internet als Sozialraum wirksam, in dem sich Menschen treffen, um zu kommunizieren oder sich zu vernetzen, wobei der besondere Reiz des Internets häufig darin gesehen wird, dass man dort Menschen begegnet, die man im realen Leben normalerweise nicht treffen würde.

Heutzutage haben Jugendliche viele verschiedene Möglichkeiten, im Internet zu kommunizieren und sich zu vernetzen, sei es durch Web-1.0-Anwendungen wie Chats oder Diskussionsforen oder durch Web-2.0-Dienste wie mySpace oder YouTube. Dabei ist zu beobachten: Je häufiger sich Jugendliche in einem virtuellen Netzwerk einbringen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie verbindliche Onlinefreundschaften schließen. Je nach Länge und Intensität dieser Onlinefreundschaften regt sich oftmals der Wunsch nach einem Offlinekontakt und in einigen Fällen geschieht es, dass die Onlinefreundschaften auch real fortgesetzt werden.

Gleichzeitig lässt sich jedoch auch eine Onlinefortsetzung von Offlinebeziehungen beobachten. Gerade Jugendliche lernen im Internet also nicht nur neue Bekannte kennen, sondern kommunizieren auch mit ihren Freunden aus dem realen Leben via Internet. So ist beispielsweise zu beobachten, dass sich Schulfreunde nachmittags im ICQ (dem Instant-Messaging-Programm von AOL) treffen, dort miteinander chatten oder auch Verabredungen treffen.

Festzuhalten ist in jedem Fall, dass Kommunikationen im Internet zu einer Erweiterung des sozialen Umfeldes beitragen (können), wobei nicht alle Kommunikationsräume im Internet im gleichen Maße das Entstehen neuer Kontakte zu fördern vermögen. Jedoch eröffnet das Inter-

net immer neuartige Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten über Zeit- und Raumgrenzen hinweg.

Jugendliche haben somit die Chance, rund um die Uhr und an jedem beliebigen Ort auf ein neues soziales Netzwerk zuzugreifen, das ihnen ermöglicht, fernab von ihren Freund/innen und Bekannten im realen Leben andere Personen zu treffen, die ihnen bei eventuellen Problemstellungen helfen können, mit denen sie sich austauschen können oder mit denen sie einfach für eine kurze Zeit aus reinem Interesse in Kontakt treten. Durch das Internet haben sie außerdem die Möglichkeit, mit ihren schon vorhandenen Freund/innen und Bekannten aus dem realen Leben in anderen Formen zu kommunizieren und damit auch ihr soziales Netzwerk zu organisieren. Sie treffen sich in Chats, schicken sich E-Mails und schreiben Kommentare an die virtuellen Pinnwände ihrer Freunde und Freundinnen. Die Isolationsthese, also die Annahme, dass die Computernutzung zur Vereinsamung und sozialen Isolation führe, ist generell nicht zutreffend, wie einige empirische Untersuchungen ergaben. Vielmehr kann man davon sprechen, dass sich geselliges Verhalten sowohl innerhalb als auch außerhalb des Netzes niederschlägt.

Virtuelle und reale Formen der Beziehungen von Jugendlichen treten demnach ergänzend nebeneinander. Die besten Freunde und Freundinnen, die bei fast allen Jugendlichen im realen Leben anzutreffen sind, sind den Jugendlichen allerdings immer wichtiger als die Medien oder die Onlinefreunde und -freundinnen, jedoch zeigt sich, dass man durch das Internet gezielter auch andere antreffen kann, die spezifische Interessen haben, die Freunde und Freundinnen im näheren Umfeld vielleicht nicht teilen.

Andreas Lange

## Die Entwicklung der Onlinespiele und -welten

Computer- und Videospiele waren die ersten virtuellen computergenerierten Welten, die jeder Mann betreten konnte. Bestanden sie anfangs noch aus eher abstrakten zweidimensionalen Spielelementen, sind es heute große und komplexe Spielfelder, in denen man sich wie in der richtigen Welt in alle Richtungen bewegen kann.

Es lassen sich grob zwei Entwicklungen unterscheiden. Zum einen gibt es die Onlinespiele, bei denen den Spieler/innen ein oder mehrere Spielziele vorgegeben werden und sie sich mit anderen Spieler/innen messen können. Onlinespiele gibt es für die meisten der gängigen Genres, wobei nach einer repräsentativen Erhebung<sup>1</sup> in Deutschland Rollenspiele vor Actionspielen, Strategiespielen und Sport- und Rennspielen (in dieser Reihenfolge) rangieren. In derselben Studie wird festgestellt, dass rund ein Drittel der Onlinespieler weiblichen Geschlechts ist und ein Viertel zwischen 45 und 60 Jahre alt ist. Der der-

zeit prominenteste Vertreter der Gattung Rollenspiel ist World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) mit mehr als neun Millionen Abonnenten weltweit.

Der andere Entwicklungsstrang sind Onlinewelten, auch Metaversen<sup>2</sup> genannt, die auf den Urahn Habitat (Lucas Filmgames, 1986) zurückgehen. Dabei handelt es sich nicht um klassische Spiele, sondern um virtuelle Umgebungen, in denen die Nutzer/innen im Rah-

mentwickelt, wobei die Spielwährung Lindendollars über einen aktuellen Börsenpreis in reale Währung (US-\$) umgetauscht werden kann – der sogenannte Real Money Transfer (RMT).

In letzter Zeit sind Tendenzen zu beobachten, beide Phänomene zu verschmelzen. So ist z. B. Projekt Entropia (MindArk PE AB, 2002) einerseits ein Rollenspiel, bei dem es gilt, einen Charakter zu entwickeln, es bietet aber andererseits das wohl augenblicklich ambitionierteste RMT-System inklusive Abhebemöglichkeit am Bankautomaten an. Es ist dies ein erster Vorgeschmack auf die kommende Entwicklung, die grundsätzlich eine zunehmende Verschmelzung realer und virtueller Handlungs- und Kommunikationsräume anstrebt. Diese Entwicklung ist eng verzahnt mit dem Globalisierungsprozess, der zu großen Teilen erst durch die computergestützte Kommunikation ermöglicht wird.

Die Faszinationskraft dieser virtuellen Welten ist vielschichtig. Für die Spieler/innen eher traditioneller Onlinespiele liegt sie in dem Anreiz, mit und gegen andere menschliche Mitspieler/innen anzutreten. Ist doch die menschliche Intelligenz der künstlichen nach wie vor weit überlegen, so dass das Gameplay der Onlinespiele komplexer und anspruchsvoller ist als in vergleichbaren Einzelspielerprogrammen. Ein weiteres Faszinationsmoment beider beschriebener Arten von Onlinewelten ist die Möglichkeit, einen eigenen Spielcharakter (auch Avatar genannt) über einen längeren Zeitraum hinweg zu entwickeln. Dieser Prozess ist durchaus vergleichbar mit dem Herausbilden einer Identität im realen Leben, wobei die Unterschiede den Reiz ausmachen. So ist der User in der Anlage seines virtuellen Charakters wesentlich freier in den Gestaltungsmöglichkeiten als in der physischen Welt. Unabänderbare Festlegungen wie Herkunft, Hautfarbe oder auch Sprache stellen in der virtuellen Welt keine Einschränkungen da. Jeder User hat diesbezüglich die gleichen Chancen und Startmöglichkeiten,

### Forum 4

#### World of Warcraft und Second Life Virtuelle Welten und ihre Faszinationskraft

Während viele Jugendliche sich mit Begeisterung und Ausdauer in die fantastischen Abenteuerwelten von World of Warcraft hinein begeben, bewegen sich weltweit mehrere Millionen Menschen – Erwachsene bzw. junge Erwachsene – mit ihren Avataren durch Second Life und andere die Web-3D-Simulationen. In der virtuellen Welt gibt es Nachrichtenagenturen und Zeitungen, Firmen gründen dort Zweigstellen und beschäftigen Mitarbeiter/innen. Dies ist ein Vorgeschmack auf die kommende Entwicklung der computergestützten Kommunikation, in der eine zunehmende Verschmelzung realer und virtueller Handlungs- und Kommunikationsräume angestrebt wird.

Diese Entwicklungen provozieren viele Fragen: Was fasziniert Heranwachsende wie Erwachsene an diesen virtuellen Welten? Erleben und gestalten sie das Geschehen dort als Spiegel ihrer Realität oder verwirklichen sie Wünsche und Utopien eines „besseren Lebens“? Bietet die 3D-Welt bessere Voraussetzungen für kreatives Handeln als die Realität oder gar die Möglichkeit, Kompetenzen zu lernen, die auch im „realen“ Leben Erfolg versprechen?

Durch die Verbreitung des Internets ab Mitte der 1990er-Jahre sind diese virtuellen Welten auch zu Treffpunkten von bis zu mehreren Tausend Menschen gleichzeitig geworden. Ein weiterer Entwicklungsschub kam mit der Zunahme der Breitbandanschlüsse rund zehn Jahre später. Einerseits sind seitdem durch die größere Datenrate auch komplexe Onlinewelten möglich. Andererseits verfügen mehr Menschen über Onlineanschlüsse, sodass die potenzielle Anzahl der Besucher/innen virtueller Welten zugenommen hat.

men der Möglichkeiten selbst entscheiden, nach welchen Kriterien sie ihr Handeln orientieren. Ein Spielziel und eine Vergleichbarkeit mit anderen Nutzer/innen sind nicht mehr gegeben. Prominentester Vertreter dieser Gattung ist die Onlinewelt „Second Life“ (Linden Labs, 2003), bei der die Nutzer/innen weitgehende Möglichkeiten haben, die Welt selber zu gestalten. Da sie auch Eigentumsrechte an den von ihnen gestalteten virtuellen Gegenständen haben, hat sich auch ein dynamischer Wirtschaftskreislauf in Second Life

<sup>1</sup> „Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie“ (700 Befragte) von Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer. In: Sammelband „Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames“, hrsg. von Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling, VS-Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007

<sup>2</sup> Der Begriff „Metaversum“ geht auf den Roman „Snow Crash“ (1992) von Neal Stephenson zurück



sofern sie/er über einen Internetanschluss verfügt. Es ist ganz der eigenen Kreativität und Neigung überlassen, wie sie/er sich in der virtuellen Umgebung darstellt. Ein weiterer wichtiger Unterschied ist das direkte Feedback, das die

Spielwelt bietet, bei gleichzeitiger Beibehaltung der Konsequenzlosigkeit, die alle Spielen inneohnt. Virtuelle Spielwelten sind üblicherweise so gestaltet, dass alle Dinge, die dem User begegnen, eine Funktion haben. Sie/er bewegt sich

somit in einer durch und durch sinnvollen Welt, ein Gefühl, dass die Menschen im physisch realen Leben zunehmend weniger verspüren. Alle Teilnehmer/innen einer virtuellen Welt sind an die gleichen Bedingungen gebunden, sodass es vergleichsweise leicht ist, darüber in Kontakt zu kommen.

Bei all dem ist klar, dass wir immer auch physische Wesen bleiben und bestimmte Bedürfnisse nur in der physisch realen Welt befriedigen können. Als Ergänzung zu dieser werden virtuelle Welten aber eine zunehmend wichtigere Rolle spielen, wobei unsere Zivilisationsgeschichte schon immer wesentlich durch unsere Fähigkeit bestimmt wurde, das gesellschaftliche Miteinander mithilfe virtueller (in unserer Vorstellungskraft existierender) Gedankengebäude zu definieren. Der Computer hat diesbezüglich nur ein weiteres Spielfeld eröffnet, freilich eins, das aufgrund seiner speziellen Kombination von fantastischen Szenarien mit konkreten Bewegtbildwelten und Interaktionsmöglichkeiten für jedermann so noch nicht da gewesen ist.

*Stefan Sotthner*

## Virtuelle Welten

### Auf dem Weg zum Internet 3D

Spätestens seit dem Hype um die virtuelle Welt Second Life im Jahr 2007 ist deutlich geworden, dass das Internet in seiner jetzigen Form nicht das Ende der Entwicklung globaler Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten ist. Nach dem Thema Web 2.0, das stark durch „Social-Software“-Tools wie Wikis, Blogs und Communitys geprägt ist, steht aktuell die nächste Veränderungswelle an: das „Internet 3D“. Während Online-Spieler sich schon seit Jahren in dreidimensionalen Spielwelten wie World of Warcraft bewegen, haben mit dem von Linden Lab entwickelten Second Life zum ersten Mal technologische Plattformen für 3D-Welten eine breite öffentliche Diskussion und Schlagzeilen ausgelöst.

Neben der Nutzung als Marketinginstrument durch Unternehmen wurde die virtuelle Welt in

## Meilensteine der Entwicklung von Onlinespielen und -welten

- 1969** ARPAnet (Advanced Research Projects Agency)  
Der militärische Vorläufer des Internets wird erfunden.
- 1979** M.U.D. (Multi User Dungeon) (Richard Bartle, Roy Trubshaw)  
Erstes Multi-User-Netzspiel, programmiert in der Universität von Essex, England. Es bestand nur aus Text, da damals Grafiken zu groß für die Datenübermittlung waren.
- 1984** BTX wird in der BRD eingeführt. Erste lokale Mailboxnetzwerke entstehen vor allem für den Informationsaustausch.
- 1986** Habitat (Lucasfilm Games). Eines der ersten grafischen Onlinespiele. In dem Spiel für den C64 konnten sich bis zu 16 Spieler/innen gleichzeitig in einem Spielraum aufhalten.
- 1988** Monster (Rich Skrenta). Erstes Onlinespiel, das von den Spieler/innen selbst erweitert werden konnte. Die Spielwelt besteht nur aus Text.
- 1996** Meridian 59 (Near Death Studios).  
Erstes kommerzielles Onlinespiel mit 3-D-Grafiken.
- 1997** Mit der Deutschen Clanliga beginnt das organisierte Onlinespielen (der sogenannte e-Sport) in Deutschland auf der Basis des Computerspiels Quake (id Software, 1996).
- 1999** Counter Strike entsteht als nicht kommerzielles Communityprojekt auf der Grundlage des kommerziellen Spiels Half-Life (Valve, 1998) und ist bis heute eines der beliebtesten Onlinespiele.
- 2002** Die Onlinewelt Second Life entsteht. Ihr Bekanntheitsgrad ist anfangs nicht ungewöhnlich hoch und sollte erst 2006 die Grenzen der Fachöffentlichkeit sprengen.
- 2002** Projekt Entropia (Mindark PE AB) wird offiziell eröffnet.
- 2004** World of Warcraft (Blizzard Entertainment). Die bisher größte Onlinespielwelt mit über 9 Millionen zahlenden Kunden weltweit.



der Vergangenheit auch für zahlreiche Live-Konzerte und andere Veranstaltungen genutzt. Für ein „zweites Leben“ investieren Teilnehmer/innen ihre Zeit und Fähigkeiten, die virtuelle 3D-Welt mit Hilfe eines Avatars (grafischer Stellvertreter) durch neue Gegenstände wie beispielsweise Kleidung, Accessoires, Wohnungen, Häuser und Landgestaltung permanent zu erweitern. Aber Second Life fungiert auch als Plattform zur sozialen Interaktion. Gleichgesinnte können eine Gruppe bilden und über den integrierten Nachrichtendienst (Instant Messenger) sowohl mit Einzelpersonen als auch mit allen Gruppenmitgliedern kommunizieren. Darüber hinaus steht seit Mitte letzten Jahres auch eine Sprechfunktion zur Verfügung, sodass sich die Teilnehmer/innen über Mikrofon und Kopfhörer miteinander unterhalten können.

Während die Nutzer/innen bisher überwiegend auf die Plattform gekommen sind, um beispielsweise Partys zu besuchen oder sich mit anderen zu unterhalten, hat sich in den letzten Monaten ein neuer Schwerpunkt herauskristallisiert. Second Life wird von Bildungs- und Hochschuleinrichtungen zunehmend auch als Medium zur Wissensvermittlung eingesetzt. Das Potenzial, das sich in diesem Bereich bietet, schätzen die teilnehmenden Institutionen als enorm ein.

Die Stärken von virtuellen Welten wie Second Life liegen in der Kommunikation sowie in der Visualisierung dreidimensionaler Lernszenarien, wie z.B. virtuelle Klassenräume und interaktive 3D-Modelle. So lassen sich beispielsweise chemische Moleküle dreidimensional darstellen und von allen Seiten betrachten. Eine andere Möglichkeit ist die Durchführung von Rollenspielen wie zum Beispiel einer Verkaufsschulung oder eines Teamtrainings mittels Avatar. Auch der soziale Kontakt, den man üblicherweise in einer Klasse hat, ist in gewisser Weise in der virtuellen Welt gegeben. Da Lehrer/innen und Mitschüler/innen ebenfalls – zumindest virtuell – anwesend sind, lassen sich eventuell auftretende Fragen sofort klären. Ein herkömmlicher Unterricht im realen Leben ist damit zwar nicht zu ersetzen, ein virtuelles Lehrangebot kann jedoch als Ergänzung durchaus sinnvoll sein.

Auch wenn die Online-Welt Second Life derzeit nicht mehr so sehr im Rampenlicht steht wie noch vor einigen Monaten, sind sich die Experten darüber einig, dass das Thema virtuelle Welten ein großes Zukunftsthema ist. Auch Meinungsforscher gehen davon aus, dass bereits in wenigen Jahren die Mehrzahl der Internet-User einen eigenen Avatar in dreidimensionalen Wel-

ten steuern wird – ganz gleich, ob die populärste Online-Welt dann noch Second Life heißen wird oder nicht.

Die MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien, hat sich bereits frühzeitig mit diesem Zukunftsthema beschäftigt und im März 2007 in Second Life den „MFG Innovation Park“ als Teil der Insel „Baden-Württemberg“ eröffnet. Das Erprobungsgelände dient der Standortförderung Baden-Württembergs und bietet öffentlichen Einrichtungen, Hochschulen und Vertreter/innen der Kreativwirtschaft aus Baden-Württemberg die Möglichkeit, neue und zugleich zukunftssträchtige Technologien der Kommunikation, Visualisierung und Simulation im dreidimensionalen Internet zu erproben. Im Januar 2008 sind bereits 19 Hochschulen, Institutionen und Unternehmen im MFG Innovation Park vertreten. Sie nehmen eine Vorreiterrolle ein, indem sie eigene Projekte umsetzen und so bereits jetzt wertvolle Erfahrungen mit den technologischen Möglichkeiten in 3D-Umgebungen sammeln.

Informationen:

<http://secondlife.mfg-innovation.de>

Tanja Thomas

## „Topmodels, Freaks und die Mission: Besseres Leben“

Herausforderungen für Medienanalyse und Medienpädagogik

Kaum war die zweite Staffel von Germany's Next Topmodel abgeschlossen und Mark Medlock hatte als Gewinner von Deutschland sucht den Superstar die Klatschspalten der Bild-Zeitung verlassen, da taucht der „Tanzfeldweibel“ – so nannte ihn kritisch die Süddeutsche Zeitung –

Lifestyle-TV, ein Subgenre des Reality-TV, ist ein bei Jugendlichen beliebt und derzeit höchst erfolgreich. Formate dieses Genres thematisieren und inszenieren Techniken der Lebensführung – beispielsweise hinsichtlich der Gestaltung der eigenen Erscheinung (in Makeover-Shows wie The Swan oder I want a famous face), der eigenen Umgebung (in Heimwerkersendungen wie Einsatz in vier Wänden), der Partnerwahl (in Datingshows wie Bauer sucht Frau) oder beruflichem Erfolg (in Castingshows wie Deutschland sucht den Superstar, Popstars etc.). Sie bieten damit Modelle zur Lebensführung an und suggerieren ähnlich wie

der Klappentext des Buches von Detlef D! Soost, dass es, um „dein eigenen Traum zu leben“, nur der eigenen Entscheidung bedarf: Es gilt, den Lebenstraum aktiv voranzutreiben und sich selbst so zu bearbeiten, dass er sich einstellt.

Anhand der Sendungen wie Germany's Next Topmodel oder Das Model und der Freak lässt sich exemplarisch zeigen, wie diese Sendungen zu unentwegter Selbstthematisierung, -problematisierung und -transformation auffordern – und damit potenziell an zeitgenössische Diskurse zu Selbstun-

ternehmertum und Selbstverantwortung in allen Bereichen des Lebens, sei es Bildung, Arbeitsleben oder Rente, anschließen. Dabei sind jedoch die in den Sendungen so häufig formulierten Anforderungen zur Arbeit an der „Persönlichkeit“ und zur Aufführung individueller Einzigartigkeit auf scheinbar paradoxe Weise verbunden mit einer Aufforderung zur Normalisierung und Konformität: Freilich verteidigten die Bewerberinnen der ersten Staffel von Germany's Next Topmodel ihre Jury in einer großformatig geschalteten An-

zeige „Und jetzt soll es auf einmal schlimm sein, dass wir an unserem Traum arbeiten? Das verstehen wir nicht. Wir haben mit Heidi Klum und den Coaches Bruce Darnell, Armin Morbach und Peyman Amin die besten Lehrer, die man sich vorstellen kann. Natürlich sprechen sie offen unsere Schwächen an, kritisieren uns. Die harten Regeln für die Modewelt haben sie nicht aufgestellt.“ Sicher haben Heidi Klum, Bruce und Peyman diese Regeln nicht aufgestellt, doch sind sie beteiligt an einer Sendung, in der junge Frauen in hautfarbenem Unterwäscheersatz in einer Zeche einer Gruppe Bergarbeitern oder im „Fußballbikini“ im Stadion auf Großleinwand als Objekte des männlichen Blicks vorgeführt werden. „Wer hält es aus?“, „Wer beißt sich durch?“ lauten die zentralen Fragen der Moderatorin. Entsprechend erklärt eine Stimme aus dem Off den Zuschauer/innen die Szene in der Zeche: „Sie werfen die Mädchen ins Wasser, um zu sehen, wer am schnellsten schwimmen lernt.“

„Vom hässlichen Enterich zum schönen Schwan“ möchte der Sender Pro7 die Kandidaten von Das Model und der Freak machen: Inzwischen ist eine dritte Staffel dieser erfolgreichen Sendung in Vorbereitung, in der zwei Models als Expertinnen in ihrer „Mission: Besseres Leben“ aus „schüchternen Außenseitern“ bzw. „verklemmten Jungs angesagte junge Männer“ machen. Zu diesem Zweck produzieren Kandidaten Werbefilme über sich selbst, machen Kussübungen mit Schauspielschülerinnen, lernen unter Anleitung eines „Drill-Instructors“ in militärischen Tarnlook gekleidet via lautes Brüllen: „Komm, sei ein Mann.“ Mit einem Gang durch die „Feuerwand“ oder per medial so wunderbar inszenierbarem Fallschirmsprung revitalisieren die Kandidaten zum Ende der Sendung und im Sinne eines symbolischen Neuanfangs ihre Körperwahrnehmung und -erfahrung und erhöhen in der Angstbewältigung die eigenen Präsenzgefühle.

Germany's Next Topmodel wie Das Model und der Freak laden ein zur Einübung in traditionelle Weiblichkeits- und Männlichkeitsbilder, in sexistisches Denken und Prozesse der Selbstverdinglichung. Es ist jedoch weder aus medienanalytischer noch medienpädagogischer Sicht ausrei-

### Forum 5

#### Top Models und coole Macker? Gender-Inszenierungen in den Medien

Kinder und Jugendliche suchen in den Medien Material für ihre Identitätsbildung. Dabei nutzen sie auch Formate wie Casting-Shows oder Musik-Clips. Um die Begeisterung Heranwachsender für diese Sendungen nachvollziehen zu können, ist es notwendig, herauszufinden, welche Lebensthemen junger Menschen darin symbolisch „verpackt“ sind. Dazu gehören ganz sicher: die Auseinandersetzung mit weiblichen und männlichen Rollenvorbildern und die Frage, wie gesellschaftliche Anerkennung und Erfolg zu erreichen sind. Was machen Jugendliche mit dem symbolischen Angebot der Medien? Übernehmen, reproduzieren oder verändern sie es im Alltag? Ist jugendliche Selbstinszenierung Probandeln, ein Ausdruck von gesundem Selbstbewusstsein, eine Abgrenzung von der Erwachsenenwelt oder schlicht eine Nachahmung medialer Vorbilder?

Ein wichtiges Ergebnis der Medienwirkungsforschung besagt, dass Jugendliche zentrale Werte, Normen und Rollenvorstellungen in der Kommunikation mit anderen – insbesondere den Peers – aushandeln. Hier ist die Aufmerksamkeit und Einfühlung pädagogischer Fachkräfte gefragt. Sie können diesen Prozess unterstützen, indem sie Angebote machen, die das symbolische Material der Medien aufgreifen und als Möglichkeit zu kommunikativer Auseinandersetzung nutzen. Dies wird hier anhand der Beispiele „Germany's next top model“ und „Pimp my ride“ dargestellt.

Detlef D! Soost wieder auf. Als Tanztrainer und Jurymitglied der Castingshow Popstars hat er den Kandidat/innen schon in den vergangenen Staffeln der Sendung die Botschaft vermittelt, die er auch in seinem Buch „Heimkind. Neger. Pionier“ verkündet: „Diese Beharrlichkeit, Disziplin und Härte gegen sich selbst vermittelt er heute seinen Schülern. Faulheit lässt er nicht durchgehen: ‚Du kannst es schaffen‘, sagt er ihnen, ‚aber du musst es wirklich wollen und darfst niemals aufgeben!‘“ (Klappentext)



chend, diese Sendungen abzuqualifizieren. Solche Fernsehangebote müssen vielmehr in ihrer Anschlussfähigkeit an Alltagserfahrungen junger Frauen und Männer diskutiert werden: Was haben sie an sich, das sie so populär macht? Ein Grund mag in der Aufführung des Mythos von dem sich selbst verwirklichenden Ich liegen – im Wunsch nach Verwirklichung „des eigenen Traums“, einem „Leben nach Wahl“ im Zeitalter von hoher Jugendarbeitslosigkeit und der Suche nach Anerkennung. Dies vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Individualisierungsprozesse ernst zu nehmen, ist eine Herausforderung emanzipatorischer Medienarbeit mit Jugendlichen.

Sebastian Hacke

### „So you wanna be a player, but your wheels ain't fly“

Identifikationsmöglichkeiten und Rollenvorbilder bei Pimp My Ride

Medien und ihre Angebote werden von Jugendlichen aktiv rezipiert. In dieser Aktivität wird Medieninhalten Sinn und Bedeutung gegeben. Diese sind dann erfolgreich, wenn sie Themen von Jugendlichen aufgreifen und ansprechen. Bei der MTV-Serie Pimp My Ride erfolgt dies beispielsweise, indem sie den Zuschauer/innen symbolische Angebote bezüglich Technik, Subjektivität und Geschlecht macht. Dass Jugendliche gegenüber massenmedialen Inszenierungen in besonderer Weise aufgeschlossen sind, ist ein Kerngedanke der sozialwissenschaftlich orientierten Jugend- und Medienforschung. Was das genau bedeutet, ist mit Blick auf verschiedene Medienformate sehr variabel. Auch die Rede von „der Jugend“ ist verallgemeinernd kaum möglich. Jugend ist heute unklarer denn je definiert – dazu werden hauptsächlich drei Schlagworte genannt:

**Entstrukturierung** – die Jugendphase ist gegenüber früher unstabiler geworden

**Destandardisierung** – es existieren kaum noch einheitliche „Fahrpläne“ ins Erwachsenenalter

**Pluralisierung** – es herrscht eine bunter Mix an jugendkulturellen Szenen, ästhetischen Formen und Stilisierungen

Jugendliche befinden sich in einem Moratorium, d. h., sie erobern Freiräume, sie experimentieren mit Identitäten und Lebensentwürfen. Gleichzeitig müssen sie – anders als Kinder – zunehmend Ansprüche und Forderungen der Gesellschaft bewältigen. Zentral für die Jugendphase ist die Auseinandersetzung mit folgenden Entwicklungsthemen und -aufgaben: die Suche nach Identität, die Arbeit am Körper selbstbild, die Erarbeitung eines sozial akzeptierten Handelns und die Verinnerlichung gesellschaftlicher Normalitätsvorstellungen. Bei allen diesen Punkten werden die Medien bedeutsam: Sie sind wichtige Ressourcen für die Entwicklung Jugendlicher und ein ständiger Begleiter in ihrem Alltag. Auch Pimp My Ride zählt dazu. Was macht die Serie nun attraktiv, was macht Jugendliche zu Fans, was bietet die Serie ihnen an? Und: Wie ist dies pädagogisch zu bewerten?

In Pimp My Ride werden alte Autos „aufgemotzt“ – Autos sind hier natürlich nicht einfach Autos, sie sind ein Way of Life. Die Serie hat eine ganz bestimmte Dramaturgie: Es beginnt „im Alltag“ bzw. „in der Normalität“, es folgen „technischer Eingriff, Umbau, Kreativität, Beherrschung und Macht“, dies führt zur „Verwandlung“ und zur „Einzigartigkeit“, die schließlich in „Individualität“, „Status“ und „sozialer Anerkennung“ mündet. Den jugendlichen Zuschauer/innen wird also die Geschichte einer subjektiven Aufwertung erzählt.

Die Serie ist eingebettet in einen Kontext, aus dem heraus sie verstanden werden muss: Auto und Technik sind immer Gegenstand von Fantasie, Spiel und Imagination. Möglicherweise ist das Auto eines der prominentesten Spielobjekte überhaupt. Eine zentrale Aussage der Geschlechterforschung besagt zudem, dass Technik nie neutral ist; vielmehr sind es die Geschlechterverhältnisse, die die Technik (also auch das Auto) gestalten und ihr so eine soziale Identität geben. So entsteht „weibliche“ Technik und „männliche“ Technik.

Pimp My Ride ist deshalb in einem Gesamtzusammenhang von Autotechnik als Objekt und Kultur zu sehen. Autos sind eben nicht nur Blech, sondern kulturelle Symbole. In der Popkultur sind

man und machine untrennbar miteinander verbunden: Autotechnik ist Unterstützung und Accessoire der (männlichen) Heldenfigur. Sie ist an strategische Nutzung und erfolgsbetontes Handeln gekoppelt, sie funktioniert als Garant von Macht, verleiht eine Aura der Coolness. So werden männliche Attribute verstärkt und betont. Und vor allem: Technik wird beherrscht.

Männlichkeit und Technik sind kulturell eine Synthese eingegangen. In unserer Alltagskultur lassen sich dafür zahllose Beispiele finden. Auch Pimp My Ride produziert Geschlechterdifferenzen: Männlichkeit wird konstruiert, in dem die Technikerzeuger allesamt Männer sind. Die Technik ist ihre Domäne. Sie verfügen über luxuriöse Technik, und zwar in einem Gestus von Grandiosität und Beherrschung. Auch die Präsentation von Technik geschlechtsspezifisch, das Auto bzw. die Technik wird personalisiert, damit das Ganze zur Persönlichkeit der Besitzer passt. Wichtig in der Serie sind die männlichen Akteure, die sich dem Zuschauer als Rollenmodelle anbieten. Verknüpft mit Stilelementen des Hip-Hop- bzw. Rap-Genres zelebriert Pimp My Ride die Themen des sozialen Aufstiegs, der Überbietung, des Style und der Coolness. Neben den männlichen Figuren bearbeitet Pimp My Ride einige zentrale Themen, die Jugendliche zu Fans der Serie machen:

- ❑ Der Umgang mit Technik, das sogenannte Customizing: die Umwandlung von Massenartikeln in entstandardisierte Unikate, etwas „von der Stange“ wird zu etwas „Einzigartigem“, das es so nur einmal gibt.
- ❑ Die Metamorphose: wie sich der Wagen und damit sein Besitzer in etwas völlig Neues verwandeln.
- ❑ Status und Individualität, Selbstpräsentation und Distinktion: sich selbst darstellen und sich damit von anderen abgrenzen, mit Gegenständen sich selbst und anderen zeigen, wer man ist oder wer man sein will.

Es geht also um Phänomene des Hervortretens, Anerkanntwerdens, Habens, Könnens, Jemand-anderes-sein-Wollens sowie Einzigartig-und-unverwechselbar-Seins. Das interessiert Jugendli-

che und damit sind sie in ihrem Alltag beschäftigt. Die Themen werden in Pimp My Ride inszeniert und für Jugendliche in sehr ansprechender Form aufbereitet.

Der Titelsong von Pimp My Ride ist hier wie eine Metapher: „So you wanna be a player, but your wheels ain't fly“ – Jugendliche wollen „player“ sein und entdecken dabei, welche „wheels“ Gesellschaft und Kultur bereithalten. Jugendliche rezipieren also mit Pimp My Ride ein Sendeformat, das ihnen in mehrfacher Hinsicht Symbole anbietet: In Bezug zu Technik geht es um Beherrschung, Verwandlung, Mythos, Macht, Luxus und

Fantasie. Im Bereich der Subjektentwicklung wird gezeigt, wie man mit Technik zu Status kommt, sich individuell fühlen kann, Selbstwert spürt und sich ästhetisch und stilistisch in der Welt darstellt. Bei alledem werden in Pimp My Ride Geschlechterverhältnisse inszeniert, Männlichkeit wird konstruiert und die prägnanten Figuren bieten starke Identifikationsmöglichkeiten.

Was kann das pädagogisch heißen? Wichtig ist es, von einem Gesamtbild auszugehen. Pimp My Ride ist Teil unserer Kultur. Und es gilt anzuerkennen, warum Jugendliche Sendeformate wie Pimp My Ride sehen. Des Weiteren wäre zu beobach-

ten, ob und wie sie im Alltag darauf Bezug nehmen. Wie und wofür benutzen sie die Technik? Wie sehen sie sich selbst in ihrer Geschlechterrolle als Junge und als Mädchen? Welche Objekte und Gegenstände benutzen sie, um sich darzustellen, welche Fantasien und Träume kommen darin zum Ausdruck? Wie verfolgen sie das Ziel, ein von anderen anerkannter „player“ zu sein? Diese Reflexionen sind wichtig, um zu entscheiden, welche pädagogischen Handlungen sinnvoll oder notwendig wären, z. B., um eine differenzierte Auseinandersetzung mit Geschlechterstereotypen zu fördern, ohne die von Jugendlichen favorisierten Bilder zu entwerten.



## Medien und Materialien

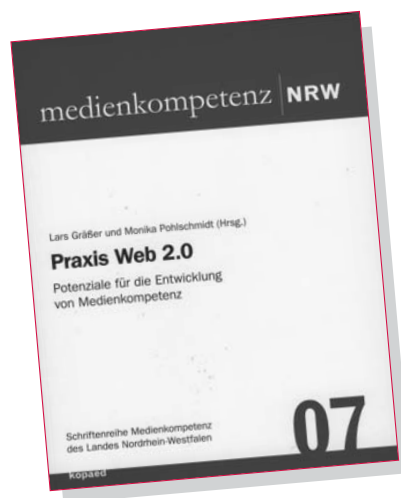
Lars Gräber, Monika Pohlschmidt (Hrsg.)

### Praxis Web 2.0 Potenziale für die Entwicklung von Medienkompetenz

Band 7 der Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes NRW 2007, 14,80 Euro

Immer mehr Menschen nutzen soziale Software wie Blogs oder Wikis, um sich zu informieren, soziale Netzwerke aufzubauen oder ihr Wissen und ihre Meinung öffentlich zu machen. Die Potenziale von Web 2.0 werden breit diskutiert – auch für die Entwicklung von Medienkompetenz bei unterschiedlichen Zielgruppen.

Im vorliegenden Band kommen Anwender und Anwenderinnen zu Wort: Einleitend entwickeln Dr. Harald Gapski und Lars Gräber – ecmc – Perspektiven für die Medienkompetenzförderung im Web 2.0, deren Maßstab und Ziel die Steigerung von Lebensqualität sein muss. Dominik Birk und Felix Gröbertbeide – Ruhr-Universität Bochum – fragen mit Blick auf die Datensicherheit: „Web



2.0 – Freund oder Feind?“. Claudia Elsner-Oberberg und Dr. Marius Fränzel – Stadtbibliothek Solingen – stellen ihr Projekt zur Lesekompetenzförderung der Bibliothek Solingen vor, Wolfgang Dax-Romswinkel – Medienzentrum Rhein-Sieg – macht sich in seinem Beitrag Gedanken über die Konsequenzen von Web 2.0 für das Lernen (in der Schule) bzw. die hierfür augenblick-

lich schwierigen Rahmenbedingungen. Daniel Fiene – Radio Q/Was mit Medien – beschreibt die Potenziale für den Bürgerfunk in seinem Beitrag „Podcasting – Bürgerfunk aus Digitalien?“. Eine umfangreiche Projektliste und Good-Practice-Beispiele, zusammengefasst von Monika Pohlschmidt (ecmc) geben Einblick in die dynamisch anwachsende Vielfalt der Angebote im Web 2.0.

### Ein Netz für Kinder fragFINN

Das Internetportal fragFinn.de hilft Eltern und Pädagog/innen bei der Auswahl von kindgerechten und gefahrlosen Webseiten. Auf der Seite finden sich verschiedene thematische Rubriken, Link-tips für Kinder und eine Suchfunktion zur weiteren Recherche in einem Pool an Seiten, der die Themen und Infos bereit hält, die für Kinder spannend und wichtig sind. Für Eltern und Pädagog/innen gibt es einen zusätzlichen Bereich mit Informationen zum Projekt selbst.

Die Kinderinternetseite [www.fragFINN.de](http://www.fragFINN.de) wurde im November 2007 von der Bundeskanzlerin Angela Merkel freigeschaltet. FragFINN ist Teil der im selben Jahr gegründeten gesamtgesellschaftlichen Initiative „Ein Netz für Kinder“, an der die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM), die Bundesregierung sowie zahlreiche Unternehmen und Verbände der Multimediabranche beteiligt sind.

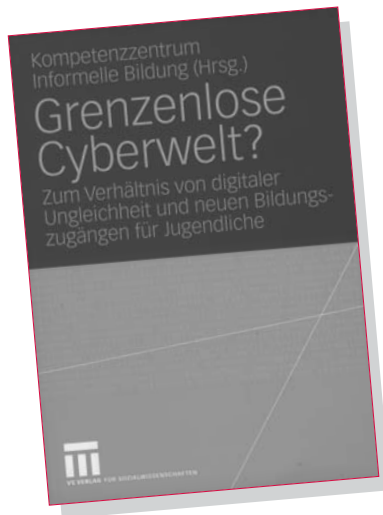
Hinter fragFINN steht eine sogenannte „Whitelist“ von kindgerechten Internetseiten. Ein Team von Medienpädagog/innen der FSM e.V. stellt die Liste zusammen, ergänzt und pflegt sie regelmäßig. Jede Internetseite, die auf die fragFINN-Whitelist aufgenommen wird, muss bestimmte, von Expert/innen im Rahmen des Projekts entwickelte, Kriterien erfüllen. So entsteht ein umfangreiches und vielfältiges Angebot an Webseiten mit Inhalten aus den Bereichen Nachrichten, Spiele, Schulwissen, ... einfach allem, was Kinder interessiert. Eltern können im „Elternbereich“ kostenlos ein Browser-Plug-In herunterladen, das gewährleistet, dass sich Kinder nur auf den geprüften Seiten der fragFINN-Whitelist bewegen und somit innerhalb des gesicherten Surfraums frei und gefahrlos navigieren können.

Kompetenzzentrum Informelle Bildung, KIB (Hrsg.)

## Grenzenlose Cyberwelt?

Zum Verhältnis digitaler Ungleichheit und neuen Bildungszugängen für Jugendliche  
Wiesbaden 2007, 32,90 Euro

In diesem Band sind die Beiträge international herausragender Expert/innen aus verschiedenen Disziplinen veröffentlicht, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven mit den Grenzen des virtuellen Raums auseinandersetzen. Ungleichheit ist demnach nicht nur im Bildungssystem zu finden, sondern setzt sich auch im Rahmen informeller Lernprozesse fort. Welche Bedeutung haben technische Ausstattung und soziale Zugangsarten für die Teilhabe im virtuellen Raum? Welchen Einfluss haben soziale Rahmbedingungen auf unterschiedliche Formen der Internetnutzung und soziale Ungleichheiten im Internet?



Das Kompetenzzentrum Informelle Bildung (KIB) untersucht Internetangebote für Jugendliche aus erziehungs- und sozialwissenschaftlicher Perspektive. Hierbei stehen in theoretischen und empirischen Studien Formen und Strukturen sozialer Ungleichheit im virtuellen Raum sowie deren Implikationen für Bildungsmöglichkeiten im Mittelpunkt. Gerade für die nachwachsende Generation, die häufig als die Mediengeneration schlechthin gilt, stellen sich zentrale Fragen der Bildungsteilhabe in der Informations- und Wissensgesellschaft. Diese werden in Zusammenhang mit der Problematik der digitalen Spaltung und insbesondere der digitalen Ungleichheit innerhalb des virtuellen Raums thematisiert. Die Zusammenführung dieser Ergebnisse zur Internetnutzung junger Menschen und den damit verbundenen Bildungschancen führt zu neuen Erkenntnissen über die Bildungsherausforderungen des Internet für Wissenschaft, Praxis und Politik.

Handysektor

## „... und redet selber von Respekt und Würde“

Handys spielen bei Raubdelikten, Mobbing oder der Verletzung von Persönlichkeitsrechten eine immer größere Rolle. Der aktuellen JIM-Studie 2007 ([www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)) zufolge, wonach 94 Prozent der Jugendlichen ein eigenes Mobiltelefon besitzen, hat bereits ein Drittel von ihnen den Austausch gewalthaltiger oder pornografischer Inhalte im Freundeskreis mitbekommen. Auch das Filmen und Fotografieren von Gleichaltrigen oder

Lehrer/innen in peinlichen oder privaten Situationen sowie die Verbreitung des Materials im Internet sind sehr beliebt. Nicht selten werden dabei die Persönlichkeitsrechte der Betroffenen verletzt. Diese gefährliche Entwicklung greift Handysektor auf und hat ergänzend zur Website diesen Comic-Flyer herausgegeben, um Jugendliche direkt und gezielt anzusprechen.

Wie der erste Handysektor-Flyer „Tipps to go“ bietet auch dieser Flyer Pädagog/innen im schulischen und außerschulischen Kontext die Möglichkeit, Probleme der Handynutzung aufzugreifen und mit Jugendlichen zu thematisieren. Der Flyer (Konzeption/Gestaltung: Martin Pinkerneil, Birgit Hein) steht unter [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de) zum Download bereit oder kann als gedruckte Version bei [redaktion@handysektor.de](mailto:redaktion@handysektor.de) kostenlos bestellt werden.

jugendschutz.net, Landesanstalt für  
Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)

## chatten-ohne-risiko.net

jugendschutz.net untersucht seit 2004 zahlreiche, bei Kindern und Jugendlichen beliebte Chats, um herauszufinden, welche Gefahren sie bergen und um Tipps zur sicheren Nutzung zu geben. Nun gibt es den Chatatlas auch online. Die Seite [www.chatten-ohne-risiko.net](http://www.chatten-ohne-risiko.net) gibt in zielgruppengerechter Aufbereitung ausführliche Sicherheitstipps rund ums Thema „Sicher Chatten“ und vermittelt zudem Basiswissen über Chats.

Miriam Schäfer, Johanna Lojewski

## Internet und Bildungschancen

Die soziale Realität des virtuellen Raumes  
München 2007, 16,80 Euro

Neuen Medien wird im öffentlichen Diskurs wie selbstverständlich eine neue Qualität des Lernens und der Bildung zugesprochen. Schlagworte wie „eigenverantwortliches“ und „selbstbestimmtes Lernen“ verweisen auf die Annahme, dass man mit den Neuen Medien weitgehend selbstgesteuert und unabhängig lernen könne. Besonders dem Internet wird dahingehend ein

großes Potenzial zugesprochen: Die nahezu unbegrenzte Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von Informationen und Unterstützungsstrukturen sowie die niedrighschwelligigen Beteiligungsmöglichkeiten im Internet scheinen besonders dazu geeignet, Wissens- und Bildungsteilnahme zu ermöglichen. Bildung kann damit, so die Hoffnung, auch außerhalb von Bildungsinstitutionen, also im informellen Kontext, stattfinden.



Diese Annahmen und Hoffnungen werden von den Autorinnen aufgegriffen, kritisch hinterfragt und diskutiert. Vor dem Hintergrund sozialer Ungleichheitsstrukturen und den Ergebnissen der PISA-Studien wird dabei zunächst der Bildungsbegriff selbst in Frage gestellt und die ungleichen Bildungschancen thematisiert. Im Anschluss erfolgt eine Diskussion des Medienbegriffs sowie gängiger Medienkompetenzmodelle im Hinblick auf ihre immanenten Bildungsziele, wobei Bezug auf die Wissenskluthypothese und bildungsmilieubezogener Erkenntnisse genommen wird. In Bezug auf das Internet werden jugendliche Mediennutzungsweisen auf der Basis aktueller Forschungsergebnisse differenz- statt defizitorientiert betrachtet und Konzepte digitaler Spaltung und Ungleichheit diskutiert. Auf dieser Grundlage entwickeln die Autorinnen schließlich Kriterien für integrative, ungleichheitssensible Angebote für benachteiligte Zielgruppen im offline- und online-Kontext und zeigen damit neue Perspektiven für eine theoretische und praktische Auseinandersetzung mit dem Themenfeld Neue Medien, Ungleichheit und Bildung auf.

Horst Niesyto, Peter Holzwarth,  
Björn Maurer

### Interkulturelle Kommunikation mit Foto und Video

Ergebnisse des EU-Projekts CHICAM  
„Children in Communication about Migration“  
München 2007, 135 Seiten, 11,80 Euro ISBN

Die aktive Gestaltung mit Medien ist für Kinder und Jugendliche aus Migrationskontexten eine Chance, intensiv in Gruppen zu kommunizieren, Kontakte mit Menschen im sozialen Nahraum herzustellen und dabei ihre Medien- und Sprachkompetenzen weiter auszubilden. Medien können in vielfältiger Form Integrations- und Partizipationsprozesse unterstützen.



Der Band fasst wesentliche Ergebnisse aus dem EU-Praxisforschungsprojekt CHICAM – Children in Communication about Migration – zusammen. Im Mittelpunkt stehen die Erfahrungswerte aus der medienpädagogischen Praxis mit Kindern und Jugendlichen aus sechs europäischen Ländern (Großbritannien, Schweden, Italien, Griechenland, Niederlande und Deutschland). Hinweise zur Entwicklung mediengestützter Forschungsprojekte für Studierende sowie Beispiele zur Gestaltung von Hochschulseminaren im Bereich interkulturelle Medienpädagogik möchten dazu beitragen, das Thema Interkulturelle Kommunikation mit Foto und Video in Ausbildung und pädagogischer Praxis zu fördern.

Aktion Jugendschutz,  
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

### Computer- und Konsolenspiele

Einstiegsmedium für Elterngespräche  
Kartenset und Begleitbroschüre, 12,80 Euro



Kartenset und Begleitbroschüre sind ein Einstiegsmedium in themenzentrierte Elterngespräche. Das Set kann sowohl von Laienmoderatoren/innen als von Fachleuten bei lebensweltorientierten Bildungsmaßnahmen eingesetzt werden. Zu jeder der 18 Bildkarten gibt es in der Begleitbroschüre einen dreigliedrigen Text mit Impulsfragen, Sachinformationen, Tipps und Hinweisen. Die thematisch ausgerichteten Impulsfragen können das Gespräch auf bestimmte Aspekte lenken sowie den Erfahrungsaustausch unter den Eltern fördern. Die Sachinformationen, z.B. zum Thema Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK oder zu LAN-Partys sind übersichtlich gestaltet. Für den ausführlicheren Informationsbedarf sind zu jeder Kartenthematik Links bzw. Literaturhinweise angegeben. Unter Tipps und Hinweisen finden sich weitere Anregungen zur Begleitung und Vertiefung des Austauschs mit Eltern. Das Material ist im Rahmen des Projekts „Eltern-talk“ entwickelt worden, und kann unter [www.eltern-talk.net](http://www.eltern-talk.net) eingesehen werden.

Bezug: Aktion Jugendschutz,  
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.,  
Fasaneriestr. 17, 80636 München,  
Fax (089) 12 15 73 –99, [info@aj-bayern.de](mailto:info@aj-bayern.de),  
[www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)



## Termine

Der PARITÄTISCHE Baden-Württemberg

### **Sprich mit mir! Kinder und Jugendliche gegen häusliche Gewalt**

Fachtag, 10.04.2008 in Stuttgart

Das Mit-Erleben häuslicher Gewalt schadet der gesunden Entwicklung von Mädchen und Jungen und kann Ursache von traumatischen Verletzungen, von Verhaltens- und Leistungsstörungen und zukünftigen Gewaltkreisläufen sein. Damit Kinder und ihre Bezugspersonen Isolation und Schweigen durchbrechen und Wege ins Hilfesystem finden können, ist eine gute Vernetzung von Institutionen des Gewalt-, Frauen- und Kinderschutzes von großer Bedeutung. Lehrer/innen, Mitarbeiter/innen der Jugendarbeit sowie „peers“ können für Betroffene eine Brücke ins Hilfesystem bauen. DER PARITÄTISCHE BADEN-WÜRTTEMBERG veranstaltet diesen Fachtag im Rahmen des von der Europäischen Gemeinschaft geförderten Daphne-Projekts „Sprich mit mir! Kinder und Jugendliche gegen häusliche Gewalt“. Expert/innen aus Wissenschaft und Praxis werden der Frage nachgehen, welchen Beitrag Schule, Jugendarbeit und peers zur Prävention von häuslicher Gewalt und zur Unterstützung betroffener Kinder und Jugendlicher leisten können.

Informationen zum Projekt und zum Fachtag:  
[www.empowering-youth.de/aktuell.html](http://www.empowering-youth.de/aktuell.html)

Medienzentrum Parabol und JFF

### **Medien bilden – aber wie?**

10. bis 12. April 2008, Nürnberg

Einen nicht unerheblichen Teil von Bildung erwerben Heranwachsende in informellen Prozessen des Lernens. Medien spielen dabei als alltägliche Erlebnis-, Erfahrungs- und Handlungsräume eine herausragende Rolle. Die Tagung widmet sich

dem Prozess der Bildung durch, mit und über Medien. Referent/innen, wie Prof. Dr. Helga Theunert und Prof. Dr. Franz-Josef Röhl, nähern sich dem Thema aus verschiedenen Perspektiven. In Arbeitsgruppen wird die Bedeutung der Medien für verschiedene Zielgruppen und an verschiedenen Bildungsorten diskutiert. Abschließend formulieren Vertreter/innen der schulischen, außerschulischen, kulturellen und medienpädagogischen Arbeit Visionen für eine zukünftige Medienbildung. Begleitend gibt es ein attraktives Abendprogramm mit einem Empfang der Stadt Nürnberg anlässlich 25 Jahre Medienzentrum Parabol und einem Besuch des Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände.

Medienpädagogische Fachtagung im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend veranstaltet vom Medienzentrum Parabol in Nürnberg und dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München.

Informationen: [www.jff.de](http://www.jff.de)

Landesstelle für Suchtfragen

### **„Willst Du auch keine?“ Raucherentwöhnung für Jugendliche**

6. und 27. Mai 2008 in Stuttgart

Zwei von drei jugendlichen Rauchern wollen ihr Rauchverhalten ändern oder ganz aufhören, mehr als die Hälfte der über 16-Jährigen hat bereits Aufhörversuche unternommen. „Willst du auch keine?“ soll genau diese Jugendlichen unterstützen, rauchfrei zu werden und zu bleiben. „Willst Du auch keine?“ ist ein strukturiertes Ausstiegsprogramm in sechs Schritten, ist verhaltenstherapeutisch orientiert und basiert auf der Schlusspunkt-Methode. Das Programm wurde erfolgreich evaluiert.

Information: Landesstelle

für Suchtfragen in Baden-Württemberg,  
Augustenstr. 63, 70178 Stuttgart  
Tel. (07 11) 6 19 67 31, Fax (07 11) 6 19 67 68  
[info@suchtfragen.de](mailto:info@suchtfragen.de), [www.suchtfragen.de](http://www.suchtfragen.de)

Evangelische Akademie Bad Boll

### **Klimawandel an der Schule Streitschlichtung beginnt im Lehrerzimmer**

19. bis 20. Juni 2008, Bad Boll

Streitschlichtung ist an vielen Schulen als wirksames Instrument etabliert. Es bleiben dennoch Fragen: Wie können Schulleitungen und Kollegien die Streitschlichtung unterstützen? Stimmen die Rahmenbedingungen, damit Streitschlichtung nachhaltig wirksam sein kann? Um Antworten zu finden, bietet die Tagung Lehrkräften zum einen die Gele-

## Die Kinderschutzzentren

*Angebote im Rahmen des Projektes  
„Qualifizierung von Kooperations-  
und Netzwerkstrukturen“.*

4. bis 5. April 2008 in Düsseldorf

### **In Beziehung kommen Interdisziplinäre Kooperationen bei Kindeswohlgefährdung**

13. Juni 2008 in Heidelberg

### **Wenn Mädchen schlagen ... Gewalttätige Mädchen in der Jugendhilfe**

4. bis 5. Dezember 2008 in Stuttgart

### **Diagnose AD(H)S Familien und Helfer an den Grenzen**

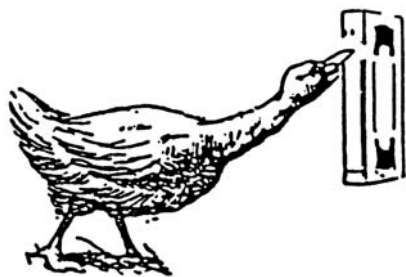
Informationen: [www.kinderschutzzentren.org](http://www.kinderschutzzentren.org)

genheit selbst Erfahrungen mit den verschiedenen methodischen Ansätzen des Konzepts zu machen. Zum anderen werden Möglichkeiten vorgestellt und diskutiert, Streitschlichtung als Instrument der Schulentwicklung zu verstehen und zu etablieren.

*Information: Evangelische Akademie Bad Boll  
Andrea Titzmann, Tel. (0 71 64) 79-307  
andrea.titzmann@ev-akademie-boll.de*

## Goldene Gans 2008

14. Juni 2008, Ludwigsburg



Der Videowettbewerb Goldene Gans findet zum zweiten Mal in Ludwigsburg beim Bundesfestival Video 2008 statt. Im Bunde mit zwei Bundesmedienwettbewerben, die an der Filmakademie Baden Württemberg ihren Abschluss finden. Vom 13. bis 16. Juni zeigen der „Deutsche Jugendvideopreis YOUNG MEDIA“ und „Video der Generationen“ die besten Produktionen aus ganz Deutschland ([www.jugendvideopreis.de](http://www.jugendvideopreis.de)).

Unter dem Motto „Das darf doch nicht wahr sein!“ können beim Realfilmwettbewerb Produktionen, die nicht länger als 10 Minuten sein sollen, eingereicht werden. Ausnahmen sind möglich. Filme, die an der Goldenen Gans teilnehmen, können auch beim Bundesfestival Video mitmachen. Im Trickfilmwettbewerb gibt es keine Themenvorgabe. Alle Genres bzw. Trickfilmarten sind erlaubt. Einsendeschluss ist der 19. Mai 2008.

*Information und Beratung:  
Evangelisches Medienhaus, Roland Kohm,  
Tel. (07 11) 222 76-40,  
roland.kohm@evangelisches-medienhaus.de  
Teilnehmerunterlagen gibt es auch im Internet:  
[www.evangelisches-medienhaus.de](http://www.evangelisches-medienhaus.de)*

*Fachhochschule Köln*

## Recht würde helfen Soziale Arbeit mit Opfern und Tätern von Sexualstraftaten

4. April 2008, Köln

Täterarbeit ist Opferschutz. Opferschutz kann sich aber nicht in der Bestrafung und Behandlung von Sexualstraftätern erschöpfen. Wie Schutz und Unterstützung für die Verletzten gestaltet und die Täter behandelt werden sollten, diskutieren bei dieser Fachtagung in Köln Expertinnen und Experten aus dem gesamten Bundesgebiet. Sie geben einen Einblick in die kriminologische Forschung zu Sexualstraftaten und stellen neue Entwicklungen im Opferschutz und in der Behandlung von Sexualstraftätern vor.

Die Veranstaltung richtet sich an Fachleute und Studierende der Sozialen Arbeit und Justiz. Sie sind eingeladen, mit Wissenschaftler/innen und Praktiker/innen darüber zu diskutieren, was psychosoziale Arbeit für die Prävention und Verfolgung von Sexualstraftaten leisten kann und wie Mitarbeiter/innen aus Sozialer Arbeit und Strafjustiz dabei kooperieren können. Die Fachtagung wird durchgeführt vom Institut für Soziales Recht (FH Köln) und dem Institut für Geschlechterstudien (FH Köln) in Kooperation mit „Recht Würde Helfen“, Institut für Opferschutz im Strafverfahren e.V.

*Information: [www.f01.fh-koeln.de](http://www.f01.fh-koeln.de)*

*Evangelische Akademie Bad Boll*

## Ausbalancieren Familien im Gleichgewicht Multimediacamp 2008

25. bis 28. März 2008, Bad Boll

Es gehört zum Familienalltag Interessensunterschiede zwischen Alt und Jung, männlich und weiblich, Pflicht und Vergnügen. auszubalancieren und wieder ein Gleichgewicht zu finden. Digitale Medien können das erschweren, aber auch unterstützen, wenn sie gezielt genutzt werden. Ziel des diesjährigen Multimediacamps ist es, sowohl die

Suggestivkräfte digitaler Medien kritisch wahrzunehmen, als ihr auch kommunikatives Potenzial anzuerkennen. Dies kann genutzt und gestaltet werden, um Beziehungen zu knüpfen, sie zu pflegen oder Kooperationen zu entwickeln.

Kurse mit und ohne Computer halten sich im Camp die Waage: Balanciert wird in Medienworkshops, auf Inline-Skates, beim Voltigieren, Jonglieren und Einradfahren. Es gibt Angebote für Einsteiger wie für Profis, Workshops speziell für Jugendliche und solche, die die ganze Familie ansprechen.

Das Multimediacamp für Kinder, Jugendliche und Erwachsene wird in Kooperation von Evangelischer Akademie Bad Boll, dem Evangelisches Medienhaus, der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, der Frauencomputerschule Reutlingen, dem Zirkus Maroni und der ajs veranstaltet.

*Information: Evangelische Akademie Bad Boll  
Ilse Jaub, Tel. (0 71 64) 79-229,  
ilse.jauss@ev-akademie-boll.de*

*AGJ Freiburg*

## Konflikt Kultur Soziale Kompetenz und Prävention

*Fortbildungen für Schule und  
Jugendhilfe 2008 und 2009*

Der Fachverband für Prävention und Rehabilitation in der Erzdiözese Freiburg e.V. (agj) bietet in seinem Fortbildungsprogramm Seminare zu

- Strategien gegen Mobbing
- Regeln des Zusammen-Arbeitens
- Regeln des Zusammen-Lebens
- Mediation, Täter-Opfer-Ausgleich in Schule und Jugendhilfe

*Termine und detaillierte Ausschreibungen:  
AGJ Abteilung Kinder- und Jugendschutz  
Oberau 21, 79102 Freiburg i. Br.  
Tel. (07 61) 2 18 07-0, [info@agj-freiburg.de](mailto:info@agj-freiburg.de)  
[www.agj-freiburg.de/jugendschutz](http://www.agj-freiburg.de/jugendschutz)*



## Aus der Arbeit der ajs

### Zur Debatte um Jugendgewalt und Verschärfung des Jugendstrafrechts

#### Die öffentliche Aufregung

Sendungen über Sendungen, Chats über Chats, Aufregung durch alle Medien hindurch – der Hype um Jugendgewalt und Jugendkriminalität ist wieder einmal ausgebrochen. Wie meistens, wenn irgendwo eine Wahl ansteht. Dieses Mal also von Hessen – in Person von Roland Koch – ausgehend. Erfolg garantiert, die Volksseele kocht:

„Kuschelpädagogik gescheitert.“

„Jetzt hilft nur noch Härte, wer sich in Deutschland nicht anpassen will, soll gehen.“

„Delinquente ausländische Jugendliche sofort ausweisen, deutsche junge Missetäter mindestens für ein Jahr in ein Boot-Camp!“

„Es ist ein Skandal, dass deutsche Steuergelder für die sogenannte Integration ausländischer Jugendlicher ausgegeben werden!“

In Fernsehsendungen, bei denen Bürger/innen befragt werden und noch viel heftiger in Internet-chats erklingt unverhohlen der „Ruf nach Härte“, nicht selten in Verbindung mit hoch emotionalen und teilweise hasserfüllten Äußerungen.

#### Der Hintergrund

Auslöser war ein Artikel in der Tageszeitung „Die Welt“, der sich auf eine „Studie“ bezog, in der der Anstieg von Jugendgewalt dokumentiert sei. Gemeint, aber nicht genannt, war damit der Bericht einer Bund-Länder-AG „Entwicklung der Gewaltkriminalität junger Menschen mit einem Schwerpunkt auf städtischen Ballungsräumen“, eine Vorlage zur Herbstsitzung 2007 der Innenministerkonferenz. Die Aussagen in diesem Bericht lauten aber etwas anders. Zwar steigen die Fall-

zahlen für Jugendgewalt in der Polizeilichen Kriminalstatistik (Hellfeld) – vermutlich aufgrund einer gestiegenen Anzeigebereitschaft. Die kriminologische Dunkelfeldforschung kommt jedoch zu einem anderen Ergebnis:

„Es sind derzeit keine gesicherten Aussagen zu den Fragen möglich, ob die Jugendgewaltkriminalität in den letzten Jahren einen deutlichen Anstieg zeigt oder nicht und wie sich dieser Phänomenbereich zukünftig entwickeln wird.“ (S. 24)

„Die Arbeitsgruppe hat festgestellt, dass in vielen Bereichen Informationen über den Bereich der Jugendgewaltkriminalität nur rudimentär vorliegen.“ (S. 25)

Der Bericht<sup>1</sup> empfiehlt vor diesem Hintergrund, zunächst das Lagebild innerhalb der Bundesländer zu vervollständigen, bevor konkrete Maßnahmen ergriffen werden. Dies ist ein besonnenes Vorgehen, das in krassem Gegensatz zur öffentlichen Aufregung steht.

#### Soll das Jugendstrafrecht verschärft werden?

Für Jugendliche gelten die gleichen Strafgesetze wie für Erwachsene. Allerdings läuft das Strafverfahren nach dem Jugendgerichtsgesetz (JGG), das Erziehungsmaßregeln (z.B. Anweisung auf Hilfe zur Erziehung), Zuchtmittel (z.B. Arbeitsleistungen, soziale Trainingskurse) und Jugendstrafe (min. 6 Monate, max. 5 Jahre, bei schwerem Verbrechen bis 10 Jahre) vorsieht.

Warnschuss-Arrest, Ausdehnung der Jugendstrafe von 10 auf 15 Jahre, regelmäßige Anwendung von Allgemeinem Strafrecht auf Heranwachsende oder gar Erziehungscamps – sind das die richtigen Antworten auf die vermeintlich zu-

nehmende Jugendgewalt? Viele Forscher/innen und Expert/innen sind sich einig, dass derartige Maßnahmen kriminelle Karrieren eher eskalieren lassen – und außerdem letztlich teurer sind als präventive Arbeit.

In einer aktuellen Resolution der Deutschen Vereinigung für Jugendgerichte und Jugendgerichtshilfe<sup>2</sup> ist zu lesen: „So weist der Jugendarrest eine größere Rückfallwahrscheinlichkeit (rund 70%) auf, als die Jugendstrafe auf Bewährung (rund 60%) – und gar als die ambulanten Sanktionen. Eine Kombination von Jugendstrafe auf Bewährung und Jugendarrest zum sogenannten „Warnschussarrest“ würde wohl kaum die Rückfallwahrscheinlichkeit der zur Bewährung ausgesetzten Jugendstrafe verbessern. Die Verlängerung der Jugendstrafe von 10 auf 15 Jahre wird keine Abschreckungswirkung haben. Jugendkriminalität wird überwiegend spontan begangen ohne die Folgen zu bedenken und nicht geplant und unter Berücksichtigung möglicher Strafenmaße kalkuliert. Nach gesicherten Erkenntnissen der empirischen Sozialforschung im In- und Ausland sind helfende und die soziale Integration fördernde Reaktionen erfolgreicher als freiheitsentziehende wie die Jugendstrafe oder der Jugendarrest.“

Insgesamt ist zu sagen, dass kein Anlass zu einer härteren Gangart besteht: Die Jugendgerichte haben einen umfangreichen Katalog von Sanktionen und erzieherischen Maßnahmen zur Verfügung – wie z.B. Wiedergutmachung des angerichteten Schadens (Täter-Opfer-Ausgleich), Ermahnungen, Weisungen, Auflagen. Diese heranziehen zu können und nutzen zu können, stößt allerdings dort an Grenzen, wo vor Ort in den Städten und Gemeinden aufgrund schwieriger Finanzlage Personal und entsprechende Angebote fehlen.

<sup>1</sup> Zu finden unter: [www.berlin.de/imperia/md/content/seninn/imk2007/beschluesse/imk\\_185\\_bericht\\_top16.pdf](http://www.berlin.de/imperia/md/content/seninn/imk2007/beschluesse/imk_185_bericht_top16.pdf) (zuletzt am 4. Feb. 2008)

<sup>2</sup> <http://www.dvjj.de/artikel.php?artikel=987> (zuletzt am 4. Feb. 2008)

## Fazit

Als Fazit bleibt die bekannte und oft wiederholte Binsenweisheit: Wir müssen vor allem stärker in den Schutz, die Sicherheit, die Bildung und damit in die Zukunftsperspektiven von Kindern und Jugendlichen investieren, die unter schwierigen sozialen Bedingungen aufwachsen, Kinder und Jugendliche, die von Armut bedroht sind, Kinder, die Gewalt in ihrem Umfeld erleben und auch selber erleiden müssen, Kinder und Jugendliche, die im Bildungssystem untergehen, Kinder und Jugendliche, die aufgrund ihres Migrationshintergrundes und damit verbundenen Problemen benachteiligt sind.

*Elisabeth Gropper, Geschäftsführerin der ajs*

## Frühe Hilfen

*Mehr Schutz für Kinder in Baden-Württemberg*

Am 11. Dezember 2007 fand dieser Kongress in Stuttgart statt: Veranstaltet vom Deutschen Kinderschutzbund, Landesverband Baden-Württemberg und dem Paritätischer Wohlfahrtsverband, Landesverband Baden-Württemberg. Mitveranstalter waren die Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg und der Kommunalverband für Jugend und Soziales, Baden-Württemberg.

Die Aktion Jugendschutz hat den Kongress zum Anlass genommen, ein Statement zur Thematik zu verfassen, um eine Einschätzung der Situation und eigene Angebote in diesem Bereich bekannt zu machen:

Die meisten Familien kommen mit der Erziehung ihrer Kinder gut zurecht. Trotzdem fühlen sich viele Mütter und Väter überfordert, z.B. durch psychisch oder sozial belastende Lebenslagen. Häufig existieren – bedingt durch den Wandel familiärer Strukturen – im persönlichen Umfeld keine unterstützenden Netzwerke mehr.

Das breite Spektrum professioneller Hilfsstrukturen ist den Betroffenen vielfach nicht bekannt, oder sie sind aufgrund ihrer Lebenssituation nicht in der Lage, selbst aktiv zu werden und es in

Anspruch zu nehmen. Es müssen also möglichst viele und vielfältige Möglichkeiten genutzt werden, um früh riskante Lebenssituationen bei Kindern und Familien zu erkennen und rechtzeitig adäquate Schritte einzuleiten.

Bereits vor einigen Jahren hat die Aktion Jugendschutz an einem Fachtag zum Thema „Frühe Hilfen“ mitgewirkt. Getragen von der AG Kinderschutz des Jugendamtes Stuttgart, wurden dort Anzeichen und Folgen von Bindungsstörungen thematisiert und Wege gesucht zur Vernetzung von sozialen und medizinischen Fachkräften, die früh in unbelasteten Kontakt zu Familien treten können.



Die Aktion Jugendschutz begrüßt daher das Modellprojekt „Guter Start ins Kinderleben“, das in Baden-Württemberg Kriterien für eine Risikobewertung erarbeiten und modellhaft an zwei Standorten das Netzwerk zwischen medizinischer und sozialer Vorsorge verstärken wird. Es gilt zu hoffen, dass die Ergebnisse konkrete Anregungen für die Weiterentwicklung der notwendigen Strukturen erbringen werden.

Auch andernorts gibt es bereits Konzepte, die parallel zu diesem Modellprojekt installiert wurden, um die regionalen Angebote zu verbessern und zusätzliche Wege für einen nachhaltigen und konsequenten Kinderschutz zu schaffen. Zur rechtlichen Situation gibt das Kinder- und Jugendhilfegesetz (SGB VIII §8a) einen verbindlichen Rahmen für die Zusammenarbeit kommunaler und freier Träger.

Notwendig ist aber auch eine kontinuierliche und nachhaltige Qualifizierung von Fachkräften. Die Aktion Jugendschutz macht hierzu eigene Angebote und kooperiert darüber hinaus mit ihren Mitgliedsverbänden oder mit anderen Fortbildungsträgern. Neben den professionellen Fachkräften bedarf es der Unterstützung und Aufmerksamkeit aller Erwachsenen. Das ajs-Kompaktwissen „Kinderschutz geht alle an“, vermittelt speziell für diese Adressatengruppe Hintergrundwissen. Es enthält unter anderem einen Beitrag über mögliche Ursachen und über Auswirkungen von Vernachlässigung.

Gerne greifen wir auch künftig Anregungen zu diesem wichtigen Kinderschutzthema auf!

*Barbara Tilke, Bernhild Manske-Herlyn*

## Interkulturelle Kompetenz in Jugendarbeit und Schule Ein Praxistraining

*Seminar vom 26. bis 27. Juni 2008,*

*Tagungszentrum des KVJS, Gültstein*

Mitarbeiter/innen der Jugendarbeit stehen zunehmend in Kontakt mit Jugendlichen aus den unterschiedlichsten Ländern und Lebenslagen. Das Thema „Umgang mit Unterschieden“ ist in vielen Facetten des Alltags präsent und stellt sie vor nicht geringe Anforderungen. Rezepte zum richtigen Umgang gibt es nicht. Interkulturelle Kompetenz bedeutet, sich auf jede Situation mit Neugier und Bereitschaft zur Unsicherheit neu einzulassen.

**Ziel des Seminars** ist es, die Verständigung zu erleichtern und somit sowohl die Arbeitssituation als auch die Integration der Jugendlichen zu verbessern. Der erfahrungs- und praxisorientierter Trainingsansatz befähigt die Teilnehmer/innen, erlebte Situationen aus der Perspektive des Gegenübers wahrzunehmen und sicherer mit Verschiedenartigkeit umzugehen. So werden Dialog- und Konfliktfähigkeit erhöht. In Wahrnehmungs- und Kommunikationsübungen sowie Rollen- und Simulationsspielen erfahren



die Teilnehmer/innen eigene kulturelle Prägungen und Wertvorstellungen und reflektieren die Voraussetzungen einer erfolgreichen interkulturellen Kommunikation. Ansetzend an bereits vorhandenen Kompetenzen und Erfahrungen erarbeiten sie Lösungen für schwierige Situationen im Kontakt mit Jugendlichen aus Familien mit Migrationshintergrund.

Eine Kooperationsveranstaltung der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg und dem Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg – Landesjugendamt (KVJS). Fachkräfte aus Einrichtungen der Erziehungshilfe, der Schulsozialarbeit, aus Jugendarbeit, und Schule laden wir herzlich ein!

Leitung: Beatrix Kayser, Halide Özdemir  
Information: Lothar Wegner (ajs),  
Tel. (07 11) 2 37 37 14, wegner@ajs-bw.de

## Medienpädagogik in der Region

*LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit*

Die Aktion Jugendschutz hat in den vergangenen Jahren (seit Herbst 2000) Referent/innen qualifiziert, die in Baden-Württemberg im NetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit zusammenarbeiten und in verschiedenen Regionen des Bundeslandes als Ansprechpartner zur Verfügung stehen. Ziel ihrer Arbeit ist es, Eltern bei der

Medienerziehung zu unterstützen: durch Angebote für Eltern und Familien wie auch durch Angebote für pädagogische Fachkräfte in Kindergärten, Schulen oder Einrichtungen der Jugendhilfe.

Im LandesNetzWerk arbeiten Fachkräfte aus verschiedenen pädagogischen Feldern – Jugendhilfe, Sozialarbeit, Bildung, etc. – zusammen. Sie haben sich zudem qualifiziert in den Bereichen: medienpädagogische Grundlagen, Medienwirkungs- und

Mediennutzungsforschung, Aufgaben des Jugendmedienschutzes, Methoden der Elternarbeit und sich detailliert mit verschiedenen Medien – vom Fernseher bis zum PC – auseinandergesetzt. Weil die Medienentwicklung rasant verläuft, kann auch das LandesNetzWerk nicht stehen bleiben: In mehreren jährlichen Studientagen aktualisieren und erweitern die Referent/innen ihre Kenntnisse, reflektieren ihre Erfahrungen und entwickeln neue Konzepte für die Arbeit mit Eltern oder die Fortbildung von Kolleg/innen. Diese Weiterbildungen werden von der Aktion Jugendschutz – Fachreferat Medien – konzipiert, organisiert und durchgeführt. Außerdem unterstützt das Fachreferat die Referent/innen bei der laufenden Arbeit, z.B. durch Material oder Beratung.

Die fundierte pädagogische Qualifikation, die kontinuierliche Fort- und Weiterbildung, die Vernetzung und der fachlich begleitete Austausch über Fragen der Medienerziehung und Medienpädagogik sind **Qualitätsmerkmale** für die Referentinnen und Referenten des LandesNetzWerks.

**Diese Kompetenz können Sie nutzen!** Auf der Website der ajs finden Sie eine Landkarte, über die Sie zu den Kontaktpersonen vor Ort gelangen. Grundsätzlich sind alle Referentinnen und Referenten kompetent in Fragen der Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen. Darüber hinaus haben sie individuelle Schwerpunkte. Informationen dazu finden Sie ebenfalls auf der Website. Sie können direkt mit den Referent/innen Kontakt aufnehmen und über eine mögliche Zusammenarbeit verhandeln. Darüber hinaus berät die ajs gern bei der Suche nach geeigneten Personen. Alle konkreten Vereinbarungen über Thema, Termin, Dauer, etc. einer Veranstaltung treffen Sie in Verhandlung mit der jeweiligen Referentin/dem jeweiligen Referenten.

Information:  
Elke Sauerteig (ajs), Tel. (07 11) 2 37 37 17,  
sauerteig@ajs-bw.de,  
www.ajs-bw.de/referent-innen.html



## Suchtprävention als pädagogische Aufgabe der Schule

*Fortbildungsseminare für Lehrerinnen und Lehrer für Informationen zur Suchtprävention aller Schularten*

Die Seminare werden im Rahmen der Lehrerfortbildungsmaßnahmen des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport von der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg zur Thematik Suchtprävention durchgeführt. Das Konzept beruht auf einer Vereinbarung zwischen den Kultusbehörden und der Aktion Jugendschutz.

*Termine 2008 für Lehrkräfte aus dem Bereich des Regierungspräsidiums Karlsruhe*

**6. bis 7. März, 5. bis 6. November, 10. bis 11. November 2008**

*Haus der Kirche, Bad Herrenalb*

Information: Barbara Tilke (ajs),  
Tel. (07 11) 2 37 37 19, tilke@ajs-bw.de  
Information und Anmeldung:  
Udo Ebert, Regierungspräsidium Karlsruhe,  
Abteilung 7 – Schule und Bildung,  
Hebelstraße 2, 76133 Karlsruhe  
Tel. (07 21) 9 26 44 66, udo.ebert@rpk.bwl.de

## Rangeln und Raufen Faires Kämpfen in Jugendarbeit und Schule

*Seminar vom 2. bis 3. Juli 2008,  
Landessportschule Albstadt*

Mit Kindern und Jugendlichen zu rangeln oder zu raufen, löst häufig große Begeisterung aus, bei Erwachsenen wie bei den Kindern selbst. Sie können dabei Kompetenzen zeigen, die sie sonst nur selten anwenden können oder dürfen. Sie spüren ihren Körper, entwickeln Kraft, erleben Selbstwirksamkeit. Entwicklungspsychologisch ist dies bedeutsam, denn sozialer Kontakt bedeutet für Kinder neben Sprache ganz wesentlich Berührung!

## Prävention und Hilfskonzepte bei Selbstverletzendem Verhalten

18. Juni 2008, Stuttgart Vaihingen

In Schule, Jugendarbeit, und Beratung fallen immer mehr Kinder und Jugendliche durch verschiedene Formen von selbstverletzendem Verhalten oder auch Autoaggression auf. In Baden-Württemberg gab es nun einige Untersuchungen, die dazu neue differenzierte Aussagen machen. Diese werden im Rahmen des Fachtags vorgestellt. Hilfskonzepte und Präventionsansätze werden aus der Perspektive unterschiedlicher Professionen diskutiert. Der Fachtag wendet sich an Mitarbeiter/innen der Jugendhilfe und Lehrer/innen.

Information: Bernhild Manske-Herlyn (ajs),  
Tel. (07 11) 2 37 37 13,  
manske-herlyn@ajs-bw.de

Im Seminar wird der erzieherische Sinn und Wert von einfachem, geregeltem Kämpfen erläutert. Neben Körperkontakt geht es zusätzlich um sich messen. Was kann ausgelebt werden, wenn jemand spielerisch „aufs Kreuz gelegt“ oder „in die Knie gezwungen“ wird? Zu diskutieren wird vor allem sein, worin das gewalt-präventive Potenzial dieses bewegungs- und kraft-orientierten Ansatzes liegt – sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen. Welcher Rahmen muss dafür geschaffen werden?

Das Seminar ist eine Kooperationsveranstaltung von Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg, dem Landessportverband Baden-Württemberg und dem Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg – Landesjugendamt (KVJS). Ein Angebot für Pädagog/innen in Jugendhilfe und Schule, die den Aspekt Bewegung auf spielerisch-kämpferische Weise verstärkt und reflektierter in ihren pädagogischen Alltag einbinden wollen.

Leitung: Dr. Wolfgang Beudels, Alexander Elzers  
Information: Lothar Wegner (ajs),  
Tel. (07 11) 2 37 37 14, wegner@ajs-bw.de

## Jugendsexualität und Pornografisierung Sexualpädagogische Handlungsmöglichkeiten

10. April 2008, Schloss Flehingen

Pädagogische Fachkräfte äußern zunehmend die Wahrnehmung, dass sich die Wertmaßstäbe von Jugendlichen im Bereich der Sexualität hin zu mehr Brutalität und Verharmlosen von sexueller Gewalt verschoben haben. Zugleich belegen Studien, dass sich eine große Zahl von Jugendlichen sehr verantwortungsbewusst und durchaus zärtlich in ihren Partnerschaften verhält.

Mädchen und Jungen sind offener im Umgang mit Sexualität und auch mit Pornografie. Sind Pädagog/innen verunsicherter als die Jugendlichen? Wann ist es Zeit, zu intervenieren – bei zotiger Sprache, bei pornografischen Gesten, bei heldenhaften „Sexgeschichten“? Wie können präventive Angebote aussehen? Mit Hilfe von Analysen, Inputs und Erfahrungsaustausch werden an diesem Fachtag Ideen für situationsgerechte Angebote an Jugendliche entwickelt. Der Fachtag wendet sich an Mitarbeiter/innen der Jugendhilfe.

Information: Bernhild Manske-Herlyn (ajs),  
Tel. (07 11) 2 37 37 13, manske-herlyn@ajs-bw.de

### Vorschau auf die ajs-Informationen II/2008

Die Debatte zur Verschärfung des Jugendstrafrechts möchten wir aufgreifen und fachlich fundiert weiterführen. Aus kriminologischer, pädagogischer und juristischer Sicht werden die Autorinnen und Autoren der nächsten ajs-Informationen sich mit dem Thema auseinandersetzen. Eindrücke und Erfahrungen aus den Bereichen Prävention, erzieherische Maßnahmen und Strafvollzug werden ein anschauliches Bild der derzeitigen Praxis aufzeigen.

Die Zeitschrift erscheint im Juli 2008.

## Böse JUNGS?

Fachtag am 1. April 2008, Stuttgart-Vaihingen

Jungen und junge Männer als geschlechtshomogene Gruppe geraten dann in die Schlagzeilen, wenn Aggression, Gewalt und Kriminalität im Mittelpunkt stehen. Für pädagogische Fachkräfte stellt sich immer die Frage, wie dem Gewaltphänomen in der Praxis begegnet werden kann. Muss Aggression, Gewalt und Kriminalität in den Mittelpunkt der Arbeit gestellt werden? Wie kann eine jugengerechte Arbeit aussehen mit der auch gewalttätige junge Männer erreicht werden?

Informationen: [www.lag-jungenarbeit-bw.de](http://www.lag-jungenarbeit-bw.de)

## Noch Fragen?

### Elisabeth Gropper

Geschäftsführerin  
Kinder- und Jugendschutzrecht,  
Öffentlichkeitsarbeit  
Tel. (07 11) 2 37 37 11  
gropper@ajs-bw.de

### Ursula Arbeiter

Jugendmedienschutz, Medienpädagogik,  
ajs-Informationen  
Tel. (07 11) 2 37 37 15, arbeiter@ajs-bw.de

### Bernhild Manske-Herlyn

Sexualpädagogik, Kinderschutz,  
Prävention von sexueller Gewalt  
Tel. (07 11) 2 37 37 13  
manske-herlyn@ajs-bw.de

### Elke Sauerteig

Medienpädagogik, LandesNetzWerk  
für medienpädagogische Elternarbeit,  
ajs-Informationen, website  
Tel. (07 11) 2 37 37 17, sauerteig@ajs-bw.de

### Barbara Tilke

Suchtprävention,  
Kinder- und Jugendgesundheit  
Tel. (07 11) 2 37 37 19, tilke@ajs-bw.de

### Lothar Wegner

Gewaltprävention,  
Interkulturelle Pädagogik  
Tel. (07 11) 2 37 37 14, wegner@ajs-bw.de

# Jugend Sucht Medien

## 3. Juni 2008 in Stuttgart Vaihingen

Medien gehören selbstverständlich zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Zur Entspannung, um zu kommunizieren, zum Spiel oder um sich zu informieren nutzen sie Computer, Internet, Handy oder Fernsehen. In der öffentlichen wie auch in der fachlichen Diskussion wird vermehrt von exzessiver oder süchtiger Mediennutzung Jugendlicher gesprochen. Insbesondere die Kommunikation via Internet und die Online-Spiele stehen unter Verdacht, abhängig zu machen.

Dauer und Häufigkeit der Computer- oder Internetnutzung sind allerdings keine hinreichenden Kriterien für eine Suchtdiagnose. Nicht jedes Verhalten, das über längere Zeit exzessiv ausgeübt wird, ist ein süchtiges Verhalten. Zugleich ist es schwer zu beurteilen, ob zum Beispiel exzessives Spielen einfach einer temporären, leidenschaftlichen Spielfreude geschuldet ist, oder ob es bereits eine kompensatorische Funktion erfüllt, also dem Ausgleich oder Verdrängen von Defiziten oder Problemen im realen Leben dient.

In der pädagogischen Praxis häufen sich die Anfragen, wann von einer Sucht gesprochen werden kann und welche Möglichkeiten der Prävention oder Intervention geeignet sind. Eine Kooperation zwischen Suchtprävention und Medienpädagogik liegt auf der Hand. Den interdisziplinären Austausch über die Konzepte, Ansätze und Methoden in diesen beiden Arbeitsbereichen möchten wir durch diese Tagung anregen und unterstützen.

Der Fachtag bietet eine Betrachtung und Bewertung des Phänomens „Jugend Sucht Medien“ aus der Perspektive unterschiedlicher Disziplinen und Expert/innen. Durch Austausch und die Diskussion in den Arbeitsgruppen möchten wir den Transfer in Ihre pädagogische Praxis und die Vernetzung vor Ort unterstützen.

- **Medien in den Lebenswelten von Jugendlichen**

Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Pädagogisches Institut, Universität Mainz

- **Das Suchtpotenzial von Computerspielen aus der klinischen Perspektive**

Klaus Wölfling, Diplom Psychologe, Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie, Universitätsklinikum Mainz

- **Im Sog der modernen Medien?**

Wolfgang Bergmann, Institut für Kinderpsychologie und Lerntherapie, Hannover

- **Was hat die Suchtprävention anzubieten?**

Dr. Ulrich Wehrmann, Kommunaler Suchtbeauftragter Rhein-Neckar-Kreis

**Informationen, Programm und Anmeldung:**

Isolde Bayer, Aktion Jugendschutz, Jahnstr. 12, 70597 Stuttgart

Tel. (07 11) 2 37 37 22, bayer@ajs-bw.de

[www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)

Postvertriebsstück  
 Entgelt bezahlt, DP AG  
 E 6009F Verlag Aktion Jugendschutz (ajs)  
 Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg  
 Jahnstraße 12  
 70597 Stuttgart

ISSN 0720-3551

Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Jahnstraße 12, 70597 Stuttgart

# Auszug aus dem ajs-Publikationsverzeichnis

Titel	Bestellnummer	Einzelpreis
<p><b>Gewalt in den Medien. Ein Thema für die Elternarbeit.</b>            ajs-Arbeitshilfe, 2002, 240 Seiten.            Die Arbeitshilfe bietet die Möglichkeit, sich mit grundlegenden Themen der Medienpädagogik und Medienwirkungsforschung auseinanderzusetzen. Modelle der medienpädagogischen Arbeit mit Eltern werden vorgestellt. Mitarbeiter/innen von Beratungsstellen in Kindergärten, Schulen, Jugendämtern und Elternbeiräte finden vielfältige inhaltliche und methodische Anregungen, um Eltern in der Medienerziehung zu unterstützen.</p>	206	5,00 Euro
<p><b>Kein Platz an der Sonne.</b>  <b>Soziale Gerechtigkeit für Kinder und Jugendliche – eine Utopie?</b>            Dokumentation der ajs-Jahrestagung 2006            ajs-informationen III/2006, 48 Seiten</p>	763	3,00 Euro
<p><b>Internet – aber sicher!</b>            ajs-Kompaktwissen, 8 Seiten</p>	2004	0,50 Euro

**Bestellungen sind auch telefonisch, per Fax oder im Internet möglich!**

 (07 11) 2 37 37 -0  (07 11) 2 37 37 30 [www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)

Menge	Titel/Autor	Bestellnummer	Einzelpreis	Gesamtpreis
<b>Summe</b>				

\_\_\_\_\_  
Name/Vorname

\_\_\_\_\_  
Straße/Hausnummer

\_\_\_\_\_  
PLZ/Ort

\_\_\_\_\_  
Telefon

\_\_\_\_\_  
E-Mail

**Zahlungsbedingungen:**

Ihre Zahlung erfolgt per Rechnung.

Bestellcoupon