Zeitweise

Das Themenheft des BDKJ-Diözesanverbandes Münster und der Abteilung Jugendseelsorge

Nr. 27 September 2002

Neue Medien - Herausforderung für die Jugendpastoral?

Impressum

ZEITWEISE ist die Publikation für Themen, Inhalte und Positionen katholischer Jugendarbeit im Bistum Münster.
Sie erscheint unregelmäßig als Dokumentation oder Arbeitshilfe und kann bei den Herausgebern angefordert werden.
Einzelbezugspreis: 2 Euro

Herausgeber
Abteilung Jugendseelsorge des Bischöflichen Generalvikariats
Bund der Deutschen Katholischen Jugend im Bistum Münster
Rosenstraße 16, 48135 Münster, Telefon: 0251/495-438, Fax: 0251/495-307
www.bistum-muenster.de www.dv-muenster.bdkj.de

Redaktion
Donatus Beisenkötter, Georg Garz, Christian Germing,
Frank Lammerding, Sylvia Rüschenschmidt

MitarbeiterInnen dieser Ausgabe
Martina Amboom, Katrin Brusek, Silke Elzenbeck (verantwortlich), Christian Gerdes,
Dr. Jürgen Holtkamp, Frank Lammerding, Norbert Lübke, Friedrich Ostermann, Ludger Picker,
Dr. Ekkehard Sander, Anja Thiemann, Andrea Urban, Jens Wiemken, Guido Willenburg

Titelbild
KNA-Bild

Fotos
KNA-Bild (4, 5, 9, 18, 27, 35) Archiv (11, 16, 15, 18, 19, 22, 23, 25, 34)

Neue Medien

Medien sind stets Produkt und Spiegel der Gesellschaft
Neue Medien - Herausforderungen für die katholische Jugendarbeit 4

Voll im Griff
Jugendliche in der Mediengesellschaft 5

Warum sind Medien für Jungen und Mädchen wichtig?
Einflussfaktoren auf das Medienverhalten von Jugendlichen 9

Medienbildung als lebensweltbezogene Aufgabe
Medienarbeit im Sinn der Ziele katholischer Jugendarbeit 14

Geschlechtsspezifische Aspekte im Medienverhalten
Erkenntnisse aus einer Längsschnittstudie des Deutschen Jugendinstituts München 17

Mädchen, Jungen und Neue Medien
Praxiserfahrungen aus dem Internetcafé N4Y in Lüneburg 18

Wer schon hat, dem wird gegeben!
Medienkompetenz: Ein Schlüssel zur sozialen Gerechtigkeit 20

Miteinander statt Gegeneinander
Medienarbeit: Ein dialogischer Kommunikationsprozess 22

www.funama.de
Seelsorge im Internet 26

Wo ist Gott im Internet?
Projekt einer Firmgruppe 27

Spielefreaks und Bildschirmhelden
Computerspiele als Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen 28

Kontrollierte Kontrolle
Pädagogik contra Technik in Internetcafés 30

Breaking the rules!
Kreativer Umgang mit Bildschirmspielen 31

Ran an die Maus!
Der Alltag eines Hauptberuflichen in der Jugendverbandsarbeit 34

Komm*un' w@hl
Multimediale Aktion des BDKJ in Niedersachsen 36

Konkret krass - Pfadfinderinnen mischen mit im Internet
Ein Projekt der Pfadfinderinnenschaft St Georg (PSG), Diözesanverband Münster 37

Befass dich nicht mit so vielem, ...
... sondern was du tust, das tue intensiv! 38

Computersprache - nur für Insider?
Kleines ABC: Auswahl von Fachbegriffen rund um PC und Internet 40

Medien und Materialien
Bücher, Arbeitshilfen, Internet 41

Liebe Leserinnen und Leser,

Foto: KNA-Bild

mehr als 200 Mio Internetnutzer auf unserer Welt, mehrere 100 Mio Websites, 24 Stunden Informationen und Nachrichten rund um die Uhr - ob zu Beginn des Neuen Jahrtausends bereits ein vorläufiger Höhepunkt der Medienrevolution erreicht ist, ist noch nicht abzusehen. Täglich erreichen uns neue Meldungen von immer feinerer, immer schnellerer und immer lebensumfassenderer Technik.

Eine Welt ohne Medien ist nicht mehr denkbar. Während in den letzten Wochen durch aktuelle Ereignisse wieder der vor einigen Jahren vielleicht noch stärker in den Blickwinkel genommene Jugendmedienschutz in den Mittelpunkt gerückt ist, stehen daneben oder auch damit verbunden die in den letzten Jahren stetig gestiegenen Forderungen der Verantwortlichen nach Stärkung der Medienkompetenz von Jugendlichen als Voraussetzung für verantwortlichen Umgang mit Medien und gesellschaftliche Teilhabe.

Neue Medien stehen in unserer Gesellschaft für die Gesamtheit an Medien, die ein immenses Informationspotential ermöglichen, extrem hohe Speicherkapazität aufweisen und damit nahezu unbegrenzte Möglichkeiten an Informationsweitergabe und Datenfülle ermöglichen. Sie stehen für Digitalisierung und weltumspannende Kommunikation. Traditionelle Medien wechseln sich mit Neuen Medien ab, werden verknüpft und sind Teil des Alltags von Jugendlichen.

Die Haltungen der Menschen gegenüber den Neuen Medien sind verschieden. Da gibt es diejenigen, die meinen, die Verbesserung der Welt bestünde stets in noch mehr Technik, da gibt's diejenigen, die meinen, Computer und Internet verderben das soziale Klima und schließlich diejenigen, die eine supertolle Website produzieren, was andere auch gerne könnten, aber die haben ja den Anschluss verpasst.

Egal, ob der Faszination der neuen Welt erlegen oder doch eher mit einem fragenden Blick, es scheint so, als kämen wir nicht mehr darum herum, uns irgendwo im Mediendschungel mit unserem Verhalten und unseren Einstellungen zu positionieren. Wir möchten uns deshalb in dieser Ausgabe von ***Zeitweise*** mit dem Thema „Jugend und Medien" beschäftigen.

Ein wesentlicher Teil des Lebensalltags von Jugendlichen wird durch Neue Medien bestimmt. Mediensozialisierung von Jugendlichen hat entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung der Persönlichkeit von jungen Menschen. Die Notwendigkeit von Kompetenzen von Jugendlichen im Umgang mit der mediatisierten Welt und mit den Neuen Medien nimmt für die Bewältigung ihres jetzigen und späteren Lebenswegs beständig zu. Hinsichtlich der Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen scheint es daher wichtig, dass kirchliche MitarbeiterInnen und MultiplikatorInnen sich dieser wichtigen Entwicklung stellen und mit dem Thema „Jugend und Medien" auseinandersetzen.

Medien bilden ein zentrales Moment künftiger Lebenserfahrung und -gestaltung. Das Gelingen zukünftiger, gesellschaftlicher Entfaltungsmöglichkeiten in der Mediengesellschaft wird dabei aus meiner Sicht nicht primär von Fragen der technischen Weiterentwicklung bestimmt. Viel stärker wird unsere Zukunft von einer Weiterentwicklung der Medienethik und dem Verständnis des Einsatzes von Technik zugunsten des Menschen sowie von einer Akzeptanz der Menschenwürde und Selbstbestimmung in den Themen und der Ausgestaltung des Medienprofils abhängen. Gelungenes Leben in der künftigen Gesellschaft wird in Zusammenhang mit der Wahrnehmung von sozialer Verantwortung und Förderung der Teilhabe an Zugangschancen zu Medien für alle stehen sowie schließlich von der Förderung von Chancengleichheit und Medienkompetenz im Bildungsbereich Medien für alle abhängen.

Grundsätzlich bleibt die Frage, ob es uns gelingen wird, die künftige Generation auf ihrem Entwicklungsprozess zu einem verantwortlichen Medienumgang zu begleiten. Wir sollten nie vergessen, Medien sind stets Produkt und Spiegel unserer Gesellschaft und ihrer Interessen. Gesellschaft macht und gestaltet Medien!

Silke Elzenbeck
- Dipl.-Sozialpädagogin -

Voll im Griff!?

Jugendliche in der Mediengesellschaft

Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ist geprägt von Medienerlebnissen und -eindrücken. Das ist nicht ungewöhnlich, denn schon seit jeher beschäftigen sich auch Kinder mit Medien. Die Art und Vielfältigkeit der Medien verändert sich zwar, aber auch bei einem Märchenbuch handelt es sich letztlich um ein Medium. Kinder lernen die Mediennutzung von den Eltern, was diesem Thema auch seine Brisanz verleiht.

Seit vielen Jahren gibt es eine breite und intensive Forschung zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen. Eine Studie ist die von Sabine Feierabend und Walter Klingler zu den Medien- und Themeninteressen Jugendlicher 12- bis 19-Jähriger. Unter der Federführung des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest wurden die jährlichen Themeninteressen von Jugendlichen, ihre Zugangswege zu Informationen und ihr generelles Medienverhalten herausgefiltert. Danach zeigt sich im Vergleich zum Vorjahr eine relativ hohe Stabilität bei den Freizeitaktivitäten: Treffen mit Freunden und Gleichaltrigen sind mit Abstand am wichtigsten. Freundschaft rangiert bei nahezu allen Jugendlichen an erster Stelle, gefolgt von Musik, Liebe/Partnerschaft und Ausbildung/Beruf. Über die Familie haben Jugendliche einen guten Zugang zur Medien und Unterhaltungselektronik. Parallel dazu steigt auch der persönliche Medien- und Gerätebesitz kontinuierlich weiter. Die größten Zuwächse gibt es bei Handys. Bei der Mediennutzung ist insbesondere die zunehmende Computernutzung auffallend, Fernsehen bleibt jedoch am wenigsten verzichtbar.

Foto: KNA-Bild

Bücher sind „in“, aber...

Zwar werden immer mehr Bücher in Deutschland gekauft, aber auch immer weniger gelesen. Fast-Food-Lesen, also das sogenannte überfliegende Lesen, ist die neue Formel. Die Vielleser werden immer weniger. Waren es 1992 noch 16%, sind es im Jahr 2000 nur noch 6%, wie eine Untersuchung der STIFTUNG LESEN zeigt. Damit einher stieg im gleichen Zeitraum der Anteil der Nichtleser von 20 auf 28 Prozent. Immer häufiger wird in mehreren Büchern gleichzeitig gelesen und auch das sogenannte Häppchen Lesen hat zugenommen, also das Lesen von Büchern in kleinen Portionen und über einen längeren Zeitraum. Dazu passt auch: Bücher werden heute kaum mehr ohne Lesepausen gelesen, ebenso nimmt die Bereitschaft, längere Texte zu lesen, ab. Deshalb ist auch nicht überraschend, dass die Qualität des Lesens sich ebenfalls verändert hat, es wird schneller und oberflächlicher gelesen. So bekennen sich fast zwei Drittel der 14- bis 19-jährigen Jugendlichen in der neuesten BAT-Studie zum Fast-Food-Lesen.

Etwa die Hälfte aller Jugendlichen zwischen 14 und 24 Jahren lesen in ihrer Freizeit regelmäßig, wobei Mädchen häufiger lesen als Jungen. Auch gibt es einen Zusammenhang zwischen Bücher lesen und Bildungsgrad. Abiturienten lesen fast dreimal soviel wie Hauptschüler.

Nun ist Buch nicht gleich Buch. Personen, die Computer oder Fernseher intensiv nutzten, lesen auch häufig Bücher. Allerdings ist nicht auszuschließen, dass dies Bücher über Computer und Fernsehen sind. Medienfreaks sind anscheinend auch Bücherwürmer.

Die Kulturtechnik Lesen wird zwar nicht aussterben, jedoch wird das Anlesen zunehmend wichtiger als das Durchlesen. Der künftige Leser lässt sich etwa so beschreiben; Man überfliegt den Text, lässt einzelne Passagen aus und liest mehrere Bücher, Zeitschriften und Zeitungen gleichzeitig.

Ohne Musik geht nichts

Trotz der großen Medienkonkurrenz ist Radiohören nach wie vor bei Jugendlichen „in“.

In den letzten zehn Jahren hat sich hinsichtlich der Attraktivität dieses Mediums kaum etwas verändert

und daran wird sich auch künftig kaum etwas ändern. Eine Ausweitung der Radionutzung wird es jedoch wohl nicht mehr geben, die Gesamtnutzung dürfte sogar mittelfristig zurückgehen. Dies gilt besonders für die Jüngeren, was auch daran liegt, dass das Fernsehen zusehends in Konkurrenz mit dem Radio über den Tag hinweg steht. Das Radio bekommt noch von einer anderen Seite Konkurrenz. Mittlerweile nutzen mehr als drei Viertel der Jugendlichen CDs und MCs. Dementsprechend geben Jugendliche (noch) das meiste Geld für diese Medien aus. Allerdings gibt es hier einen neuen Trend; denn viele Jugendliche holen sich ihre Lieblingshits aus dem Internet von Morpheus und anderen Musiktauschbörsen und brennen diese auf eine CD-ROM.

Fernsehen ist die liebste Freizeitbeschäftigung

Über 90 Prozent der Jugendlichen zwischen 14 und 24 Jahren sehen mindestens einmal pro Woche fern (B.A.T.-Studie 1996). Mehr als zwei Drittel der westdeutschen Jugendlichen haben ein eigenes Fernsehgerät und für mehr als ein Drittel der Jugendlichen ist das Fernsehen das wichtigste Medium. Jugendliche mit höherem Bildungsgrad messen diesem Medium in der Regel weniger Bedeutung bei.

Jeder zweite Deutsche nutzt das Fernsehen für Unterhaltung und gute Stimmung

Das Fernsehen liegt auch bei der täglichen Nutzung ganz vorn, 61% der 14- bis 29-Jährigen nutzen es täglich. Jugendliche ab 14 Jahren sehen statistisch gesehen mehr als drei Stunden täglich fern (GfK Marktforschung AG, Aktuelle Daten zur Fernsehforschung, veröffentlicht in http://www.gfk.cube.net vom 16.11.1997). Interessant sind die Motive der Jugendlichen fernzusehen. So nutzen sie Fernsehen zur Information, Entspannung oder als Zeitvertreib. Hierbei zeigt sich, dass Gymnasiasten den Fernseher eher zur Information einschalten, während sich Real- und Hauptschüler gerne damit die Zeit vertreiben.

Jedoch entwickelt sich das Fernsehen immer mehr zum Hintergrundmedium. Mehr als jeder zweite Deutsche nutzt das Fernsehen für Unterhaltung und gute Stimmung. Kaum verwunderlich, dass viele Zuschauer immer öfter auf flache Programmangebote zappen. Und da die Nachfrage den Markt regelt, reagieren die meisten TV-Anstalten darauf und produzieren Programmformate auf niedrigerem Niveau zulasten des Qualitätsfernsehens (BAT-Studie 2002).

Trotz der Konkurrenz durch Videos und Fernsehen werden Kinos nach wie vor besucht. Dennoch, sieht man sich einmal die demographischen Daten der Kinobesucher an, so fällt auf, dass Jugendliche bzw. Teenager seit Beginn der 90er Jahre seltener ins Kino gehen. Wurden 1991 noch über 30 Millionen Eintrittskarten an die Gruppe der 10-19-Jährigen verkauft, waren es 1995 nur noch ca. 24 Millionen Karten (Neckermann, 1997). Die Anzahl der Multiplexe hat sich in den 90er Jahren vervielfacht. Stellten diese Kinos 1992 noch insgesamt 90 Kinosäle zur Verfügung, hat sich die Zahl allein bis 1998 mit 729 Kinosälen beinahe verachtfacht (Media Perspektiven Basisdaten, 1999).

Dass Jugendliche in den 90er Jahren seltener Kinovorstellungen besuchen, wird insbesondere auf die erhöhten Eintrittspreise zurückgeführt, die Folge der Neubau- und Modernisierungsmaßnahmen der Branche sind. So gaben jugendliche Nicht-Kino-Gänger bereits zu Beginn der 90er Jahre an, aus finanziellen Gründen auf den Kinobesuch verzichten zu müssen. Dabei ist aber nicht nur an die Eintrittspreise zu denken. Gerade die Einführung der gastronomisch gut ausgestatteten Multiplexe treibt die Kosten des Kinobesuchs in die Höhe, wenn beim Filmerleben das Popcorn sowie die Cola und der Schokoriegel unverzichtbar werden.

Sicher ist auch eine Ursache für den Rückgang im veränderten Freizeitverhalten zu sehen.

Trotz der Besucherrückgänge bei den Teenagern stellen Schüler und Studenten insgesamt jedoch die bei weitem größte BesucherInnengruppe der Kinos dar (Neckermann, 1997). Stellt man die Frage, warum Jugendliche ins Kino gehen, so zeigen sich unterschiedliche Motive. Natürlich ist das Interesse an einem bestimmten Film ein ganz wesentlicher Auslöser für den Kinobesuch. Daneben wird der Besuch des Kinos aber auch von dem Bedürfnis nach Geselligkeit geleitet. Der Kinobesuch als Wunsch nach sozialen Kontakten stellt sich bei Mädchen noch deutlicher dar als bei Jungen der gleichen Altersgruppe; häufiger beklagen sie, keine Begleitung für den Kinobesuch zu finden. Schließlich entspricht der Gang ins Kino aber auch einem allgemeinen Unterhaltungsbedürfnis, dem Wunsch nach Spaß, Action und gemeinsamen Erlebnissen mit Gleichaltrigen.

Der Computer trennt die Geschlechter

Obwohl alle Welt von DVD, Internet und Multimedia redet, die Beschäftigung mit dem Computer kommt weit hinter Fernsehen, Radio, Zeitung, Buch und Video bei den beliebtesten Freizeitaktivitäten.

Nur ein Fünftel aller Jugendlichen nutzen regelmäßig den Computer in ihrer Freizeit. Der typische Computernutzer ist jung, männlich, gebildet und zwischen 14 und 19 Jahren alt. Er besucht das Gymnasium oder geht zur Universität.

83 Prozent der Jugendlichen zählen mittlerweile zu den Computernutzern, 12 Prozentpunkte mehr als 1998, wobei insbesondere die Mädchen stark aufgeholt haben. Computerspiele, E-Mails, Surfen im In-

ternet sind die häufigsten Anwendungen, Werte um 40 Prozent nehmen das Schreiben von Texten und die Computernutzung im schulischen Kontext ein. Knapp zwei Drittel der Zwölf- bis 19-Jährigen nutzen (zumindest selten) das Internet. Deutlich gestiegen gegenüber dem Vorjahr ist die Nutzungshäufigkeit: Nahezu zwei Drittel der jugendlichen Internetnutzer gehen 2001 mehrmals pro Woche ins Netz. Meistgenutzte Angebote sind die Webseiten von Fernsehsendungen und -sendern.

Die Computernutzung ist vor allem eine Frage der Bildung: Zwischen Hauptschulabsolventen (14%) und Gymnasialabsolventen (55%) liegen geradezu Welten. Die Abstände zwischen beiden Nutzergruppen werden immer größer.

Über drei Viertel der Verbraucher nutzen das Internet nicht von zu Hause, obwohl die Zahl der privaten Internet-Surfer von 1,3 Millionen (1996) auf 11,5 Millionen (2002) gestiegen ist.

Jeder Dritte im Alter von 14 bis 19 Jahren nutzt den Computer wenigstens einmal in der Woche zu Hause für Online-Dienste und andere Netzwerke.

Die Mediengesellschaft hat die Jugendlichen voll im Griff. Mehr als 30 TV-Programme, unzählige Videofilme und Computerspiele, dazu Millionen von E-Mails und SMS. Den Umgang mit neuen Medien lernen die Jugendlichen schnell. Der Stress wird damit aber auch größer. Computerspiele und Handys veraltern schneller, die Anschaffungskosten für die diversen Geräte sowie die Gebühren übersteigen so manches Taschengeld.

Die Mediengesellschaft teilt sich, die meisten nutzen die Medien zur Unterhaltung und nur eine kleinere Gruppe will gestalterisch mit Medien umgehen. Auf den Punkt gebracht: Lieber gemütlich vorm Fernseher sitzen und einen Spielfilm oder eine Soap schauen als im Internet nach den Ursachen für die Gewalt im Nahen Osten zu recherchieren.

Insofern verwunderte es auch nicht, dass Pädagogen und Soziologen eine Aufspaltung in „informationsreiche“ und „informationsarme“ Schichten sehen. Ob neue Technologien in Jugendzimmer und Kinderstuben einziehen, hängt nicht zuletzt von den finanziellen Möglichkeiten der Eltern ab. Die Anschaffung neuer und aktueller Hard- und Software ist kostspielig und für Eltern mit niedrigem Einkommen kaum finanzierbar.

Es lassen sich grob zwei Typen von jugendlichen Mediennutzern benennen: In der Regel agieren Jugendliche mit höherem Bildungsniveau, mit mehr Anregungen aus ihrem sozialen Umfeld im Umgang mit Medien aktiver. Diese Gruppe nutzt alte und neue Medien variabler und produktiver, ohne dabei andere Freizeitbeschäftigungen zu vernachlässigen. Umgekehrt konsumieren junge Menschen, die weniger gebildet sind und in einer weniger abwechslungsreichen Umwelt aufwachsen und leben, Medien eher passiv. Sie nutzen sie zur Berieselung und Ablenkung, ohne deren Angebot kreativ für sich nutzbar zu machen. Diese soziokulturelle Polarisierung zeigt sich im Umgang mit dem Buch, dem Fernsehen sowie mit neuen Informations- und Kommunikationstechnologien.

Dr. Jürgen Holtkamp
- Referent für Medien und Medienpädagogik beim Diözesanbildungswerk Münster -

Literatur:

B·A·T Freizeit-Forschungsinstitut: B·A·T Medienanalyse 2002. Repräsentativbefragung von 2000 Personen ab 14 Jahren im Februar 2002, Hamburg 2002

Baacke, D., Schäfer, H. & Vollbrecht, R. (1994). Treffpunkt Kino. Daten und Materialien zum Verhältnis von Jugend und Kino. Weinheim/München

Neckermann, G. (1997). Kinobesuch: Demographisch bedingte Rückgänge und neue Zuschauergruppen. Media Perspektiven, Heft 3.

Media Perspektiven Basisdaten, 1999

Sabine Feierabend / Walter Klingler, Kinder und Medien 2000, Media Perspektiven Heft 7, 2001

Stiftung Lesen (Hrsg.): Leseverhalten in Deutschland im neuen Jahrtausend. Eine Studie der Stiftung Lesen, Hamburg 2001.

Warum sind Medien für die Jungen und Mädchen wichtig?

Einflussfaktoren auf das Medienverhalten von Jugendlichen

Negativ-gefärbte Vorstellungen über den Umgang der Jugendlichen mit Medien halten sich hartnäckig, doch der gelebte Medienumgang in Familien wurde bisher im deutschsprachigen Raum kaum empirisch erforscht. Nun liegen dazu Ergebnisse einer Längsschnittstudie des Deutschen Jugendinstituts in München vor. Von 1992 bis 1998 wurden 22 Münchner Jugendliche und deren Familien über die Zeit ihrer Jugend hinweg (von 13 bis 20 Jahren) dreimal zu ihren Medienerfahrungen befragt. Die Familien kommen aus der Mittelschicht und sind mit Problemen wie Arbeitslosigkeit, Schulden, Schulproblemen der Kinder, Erziehungs- und Beziehungsschwierigkeiten der Eltern, Trennung oder Scheidung vom Partner konfrontiert.

Die befragten Jugendlichen zählen zur 'Fernsehgeneration' der 90er Jahre. Sie sind mit den Bildern und Geschichten des Fernsehens und natürlich auch mit anderen Medien aufgewachsen. Diese sind selbstverständlicher Bestandteil ihrer individuellen Medienbiographie. Durch das wiederholte Sehen von Filmen und durch die Rezeption anderer Medien wie z. B. Märchen- und Musikkassetten sind sie mit unterschiedlichen Inhalten und Stilen vertraut (von Action bis Horror, von Beziehungs- zu Horrorfilmen, von Liebe, Erotik, Sex bis Science Fiktion und von der Lindenstraße bis zu Gute Zeiten, Schlechte Zeiten).

Das Fernsehen entwickelte sich zum Leitmedium

Neben diesem Medienwissen entwickeln sie im Umgang mit Medien auch soziale Kompetenzen, indem sie Medieninhalte und Medienerfahrungen zur Bewältigung ihres Alltags nutzen, und sich mit den eigenen Medienvorlieben vom Geschmack ihrer Eltern und ihrer Geschwister absetzen und somit ein Stück Abgrenzung und eigene Persönlichkeit ausdrücken. Für die Jugendlichen dieser Fernsehgeneration sind die Musik- und Printmedien ebenso wichtig, doch das Fernsehen entwickelte sich bei ihnen zum Leitmedium. Erfahrungen mit dem Computer haben diese Jugendlichen (der 90er Jahre) erst in ihren späteren Lebensjahren gemacht. Heutige Jugendliche dagegen gehören eher der 'Computer-Generation an, da diese von früh an mit dem Computer aufwachsen. Und dennoch spielt auch bei ihnen im Jahre 2000 das Fernsehen eine große Rolle.

1. Warum ist die Familie für die Bildung von Medienerfahrungen so wichtig?

Das Alltagsleben von heutigen Jugendlichen findet vor allem in der Familie, in der Schule, in der Ausbildung sowie in der Gruppe der Gleichaltrigen statt. Kinder und Jugendliche wachsen mit Medien auf, sie sind in ihren Alltagsräumen präsent, Kinder und Jugendliche gehen mit ihnen ganz selbstverständlich um. Die Jungen und Mädchen setzen sich aber mit zunehmendem Alter nicht nur vordergründig mit den Medien auseinander, sondern auch mit den durch die Medien präsenten Facetten der aktuellen Jugendkultur. Jugendliche in der Adoleszenz suchen in den Medien vor allem einen Spiegel für sich selbst

- für ihre Gefühle, ihre Ängste und für ihre Hoffnungen,
- für ihre Bedürfnisse nach Spaß und Spannung,
- für ihre Neugier auf das Fremde, Unbekannte,
- für ihre Erfahrungen in Familie, Schule, Freundschaften.

Die Familie ist der Ort, an dem Kinder ihre ersten Medienerfahrungen machen. Die Eltern spielen in dem (bereits erwähnten) Such - und Erprobungsprozess der Heranwachsenden eine wichtige Rolle: Als Vorbild und Widerpart zugleich provozieren sie bei ihren Kindern Zustimmung, Kritik und den Umgang mit den sich abzeichnenden unterschiedlichen Interessen und Auffassungen. Die Eltern repräsentieren mit ihrem Verständnis von Erziehung, Partnerschaft und mit ihren kulturellen Ambitionen eine spezifische Elterngeneration, die ihre persönliche Emanzipation nicht gegen die 'Medien', sondern mit Unterstützung und mit der Ermutigung ihrer zeitgenössischen Jugendkultur erlebt hat.

Die Eltern sind mit ihrer Jugendkultur der sechziger und der siebziger Jahre aufgewachsen, ihre Aufbruchstimmung wurde durch ihre eigene jugendkulturelle Praxis motiviert, bestärkt und unterstützt. So findet die Ablösung der von uns befragten Jugendlichen auf einer neuer Grundlage statt: Bei aller notwendigen Entwicklung der Unterschiede gibt es eine (neue) Chance zur Gemeinsamkeit: „Jugendliche hatten kaum vorher eine so große Chance, bei ihren Eltern Verständnis für ihre eigene Jugendkultur zu finden wie heute."

Die befragten Eltern akzeptieren im Allgemeinen den Medienumgang ihrer jugendlichen Kinder. Sie lassen sie in ihrem Medienumgang sowie in ihren Medienvorlieben grundsätzlich gewähren, ohne diesem besonders pädagogisch entgegenwirken zu müssen; sie gestehen ihnen ihre Medien zu (selbst wenn es sich dabei um bedenkliche Actionfilme handelt). Sie machen wenig eigene Medienvorschläge gegenüber ihren Kindern, sondern klinken sich selbst häufig in deren Medieninteressen ein, sei es aus Neugier, Interesse, gleicher Geschmacksvorliebe u.ä. Einerseits

sind die Eltern der Meinung, dass ihre Kinder sich selbst mit den negativen und positiven Seiten des Medienangebots auseinandersetzen sollen. Andererseits heißt dieses nun ganz und gar nicht, dass die Eltern alles gutheißen, was ihre Kinder hören und sehen: Sie regen sich auf über den 'Serienschmarrn', das banale Zeug, den brutalen Actionkram. Die Eltern tolerieren letzten Endes den Geschmack ihrer Kinder - aber sie sagen deutlich, was und warum es ihnen missfällt.

Die Reaktionen der Eltern auf den Medienumgang der Kinder bewegen sich zwischen Neugier und Akzeptanz

Die Eltern haben in ihrer Jugend ihre eigenen jugendkulturellen Erfahrungen gemacht. Beeindruckende Erlebnisse mit ihren Lieblingsfilmen und ihren Lieblingsliedern gehören dazu. Sie bleiben ihren Lieblingsfilmen, ihren Lieblingsliedern und ihren Lieblingsstars bis heute treu. Diese Erfahrungen werden durch die Fragen und die Neugier ihrer Kinder wieder lebendig. Die Reaktionen der Eltern auf den Medienumgang der Kinder bewegen sich zwischen Neugier und Akzeptanz sowie zwischen Duldung und Kritik. In den medienbezogenen Gesprächen und Auseinandersetzungen zwischen Eltern und Kindern findet demnach auch „soziales Lernen" statt, denn es geht hierbei um den Erwerb von Autonomie und Kompetenz, von Empathie und Frustrationstoleranz, von Differenz und Distanz bezüglich der Geschmacksunterschiede. Die Jugendlichen erhalten durch das kulturelle Ambiente ihrer Familie, d.h. durch ihre Eltern und ihre Geschwister, Anregungen für ihr Interesse an Filmen, Stars, Musik.

Der Medienumgang von Familien hat eine Vielfalt an Ausprägungen angenommen und wird jeweils bestimmt von der Medienbiographie der Elterngeneration, den persönlichen Präferenzen, Kommunikationsstilen, sowie den medienbezogenen Erziehungs- und Handlungskonzepten der jeweiligen Familienmitglieder. Wie Familien Medien gebrauchen, hängt ferner von den soziokulturellen Voraussetzungen, nicht zuletzt von der Schichtzugehörigkeit sowie den Bildungsmöglichkeiten und außerschulischen Bildungschancen ab. Hinzu kommen sowohl subjektive Nutzenerwartungen als auch übergreifende Leitideen einer Familiengemeinschaft, ferner geschlechts- und generationsspezifische Sozialisations- und Lebenserfahrungen, die allesamt die Art und Weise des Medienumgangs von Familien und ihrer Mitglieder einfärben. Somit kann von Medienumgangsstilen gesprochen werden, die eingebunden sind in Lebensstile als Ausdrucksformen individueller Lebensgestaltung.

Familie ist der erste Ort, an dem die Kinder den Umgang mit einzelnen Medien lernen. Was sie von den Eltern lernen, hängt stark von der Art der Kommunikation in der Familie ab. Die Eltern sind nicht nur bei der Auswahl und Bewertung der Kinderserien einflussreich, sondern beeinflussen noch nachhaltiger den Geschmack ihrer Kinder durch ihre implizite Bewertung der verschiedenen Medien, z.B. wie sie über Filme sprechen, welchen Stellenwert sie ihrer alten und neuen Lieblingsmusik in ihrem Alltag einräumen, indem sie sich z.B. für die Musik ihrer Kinder interessieren und diese ab und zu mal anhören, oder indem sie den Kindern ihre Musik vorspielen, über das sprechen, was sie selbst gerne mögen, über ihren Geschmack als Jugendliche erzählen. Die Untersuchungen zum Thema 'Familie und Medien' zeigen:

- dass in der Familie soziales und mediales Handeln eng miteinander verknüpft ist,
- dass Medienhandeln in die alltagsweltlichen Erfahrungen und Orientierungen eingebunden ist,
- dass sich die Bedeutung der Medien im Gesamtkontext der Familie für die einzelnen Familien-Mitglieder verändert bzw sich gegenseitig beeinflusst,
- dass in der Erinnerung der von uns befragten Eltern einzelne Medienerfahrungen (ein Gruselfilm; der Liebesfilm 'Sissi'; ein bestimmtes Lied, eine Liebesszene in einem Film) sich mit ihren verschiedenen biographischen Lebensphasen verbinden. Sie 'rufen' Erinnerungen an Erlebnisse mit Freunden und an die damit verbundenen Gefühle und Stimmungen wach. Einzelne wichtige Medienerfahrungen definieren einzelne Lebensphasen der Eltern

und umgekehrt: Eltern sprechen über einzelne Lieder und Filme, wenn sie über ihre eigene Jugend erzählen.
- dass die Bedeutung von Medien davon abhängig ist, in welchen unterschiedlichen Lebensverhältnissen sich eine Familie befindet. (Die Bedeutung eines zunächst so allgemein erscheinenden und gerne übergangenen Begriffs wie z.B. 'Lebensverhältnisse und Einkommen' zeigt sich deutlich in der Medienausstattung, wie z. B. aktuell in der Nutzung von Internet und Online Diensten).

2. Warum sind die Medien: Musik, Videofilme, Fernsehen, Jugendzeitschriften und das Internet für Jungen und Mädchen in der Adoleszenz so wichtig?

Medien haben für die Jugendlichen in der Phase der Ablösung von den Eltern eine spezifische Bedeutung. Es ist für die Jungen und Mädchen eine Zeit des Übergangs - ein Gefühl des 'nicht mehr´ und des 'noch nicht´. Mit zunehmenden Alter entdecken sie den Film und das Kino für sich. Es fällt auf, dass die Jugendlichen sich mit fortschreitendem Alter mit ca. zehn Jahren von den Kindersendungen im Fernsehprogramm lösen bzw. aus dem Videoangebot allmählich vermehrt Filme bzw. Einzelfilme anschauen:

„Also, früher habe ich mehr so relativ kurze Serien angeschaut, so 'Pumuckl' oder so für kleine Kinder, die vielleicht eine halbe Stunde dauern, oder 'Schlümpfe' und so was in der Art, also 'Schlümpfe' nicht so viel, aber so was halt, so 'Pumuckl' und so. Und jetzt schaue ich nicht mehr so regelmäßige Sendungen an, sondern mehr Filme, die 'James-Bond'-Filme, die 'Columbo'-Filme natürlich. Ich bin jetzt mehr von den Serien weggekommen und mehr so zu den einzelnen Filmen wie 'Zurück in die Zukunft' und so." (13-jähriger Gymnasiast)

Die Mädchen und Jungen suchen nach dem Eigenen, nach dem Eigen-Sinn

Die Leitmotive der Jungen und der Mädchen in dieser Zeit des Übergangs sind auf die Arbeit am eigenen Selbstbild gerichtet. Sie ist auf die Suche nach einem Ausdruck für die innere Welt der Gefühle, der Verunsicherung der Wünsche und der Ängste gerichtet. Die Mädchen und Jungen suchen nach dem Eigenen, nach dem Eigen-Sinn:

- Was passt zu meinen Gefühlen, meinen Phantasien, meinen Wünschen?
- Welche Musik, welche Bilder, welche Geschichten, welche Stars erregen meine Aufmerksamkeit, sprechen mich an?

Mit der Pubertät beginnt die Auseinandersetzung mit dem Vertrauten und dem Unvertrautem, mit Gegenwart und dem, was die Zukunft bringen könnte. Diese Arbeit am Selbstbild ist zugleich die Suche nach Kommunikation und Austausch mit den gleichaltrigen Freunden bzw. Freundinnen und den Eltern. Die Gespräche über Stars, Spielfilme und Fernsehserien bieten den Jugendlichen die Möglichkeit, in ihrem eigenen Leben Echos und Räume zu entdecken, die bei den Jugendlichen die Frage provoziert im Sinne von: 'Wie würde ich mich verhalten, wenn ich in dieser Situation wäre?´

Diese Medienerfahrungen sind Formen der mediatisierten, d.h. der verschlüsselten Kommunikation. Die von uns befragten Jugendlichen setzen sich mit ihren Lieblingsmedien auseinander, sie versuchen aus ihrem eigenen Blickwinkel heraus eine Filmhandlung zu verstehen, sie fragen sich, warum sie von einem Star begeistert sind, sie versuchen, den Text ihrer Lieblingslieder zu übersetzen. In den Jugendzeitschriften, in den Fernsehserien und in den Spielfilmen geht es um Themen, die auf sehr unterschiedliche Weise und mit verschiedenen Qualitäten die Interessen der Jugendlichen ansprechen. Gleichzeitig ist damit aber die Aufforderung oder sogar der Zwang verbunden, auszuwählen bzw. herauszufinden, was für die einzelnen Jungen und Mädchen subjektiv interessant ist oder was im Gegenteil abstoßend ist. Das Ziel dieser Jugendlichen in der Adoleszenz ist es, mit diesen faszinierenden und abstoßenden Seiten der Medien vertraut zu werden und damit gleichzeitig auch vertraut zu werden mit den damit verbundenen Gefühlen. Für Jungen und Mädchen gemeinsam besteht der persönliche Gewinn ihrer Lieblingsmedien darin, dass sie in den Medien eine Fülle an Stoffen und thematischen Aspekten für ihre Arbeit am Selbstbild sowie für ihre Suche nach Identität finden.

- **Wieviel Raum und Zeit räumen die Jugendlichen den Medien in ihrem Alltagsleben ein?**

Die von uns befragten Jugendlichen sind „vollbeschäftigte Jugendliche". Die meiste Zeit wenden diese Jugendlichen dafür auf, sich mit Freunden und Freundinnen zu treffen. Viel Zeit wird auch dem Musikhören gewidmet, erst dann kommt das Fernsehen und das Lesen (wobei hier zu berücksichtigen ist, dass die Jugendlichen sehr viel mit dem Lesen von Schulbüchern beschäftigt sind).

Zum Stellenwert der Medien in den Beziehungen der Jugendlichen untereinander (in der Gruppe der Gleichaltrigen)

- **Medien als Thema Nr. 1 in den Gesprächen der Jugendlichen**

Das Thema „Medien" ist ein wichtiger Bestandteil dieser Gespräche mit den Freunden oder Freundinnen: die gestrige Serie im Fernsehen und deren Handlungsfortgang; die neue CD; die neueste Ausgabe einer Jugendzeitschrift; das neue Starportrait von ... ; das neue Lied von ... ; eine Geschichte über den neuen Film mit ... ; das Buch „Sex" von Madonna. Dies sind die Gesprächs-

stoffe der von uns befragten 13- und 14-jährigen. Alle Mädchen und Jungen geben an, dass das Reden über Medien in ihren Freundschaftsbeziehungen beständig vorkommt. Hauptthemen sind vor allem die Stars (Aussehen, Persönlichkeit, Hits, Geschichten).

- **Stars als Gesprächsthema**

Dieses Reden über Stars löst mitunter heftige Diskussionen aus, beispielsweise über das Verhalten von Serienhelden. Die Prädikate „cool“ oder „blöd“, die als Projektionen auf das Verhalten der Stars angewendet werden, gelten auch als Bewertungen in den Peer-groups. Die Stars mit ihren Ausdrucksformen ermuntern die Mädchen und Jungen, sich entsprechend auszudrücken und darzustellen. Insofern bilden die (allen mehr oder weniger bekannten) Stars sowie deren Filme, Musikhits und Stories eine gemeinsam geteilte Plattform des Sich-Gegenseitig-Zeigens. Stars und deren Geschichten sind Anlässe und Ermutigungen, mit den eigenen Gefühlen und Phantasien „herauszurücken“. Maske, Verstellung und Tarnung erleichtern das Ausdrücken von Gefühlen; Stile und Stilisierungen können diese mitunter heftigen Gefühle „bannen“. Entscheidend ist der Austausch von Erlebnissen, Eindrücken, Vorlieben und Erfahrungen.

Oftmals sind mit dem Reden über Medien Verabredungen und gemeinsame Aktivitäten verbunden: sich nachmittags treffen, um mal in die neue CD reinzuhören, um CD’s sofort zum Kopieren auszuleihen, um zusammen einen Videofilm anzuschauen, um einen gemeinsamen Kinobesuch zu planen, um einfach zusammenzusein und dabei Musik zu hören. Dabei ergeben sich nach Aussagen der von uns befragten Mädchen und Jungen oft auch sehr witzige Situationen und witzige Gespräche. Die Medien als alltägliche und leicht herstellbare Gesprächsthemen sind wichtige Bausteine dieser Freundschafts- und Gruppenbeziehungen, denn sie gehören zu den Standardthemen. Die Medienthemen bieten viele Aufhänger und Anlässe für die „Mediatisierung“ von Gefühlen, Ängsten, Problemen, z.B. wenn die Mädchen und Jungen über Spielfilminhalte oder Starpersonen reden, dabei aber verschlüsselt über sich und ihre „inneren Beweggründe“ Auskunft geben. Auf diese Weise können eigene Themen und Interessen indirekt zur Sprache gebracht werden.

Medienthemen als Spielmaterial für Beziehungen

Über Medien in Gruppen zu reden, ist für die von uns befragten 13- und 14-jährigen eine attraktive Möglichkeit, sich hinter Filminhalten, Musikstücken oder Stars gleichsam zu verstecken, um einfach mal auszuprobieren, wie bestimmte Gefühle und Kommentare von den anderen aufgenommen werden. Die Medien bekommen dabei den Stellenwert von Masken; man kann sich hinter ihnen verstecken und man kann gleichzeitig seine inneren Themen damit ansprechen, ohne dass dies gleich offensichtlich wird. Das Prinzip der Tarnung, nämlich mittels Medien „über sich“ zu reden, hängt zudem mit einem altersspezifischen Merkmal zusammen: „Tarnen - Enttarnen“. Insofern hat das Reden über Medien etwas Spielerisches, d.h. Mediengespräche enthalten kommunikative Spielvarianten: sich distanzieren, sich verstecken, dramatisieren, sich scheinbar furchtbar aufregen, die anderen dadurch verblüffen u.Ä. Medienthemen eignen sich offenbar besonders gut für die Verwandlung eines „seriösen“ Themas in einen Gesprächsstoff, mit dem dann viele spielen können. Ferner wird die Ernsthaftigkeit, mit der Eltern und Lehrer über Medien reden, durch diesen spielerischen Umgang der Jugendlichen aufgelöst und die pädagogisierte Fixierung auf die negativ-gefärbten „Mediendebatten“ relativiert. Die Jugendlichen entlasten sich davon, indem sie die Medien als Spielmaterial für ihre oft sehr ambivalenten, extrem unterschiedlichen Stimmungen, Gefühle und Gedanken verwenden.

Medien dienen als Themen, um die Beziehungen zu festigen

Medien dienen den von uns befragten Jugendlichen als Themen, um die Beziehungen zu festigen oder um in weitere Themen einzusteigen. Die scheinbar vordergründigen Gespräche über „tolle“ oder „miese“ Musik, Filme und Stars markieren den eigenen Geschmack und die damit verbundenen Vorstellungen von „Gut und Schlecht“, „Schön und Häßlich“, „Geil und Ätzend“ sowie die damit indirekt angesprochenen ästhetischen Vorstellungen, die Mädchen und Jungen in ihre Bewertungen einbringen.

Kommunikatives Handeln als die Suche nach Selbstvergewisserung

Kommunikatives Handeln in den Peer-Beziehungen bedeutet für die Jugendlichen vor allem „Selbstvergewisserung"; demnach gilt es zu klären: Was passt zu mir, was spüre ich, was interessiert mich, was weckt meine Gefühle, was erregt meine Neugier, was macht mich an. Dieser Prozess der Selbstvergewisserung braucht Austausch und Konfrontation. In den Beziehungen zu der Gruppe der Gleichaltrigen bieten sich dafür geeignete Handlungsfelder an: die gegenseitigen Annäherungen und Distanzierungen, spielerisches Anmachen und Provozieren, stetiges Ausprobieren und gegenseitiges Sich-Zeigen. „Express yourself!" ist nicht nur eine Aufforderung an sich selbst, sondern gleichzeitig eine Aufforderung an die Freunde und Freundinnen. Das Motto dieser Gemeinsamkeiten in den Peer-groups heißt: „Ich zeig' dir, was ich mag; und du zeigst mir, was du magst!"

Sind Medien Dreh - und Angelpunkt für Freundschaften?

Der Stellenwert von Medien in den Peer-groups der 13- und 14-Jährigen wirft die Frage auf, inwieweit Medien zum Dreh- und Angelpunkt für die Freundschaftsbeziehungen werden? Es hat zwar oft den Anschein, als sei beispielsweise der ungleiche Musikgeschmack der entscheidende Grund für das Ende einer Freundschaftsbeziehung, denn in den Gruppen und Szenen spielt das „Prinzip der kulturellen Homologie" eine wichtige Rolle, also die möglichst große Übereinstimmung in Sachen Medienvorlieben und Geschmackskulturen; doch dies ist nicht unbedingt erforderlich. Gerade bei einigen Mädchen fällt auf, dass die „beste Freundin" einen anderen Musikgeschmack hat:

Die Übereinstimmung in Medienvorlieben ist nicht entscheidend für die Qualität der Freundschaftsbeziehung

Den meisten Mädchen und Jungen ist es wichtig, in den Gruppen mitreden zu können und Bescheid zu wissen, „was läuft". Doch für die Entstehung von Freundschaften sind letztlich andere Kriterien wichtig: „jemanden überhaupt nett finden"; „mit jemandem gut reden können"; „mit jemandem über die Jungs/über die Mädchen reden können"; „mit jemandem über 'alles' sprechen können"; „jemanden haben, der einen unterstützt"; „jemanden haben, der einen mitnimmt (Sportverein, Fest, Party, Treffpunkt von Cliquen)"; „jemanden haben, mit dem man was teilen kann"; „jemanden kennen, mit dem man was austauschen kann (CD's, Videos, Kleidungsstücke)"; „jemanden haben, mit dem man 'Schmarrn' machen oder 'Scheiß' bauen kann". Individuelle Medienvorlieben sind trotz des Prinzips der Übereinstimmung (Homologie) nicht einfach Gruppennormen, die Zuordnungen oder Abgrenzungen festlegen. Eine wichtige Entwicklungsaufgabe der 13- und 14-Jährigen in den Peer-groups ist, einen eigenen Stil im Umgang mit sich und im Umgang mit den anderen zu finden und diesen auf der Grundlage von Erfahrungen weiterzuentwickeln; dabei herrscht das Ziel vor, einerseits eine intensive Freundschaft zu haben und andererseits gleichzeitig Kontakte zu möglichst verschiedenen Freunden und Freundinnen aufrecht zu erhalten. Oftmals sind diese Peer-Beziehungen jedoch „nur locker", „austauschbar", „krisen-geschüttelt" oder durch ungünstige Bedingungen erschwert (wie Umzüge oder Schulwechsel).

Peer-Aktivitäten haben eine präventive Qualität bei Krisen und Problemen

Die Peer-Aktivitäten der Jugendlichen haben demnach einen lebenswichtigen präventiven Charakter, denn intakte Netzwerkbeziehungen sind für das Durchstehen von individuellen Krisen und Problemen notwendig. Die Medien können bei der Gestaltung der Peer-Beziehungen zu wichtigen Mittlern werden; dabei ist vor allem von Bedeutung, mit den besten Freunden und Freundinnen zu telefonieren und über Medien zu reden.

Zusammenfassung

Die von uns befragten Jugendlichen und Eltern ziehen aus dem alltäglichen Umgang mit Medien jeweils einen „persönlichen Gewinn". Dieser Gewinn lässt sich auf zwei Ebenen ausmachen:

- zum einen auf der Ebene der sozialen Beziehungen, nämlich unmittelbar in Familie und Peer-group (Kommunikation, Interaktion, Prestige/Stellung in der Gruppe, medienbezogenes Expertentum und damit verbundene Möglichkeiten der sozialen Gestaltung von Freundschaftsbeziehungen);

- zum anderen auf der Inhalts-Ebene (Wissenserwerb, Wissenserweiterung, Aufarbeitung von persönlichen Themen, Ansprechbarkeit/Betroffenheit, Bewußtmachung von Themen und Problemen, Unterhaltung, Zeitvertreib, Zerstreuung, Entspannung u.Ä.).

Medien dienen der Entwicklung des eigenen Geschmacks

Die Medien „an sich" sind den von uns befragten 13- und 14-Jährigen bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben dienlich, denn sie können sich mittels medienbezogener Vorlieben vom Geschmack der Eltern oder Geschwister distanzieren. Dadurch unterstützen die Medien die Arbeit an der Differenz, an den Unterschieden, indem die Jugendlichen sich des eigenen Geschmacks bewusster werden und im Diskurs mit Eltern, Geschwistern, Freunden und Freundinnen die eigenen Medienvorlieben und Medienerfahrungen relativieren können.

Medien erleichtern es, über sich selbst zu sprechen

Die Aussagen der von uns befragten Jugendlichen und Eltern zeigen, dass in Familien und Peer-groups über Medien und wegen der Medien sehr viel geredet wird. Die Medien bereichern den alltäglichen Dialog und beleben somit auch den Diskurs zwischen den Geschlechtern und den Generationen. Medienthemen dienen den 13- und 14-Jährigen als „Gesprächs-Ouvertüren", erleichtern Einstiege bei den Peer-Kontakten und sind Bausteine bzw. Gesprächsmaterial für Freundschaftsbeziehungen. Ferner helfen Medien-Themen insbesondere dabei, um über sich selbst zu sprechen. Denn bevor die 13- und 14-Jährigen in den Peer-groups direkt über sich selbst sprechen, können sie erst einmal mittels Medieninhalten über ihre Interessen, Vorlieben und Wünsche reden.

Medien dienen zur Regelung von sozialen Beziehungen

Beim Aufbauen und Gestalten von (Freundschafts-) Beziehungen zu Gleichaltrigen kommen die Medien den 13- und 14-Jährigen als „Medium" ebenfalls entgegen, denn die Mädchen und Jungen gestalten oder regeln ihre sozialen Beziehungen in den Peergroups oftmals auch über Medien, d.h. über Medienwissen oder Geschmacksvorlieben. Dabei konnten wir insbesondere folgende Muster festhalten: Mittels bestimmter Geschmacksvorlieben bekommen die 13- und 14-Jährigen Zugang zu den entsprechenden und von ihnen erwünschten Peergroups; aufgrund des eigenen Medienwissens werden sie innerhalb der Gruppe anerkannt und bewundert („Experte für..." Stile, Genres, Stücke, Gruppen, Stars u.Ä.) oder auch kritisiert und beneidet, wobei sie dadurch lernen, mit Gefühlen der Nähe und Distanz umzugehen; das Standardthema „Medien" (Stars, Musik-Hits, Filme u.Ä.) dient dazu, um in den Gruppen mitreden zu können; durch Wissen über aktuelle Medienereignisse oder Produktionen machen sie auf sich aufmerksam und festigen somit ihre Stellung in der Gruppe; durch Abklären sowie Herstellen von Gemeinsamkeiten beleben sie die Beziehungen; durch den Austausch an Medieninteressen erweitern sie ihre Medienkenntnisse und lernen dadurch unterschiedliche Medienvorlieben kennen.

Medien als Gesprächsthema können zum sozialen Lernen beitragen

Der Umgang mit Medien sowie das Reden über Medien trägt in Familien und Peer-groups insgesamt zu sozialem Lernen bei und fördert somit vor allem die pädagogische Zielsetzung der Empathie und Frustrationstoleranz: Miteinander Reden und Streiten; gegenseitig Toleranz zeigen; Kommpromisse finden; auf den anderen Rücksicht nehmen; Nachgeben-Können u.Ä.

Medien verstärken das Interesse an der Erschließung des sozialen Umfeldes

Zum sozialen Nutzen der Medien gehört auch ein sozial-ökologischer Aspekt: Die 13- und 14-Jährigen erschließen gerade auch wegen der Medien in zunehmenden Maße ihr räumliches und soziales Umfeld; dies zeigt sich beispielsweise durch den gemeinsamen Besuch bzw. die gemeinsame Nutzung von „Medien-Orten". Dafür werden vor allem Kinos, Discos, Konzerte, Plattenläden, Büchereien oder Computerabteilungen in Kaufhäusern bevorzugt. Diese Medien-Orte sind oftmals der unmittelbare Anlass, um sich zu treffen oder etwas gemeinsam zu machen.

Wir konnten in dieser Untersuchung entdecken, dass

- Medien und deren Inhalte Schlüssel für die Themen der Jugendlichen und Eltern sind, die Jugendlichen und deren Eltern aus ihrem Umgang mit Medien einen persönlichen Gewinn und individuellen Nutzen ziehen,
- Medienvorlieben Ausdruck für die jeweiligen Geschmackskulturen und Lebensstile der Familien sind,
- Medien und deren Inhalte als eine Art Begleiter durch die verschiedenen Lebensphasen erscheinen.

Dr. Ekkehard Sander,
- wissenschaftlicher Referent beim
Deutschen Jugendinstitut, München -

Literatur

Barthelmes, Jürgen; Sander, Ekkehard:
Erst die Freunde, dann die Medien.
Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz
Medienerfahrungen von Jugendlichen,
Band 2.Opladen / München 2001

Sander, Ekkehard:
Common Culture und
neues Generationenverhältnis.
Die Medienerfahrungen jüngerer Jugendlicher
und ihrer Eltern im empirischen Vergleich.
Medienerfahrungen von Jugendlichen,
Band 3. Opladen/ München 2001

Medienbildung als lebensweltbezogene Aufgabe

Medienarbeit im Sinn der Ziele katholischer Jugendarbeit

Multimediale Welt ist in vielen Bereichen unseres Alltags Realität und Selbstverständlichkeit geworden. Medien als ständiger Begleiter bestimmen und verändern unsere Welt und unseren kirchlichen Alltag. Irgendwo zwischen Realität und Fiktion bewegen sich Jugendliche zwischen Meditation, Technomesse und Internetkirche auf der Suche nach Glaubensspuren und Orientierung für ihren Lebensalltag. Immer mehr stellt sich die Frage, wo findet Kirche - im Besonderen kirchliche Jugendarbeit - in der neuen Welt ihren Platz und noch vielmehr, wie und wo kann sie dort für Jugendliche Räume anbieten, die Jugendliche zur Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit brauchen.

Der nachfolgende Artikel möchte einige Überlegungen zur Medienarbeit im Sinn der Aufgaben und Ziele katholischer Jugendarbeit aus der Würzburger Synode anstellen und beleuchten. Er argumentiert von einer subjekt- und personorientierten Grundhaltung her und möchte zur Diskussion herausfordern. Er soll als Versuch verstanden werden, Medienarbeit in der katholischen Jugendarbeit zu begründen und möchte zur Entwicklung einer eigenen Position in diesem Feld und Klärung von Medienarbeit als Arbeitsfeld im Bereich der katholischen Jugendarbeit vor dem Hintergrund des eigenen Selbstverständnisses ermutigen.

Christliche Grundhaltung im Feld der Medienpädagogik

Ausgangspunkt der Überlegungen soll die zentrale These sein, dass es primäre Aufgabe katholischer Jugendarbeit ist, Jugendliche mit dem Leben und Wirken der Person Jesu Christi vertraut zu machen und aufbauend auf die Lebenswirklichkeiten und Lebensbedingungen von Jugendlichen Angebote für sie zu schaffen, die ihnen Möglichkeiten und Orientierung ihres Lebens im Sinne Jesu Christi erschließen.

Von daher lässt sich ein vermutlich zentrales Kriterium für eine Position kirchlicher Jugendarbeit zum Thema „Jugendmedienarbeit und Kirche“ ableiten, nämlich Medienfragen im Bereich katholischer Jugendarbeit nicht als Selbstzweck, sondern von den Zielen der christlichen Gemeinschaft her zu beleuchten und zu diskutieren.

Mediennutzung kann Menschen zum Schaden und zum Nutzen gereichen. Für katholische Jugendarbeit können daher folgende Fragen hilfreich sein: Welche Medienerlebnisse und Hilfen bei der Verarbeitung und Gestaltung helfen Jugendlichen als Personen in ihrer konkreten Lebensentfaltung zu mehr Menschsein im christlichen Verständnis? Welche Vor- und Nachteile bringt spezifisches Mediennutzungsverhalten für die Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen mit sich?

Zentrale Frage für Medienarbeit in der katholischen Jugendarbeit könnte sein: Wo sind Medien geeignet, die Botschaft des Evangeliums an Jugendliche weiterzutragen beziehungsweise in welcher Weise ist Medienarbeit geeignet, Jugendliche in ihrer Persönlichkeitsentwicklung im Sinne der christlichen Botschaft zu fördern?

Vor diesem Hintergrund kann auch das Thema, ob verstärkte medienpädagogische Arbeit in verschiedenen Feldern katholischer Jugendarbeit wünschenswert ist, dahingehend umformuliert werden: Bringt medienpädagogische Arbeit die Arbeit mit Jugendlichen den Zielen, die im Arbeitsfeld mit Jugendlichen im Sinne eines christlichen Menschenverständnisses verfolgt werden, näher, und wenn ja, in welcher Form?

Bedeutung von Neuen Medien in der katholischen Jugendarbeit

Im folgenden Teil soll exemplarisch anhand einiger Grundaufgaben katholischer Jugendarbeit die Bedeutung von Neuen Medien in der katholischen Jugendarbeit erhellt und im Rahmen verschiedener Aufgaben von katholischer Jugendarbeit beschrieben werden. Hierbei soll auch einigen Vorbehalten und möglichen Bedenken bei der Mediennutzung begegnet werden.

Bereitstellung von Lernfeldern für Jugendliche

Katholische Jugendarbeit will „Lernfelder für Jugendliche“ zur Förderung ihrer Persönlichkeit und ihrer verbesserten Teilhabe an unserer Gesellschaft zur Verfügung stellen. Gerade im Feld der Medienarbeit zeigen sich hierzu nahezu unbegrenzte Lernchancen. So bieten sich hierbei beispielsweise Lernfelder für Jugendliche im Hinblick auf Erwerb von Kompetenzen zur kritisch - konstruktiven Beurteilung oder Übernahme von Verantwortung, zur Förderung ihrer kommunikativen oder kreativen Kompetenzen, um nur willkürlich einige Fertigkeiten herauszugreifen, die ihnen im persönlichen und gesellschaftlichen Lebensalltag hilfreich sein können.

Schaffen von Räumen für Jugendliche

Katholische Jugendarbeit möchte Jugendliche in ihren sozialen Nahräumen abholen, mit ihnen ihren gesell-

schaftlichen Nahraum gestalten, ihnen Räume zur Entfaltung ihrer Persönlichkeit zur Verfügung stellen sowie Räume der Zugehörigkeit und der Geborgenheit schaffen. Im Rahmen des Medienzeitalters haben sich die Raum - Zeit - Verhältnisse verändert. Es sind neue Räume für Jugendliche entstanden, die sie erleben und bewältigen müssen. So ist die Kommunikation im „Chatroom“ heute eine häufig beliebte Form für Jugendliche, sich auszutauschen, ihre Themen zu diskutieren und Kontakte zu knüpfen.

Bei der Kommunikation werden Treffpunkte vereinbart und Kooperationen und Freundschaften zwischen den Jugendlichen geschlossen. Jugendliche verwenden ihnen eigene - für Außenstehende oft wenig nachvollziehbare und nicht verständliche - Codes und Zeichen und können hinter Deck- und Nicknamen in andere Identitäten schlüpfen und in verschiedenen Rollen Diskussionen führen. Zwar besteht ein grundsätzlicher Schutz für die Chaträume insoweit, als sich Anbieter und Leiter ebenso wie Teilnehmer auf demokratische Grundsätze und Vermeidung diskriminierender Äußerungen verpflichten, jedoch ist eine permanente Überprüfung oft nicht möglich und die Grenzen sind oft fragwürdig. Ferner sind die Leiter in der Regel nicht spezifisch pädagogisch oder seelsorgerisch geschult und jeder kann grundsätzlich Chats eröffnen. Die Inhalte sind für Jugendliche, da vielfach ohne Beschränkungen wie Alter, Zielgruppe etc. zugänglich, nicht immer einfach zu verarbeiten und nicht immer konstruktiv.

Abholen von Jugendlichen in ihren Lebensbezügen

Chaträume enthalten aus pädagogischer Sicht grundsätzlich hohe Lernchancen für soziale, kommunikative und koordinatorische Kompetenzen von Jugendlichen. Es bleibt die Frage, ob katholische Jugendarbeit sich in solche Räume einmischen, integrieren und mitdiskutieren bzw. eigene Räume mit pädagogischem Profil zur Verfügung stellen sollte, in denen Jugendliche soziale Wertschätzung und Anerkennung erfahren und in denen sie die Möglichkeit des offenen Austausches über Lebens- und Glaubensfragen haben oder ob diese Räume besser anderen Gruppierungen überlassen bleiben sollen. Bei Überlegungen und Entscheidungen kann auch mitgedacht werden, dass beispielsweise im Chat oder mit Websites Jugendliche von Angeboten erreicht werden können, die mittels anderer Angebote mit Komm-Struktur nicht erreicht werden. Erste Erfahrungen aus Projekten liegen bereits vor. Eine weitere Form, Raum zur Verfügung zu stellen, kann in der Bereitstellung von Gesprächsangeboten seitens der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zur Verarbeitung von medialen Erlebnissen bestehen.

Nach wie vor wird bei Jugendlichen „personales Angebot“ mit glaubwürdigen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die zur Diskussion mit Jugendlichen eben-

so wie zum gegenseitigen Lernen und Verstehen bereit sind, hoch geschätzt. Eine schwierige Aufgabe hierbei ist es, dass Jugendliche auf Angebote kirchlicher Jugendarbeit überhaupt aufmerksam werden, von ihnen angesprochen und erreicht werden. Will man diesem Anspruch nachkommen, so impliziert er, um Jugendliche in ihren Welten abzuholen, zum gegenwärtigen Zeitpunkt auch, sie in ihren Medienwelten abzuholen.

Eine neue Form der Kontakt- und Kommunikationsarbeit mit Jugendlichen ist hierzu gefragt. So könnte beispielsweise web basierte und telekommunikative Kommunikation mit persönlichen face to face Gesprächen verknüpft werden. Aus Sicht der Autorin können direkte soziale Kontakte durch computerisierte Kontakte nicht ersetzt werden. Menschliche Liebe, Wärme und Anteilnahme kann nicht von PCs geleistet werden. Technik kann allerdings, wie es die Vergangenheit häufig gezeigt hat, vieles erleichtern und Arbeit unterstützen. In diesem Sinne erscheint die Anwendung und Nutzung multimedialer Angebote sinnvoll und berechtigt.

Entgegen manchen Aussagen, Internetpräsenz kirchlicher Angebote fördere die Vereinzelung von Jugendlichen vor dem Computer, die nicht noch zusätzlich unterstützt werden soll, soll das Argument der Teilhabe gesetzt werden. Menschen können durch das Internet auf Angebote stoßen, die für sie Bedeutung haben und sie zur Teilnahme an religiösen Veranstaltungen und zu neuen Glaubenserfahrungen ermutigen. So stellt wohl heute auch nahezu niemand mehr die anfangs viel thematisierten Rundfunk- und Fernsehübertragungen von Gottesdiensten in ihrer religiösen Bedeutung für Gläubige in Frage. Die Teilhabe von unzähligen Gläubigen an Fernsehbildschirmen an den Feiern im Petersdom zum Weihnachts- und Osterfest ermöglichen wohl unwidersprochen

vielen Gläubigen auf der ganzen Welt tiefe Glaubenserfahrungen. Nicht vergessen werden sollte auch, dass Medienangebote Jugendliche auch zur Teilnahme an Veranstaltungen mit Präsenzcharakter motivieren können.

Befähigung zur Übernahme von Verantwortung

Kirchliche Jugendarbeit will Jugendliche zur Mitbestimmung und Übernahme von Verantwortung in Kirche und Gesellschaft befähigen. Neue Medien bieten neue Formen der Mitbestimmung in unserer Gesellschaft. Websites ermöglichen auf eigene Belange weltweit aufmerksam zu machen und weltweit über Themen und Fragen zu kommunizieren. Jugendliche erleben Diskussionen und erfahren die Auswirkungen ihres Handelns durch Reaktionen ihrer Gegenüber. Jugendliche können sich bei der Gestaltung von Medien in Verbindung mit christlicher Wertorientierung und Inhalten als Akteure und Handelnde sowohl in katholischer Kirche als auch nach außen erleben.

Hilfen zur Alltagsbewältigung

Katholische Jugendarbeit soll Jugendlichen zur Bewältigung ihres Lebensalltags Kompetenzen zur Verfügung zu stellen. Mediensozialisation und Medienerfahrungen beeinflussen das Leben von Kindern und Jugendlichen und bestimmen ihre weitere Lebensgestaltung mit. Jugendliche sind ständig von Medien umgeben und eine Welt ohne Medien und Medieneinfluss ist nicht mehr vorstellbar. Hier benötigen junge Menschen Hilfen zur Verarbeitung und Bearbeitung ihrer Erlebnisse, für die Raum zur Verfügung gestellt werden kann. Auch wenn die These richtig ist, dass es immer Medien als Zeichen der Vermittlung und Verständigung von Menschen gegeben hat und es deshalb keiner spezifischen Medienpädagogik bedurfte, so haben sich dennoch Veränderungen ergeben. Beispielsweise haben sich die weltumspannende Dimension, die Schnelligkeit, die Verknüpfung und die Datenspeicher erheblich geändert, was sich auf den Alltag und veränderten Verarbeitungsnotwendigkeiten bei den Jugendlichen auswirkt.

Ermöglichung von Dialog

Unsere heutige Gesellschaft zeigt veränderte Kommunikationsgewohnheiten von Jugendlichen auf. Da Kirche Ort des Dialogs und der Kommunikation mit Jugendlichen sein soll, bietet sich an, die veränderten Kommunikationsgewohnheiten von Jugendlichen aufzugreifen und diese für Auseinandersetzung und gegenseitige Weiterentwicklung zu nutzen. Die Kommunikation per Neuen Medien ermöglicht weltweite, mehrsprachige Dialoge verschiedener Kulturen und Milieus.

Plurales Angebot für Jugendliche

Warum soll gerade die Kirche und nicht die Schule oder der Betrieb „Medienlernen“ ermöglichen? Diese Frage müsste wohl präziser heißen, warum soll Kirche neben Schule und Betrieb auch ein Angebot zur Verfügung stellen. Eine schlichte - subjektive - Antwort könnte vielleicht lauten: Weil es beim Begriff Medienlernen nicht nur um technische Kompetenz, sondern um ganzheitliches Verstehen geht. So kommt es vielleicht immer mehr darauf an, mit Jugendlichen Medienerfahrungen zu machen und ihre Erfahrungen, Erlebnisse, Emotionen und Veränderungen aufzugreifen und im Rahmen ihrer gesamten Lebenserfahrungen einzuordnen und mit ihnen zu bearbeiten. Jugendliche brauchen Menschen, die diese Erfahrungen mit ihnen teilen - frohe und traurige Erfahrungen - Kompetenzerfahrungen und Versagenserlebnisse. Sie brauchen Gesprächsmöglichkeiten über ihre Medienerfahrung, sie brauchen Anregungen für alternative Medienerfahrungen und für ihre Teilhabe an Medien.

Silke Elzenbeck

Geschlechtsspezifische Aspekte im Medienverhalten

Erkenntnisse aus einer Längsschnittstudie des Deutschen Jugendinstituts

Bei Mädchen und Jungen geht es im Kontext ihrer Identitätsentwicklung vor allem darum, die Suche nach Frauen- und Männerbildern in den Medien mit den eigenen Vorstellungen und Erfahrungen zusammenzubringen. Ihre Arbeit an den „Themen des Lebens" mittels „Medien-Dramen" beinhaltet die Auseinandersetzung mit den mannigfaltigen Formen menschlichen Verhaltens.

Die Themen der 13- und 14-Jährigen sind dabei vor allem die innere Ablösung von der Mutter, die Suche nach dem Vater, der Wechsel zwischen Aufbruch und Rückzug im Rahmen des mühsamen Abschiedes von der Kindheit sowie die Freundschaftsbeziehungen. Ferner geht es vor allem um die thematische Frage, was heißt es, eine Frau, bzw. ein Mann zu sein. Dabei ist eine unterschiedliche, d.h. geschlechtsspezifische Themen-Suche der 13- und 14-Jährigen festzustellen.

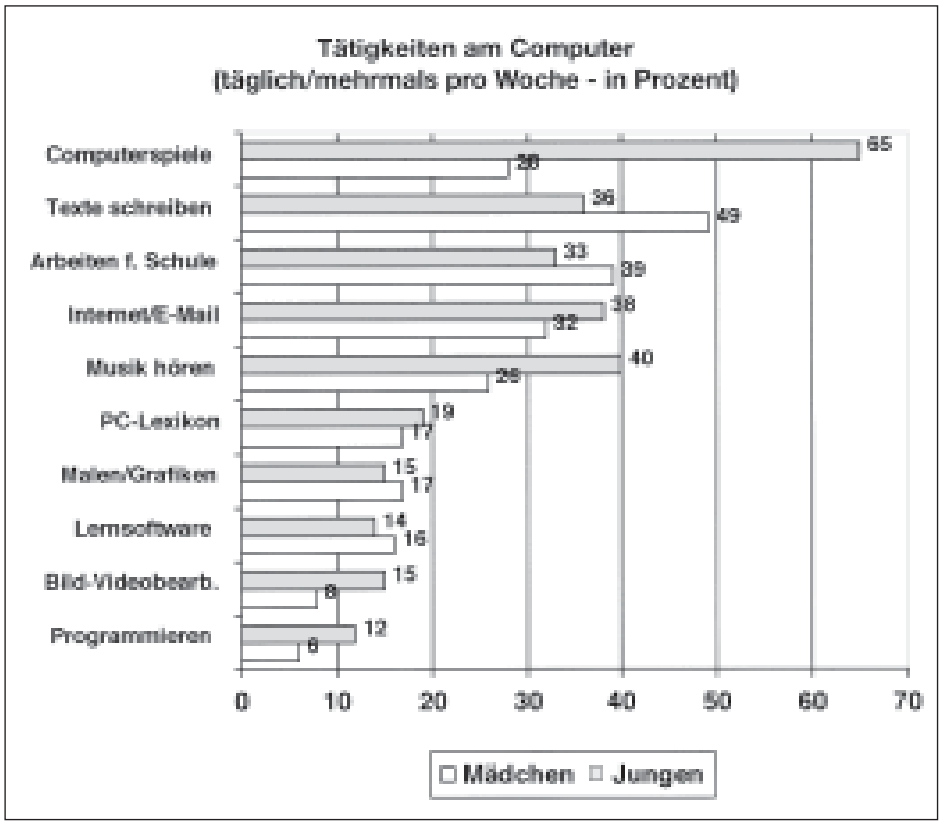
Die Jungen benötigen zuerst eine Zeit für die individuelle Auseinandersetzung mit ihrem Körper; dementsprechend orientieren sie sich stark an den gleichaltrigen Jungen sowie an körperbetonten und leistungsbezogenen Stars der Medien (Sportler, Stars des Action-Genres u.Ä.). Die Mehrzahl der befragten Jungen beschäftigt sich in dieser Zeit mehr mit anderen Jungen als mit Mädchen. Erst mit 15/16 Jahren ändert sich dieses und sie setzen sich mehr mit ihren Beziehungen zu Mädchen auseinander.

Die Mädchen entwickeln früher als die Jungen ein Interesse für die Themen Erotik, Sexualität und Freundschaftsbeziehungen mit Jungen. Auf der Suche nach Frauen- und Männerbildern beziehen die Mädchen ein breiteres Spektrum an Medien sowie Medieninhalten ein. Mädchen suchen in den Medien Impulse und Anregungen für positive und negative Selbstbilder. Ihr Interesse an den oft konträren Startypen zeigt, dass sie mehr als die Jungen sowohl die 'hellen' als auch die 'dunklen' Seiten ihrer eigenen Gefühle und Phantasien entdecken möchten. Die medienbezogenen Aktivitäten und kulturellen Praxen der Mädchen sind mehr von den Themen „Beziehung" (Interesse an Beziehungsfilmen) und „Bewegung" (Vorliebe für Tanz sowie Tanz-Filme) geprägt.

Bei den Jungen geht es dagegen mehr um die Themen Wettkampf sowie um das Kennenlernen der eigenen Stärken und Schwächen. Für beide Geschlechter gilt, dass sie die Medien als Spiegel sowie als Anregung und Provokation für ihre eigenen Entwicklungsschritte verwenden.

Für Jungen und Mädchen gilt, dass ihre Vertrautheit mit den Medien Distanz und Kritik einschließt. Die Suche der Jugendlichen nach „ihren" Themen in den Medien schafft ein spezifisches (Medien-)Wissen, das aber auch eine Distanz zu Medien sowie eine kritische Haltung gegenüber den Medien einschließt. Die 13- und 14-Jährigen kennen beispielsweise die Pro- und Contra-Argumente ihrer Eltern und verwenden diese auch in den Diskursen mit ihnen. Dies kann dann zur Reflexion des eigenen Medienverhaltens beitragen, wie es in den Aussagen der vom DJI befragten Jugendlichen immer wieder zum Ausdruck kommt.

Dr. Ekkehard Sander



Mädchen, Jungen und Neue Medien

Praxiserfahrungen aus dem Internetcafé N4Y in Lüneburg

Das Internetcafé „Net for Youth“ (kurz „N4Y“) ist eine Anlaufstelle für Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 15 bis 25 Jahren, die einen Ausbildungsplatz suchen, aber über Angebote, z.B. des Arbeitsamtes (Berufsberatung), nicht erreicht werden können. Gefördert wird das N4Y von der Berufsberatung des Arbeitsamtes Lüneburg sowie der Stadt Lüneburg unter Trägerschaft der Ausbildung & Arbeit GmbH, Zweigstelle Lüneburg. Insbesondere sozial benachteiligten und lernschwachen Jugendlichen und jungen Erwachsenen soll mit diesem niederschwelligen Angebot unterhalb des Hilfeangebotes der Berufsberatung geholfen werden, eine betriebliche Ausbildung oder eine Tätigkeit im ersten Arbeitsmarkt aufzunehmen. Im Gegensatz zur aufsuchenden Sozialarbeit wird den Mädchen und Jungen im N4Y ein Treffpunkt geboten, in dem sie sich mit Gleichgesinnten über ihre persönliche und berufliche Situation austauschen können.

Das Medium Computer bietet dabei die Möglichkeit, die genannte Zielgruppe besser zu erreichen. Das Chatten und Surfen im Internet besitzt mittlerweile einen hohen Stellenwert und stellt für die Jugendlichen einen fast unwiderstehlichen Anreiz dar. Die leichte Bedienbarkeit ermöglicht auch lernschwachen Jugendlichen eine Nutzung dieses Mediums. Der Zugang zum Internet ist jedoch für Mädchen und Jungen ohne eigenes Einkommen oft nicht realisierbar. Durch die kostenlose Einführung in die Email- und Onlinekommunikation und die Nutzung des Internets zur Ausbildungsplatz- und Jobsuche kann eine sozialpädagogische Einflussnahme über das Medium PC/Internet ermöglicht werden.

Rahmenbedingungen

Das Internetcafé N4Y befindet sich im Obergeschoss des Jugendzentrums in der Innenstadt Lüneburgs und wird von zwei hauptberuflichen Sozialpädagoginnen und mehreren Honorarkräften betreut. Es wird ähnlich wie das Jugendzentrum überwiegend von ausländischen Jungen genutzt (und nur von relativ wenigen deutschen Jugendlichen). Der Mädchen-/Frauenanteil (deutscher und nichtdeutscher Herkunft) liegt bei ca. 15%. Dennoch wird hier der Versuch unternommen, geschlechtsspezifische Aspekte im Umgang mit den Neuen Medien zu beschreiben, auch wenn die Ergebnisse aufgrund der speziellen Zielgruppe und dem verhältnismäßig geringen Anteil an weiblichen Besuchern nicht verallgemeinerbar sind.

Angebotsformen

Die Zielsetzungen des Internetcafés werden über zwei verschiedene Angebotsformen umgesetzt:

1. Lernbereich

Der Lernbereich wird in den Nachmittagsstunden (14 - 18 Uhr) angeboten und beinhaltet die Einführung und Unterstützung im Umgang mit den modernen Kommunikationsmedien: Die Jugendlichen erlernen Grundzüge wichtiger PC-Programme wie z.B. MS-Word für das Anfertigen von Bewerbungen und erhalten eine Einführung in die Nutzung des Internets. Die vermittelten Wissensinhalte unterstützen dabei ein auf die Jugendlichen abgestimmtes Bewerbungstraining, um die Chancen der Vermittlung Jugendlicher in einen Ausbildungsplatz zu erhöhen.

2. Offener Bereich

Der offene Bereich wird in den Abendstunden (18 - 20 Uhr) angeboten und beinhaltet das freie Chatten und Surfen im Internet, u.a. zu ausbildungsrelevanten Themen. Die Jugendlichen erhalten hier aber auch die Gelegenheit, eigenen Interessen nachzugehen. Der Umgang mit dem Internet wird dabei so wenig wie möglich reglementiert. Die Nutzung wird von den hauptamtlichen Sozialpädagoginnen beaufsichtigt. Die pädagogischen Mitarbeiter mit besonderen Medienkenntnissen stehen ebenfalls bei Anwendungsproblemen zur Verfügung.

Geschlechtsbezogene Aspekte im Umgang mit Neuen Medien

Auf die geringe Nutzungsquote des Internetcafés N4Y durch Mädchen und junge Frauen ist bereits oben hingewiesen worden. Aus unserer Sicht ist dies jedoch weniger auf die zögerliche Nutzung der Neuen Medien durch diese Zielgruppe zurückzuführen als vielmehr auf die enge Bindung an das Jugendzentrum, welches hauptsächlich von Cliquen männlicher (ausländischer) Jugendlicher besucht wird. Nach unseren Beobachtungen nutzen die Mädchen den Computer und das Internet nicht weniger kompetent als

die Jungen. Sie unterscheiden sich von den männlichen Nutzern lediglich in der Art des Umgangs mit den neuen Kommunikationsmedien. Dabei muss natürlich berücksichtigt werden, dass die Teilnehmer/innen freiwillig in das Internetcafé kommen und somit generell kaum Jugendliche erreicht werden, die eine gewisse Scheu oder gar Abneigung gegenüber dem Medium Computer haben.

Der Lernbereich wird verhältnismäßig häufig auch von Mädchen besucht (ca. 30 - 40% aller Teilnehmer). Intensiv wird dieser Bereich genutzt, um freie Ausbildungsstellen zu suchen und Bewerbungen für Ausbildungsplätze zu schreiben. Hier wird beobachtet, dass die Kenntnisse der Mädchen in der Textverarbeitung im Allgemeinen besser sind als die der Jungen. Von Bedeutung ist das geschlechtsspezifische Rollen- und Berufswahlverhalten: Mädchen und junge Frauen (insbesondere die Nutzerinnen des N4Ys) streben in erster Linie eine Ausbildung in Büro- und Dienstleistungsberufen an. Unsere Teilnehmerinnen besuchen daher nach dem Real- oder Hauptschulabschluss in der Regel die Handelsschule, wo sie den Umgang mit Textverprogrammen bereits erlernen. Dagegen haben gerade Jungen mit oder ohne Hauptschulabschluss, die vielfach einen gewerblich-technischen Beruf anstreben, häufig Probleme mit dem Verfassen eines Briefes oder Bewerbungsschreibens am PC.

Im offenen Bereich des Internetcafés stellen die Mädchen stets die Minderheit dar. Hier ist auffällig, dass sie das Internet hauptsächlich nutzen, um zu chatten oder E-Mails und (kostenlose) SMS zu versenden. Die Kommunikation mit Freunden und Freundinnen oder auch anonym im Chatroom steht eindeutig im Vordergrund. Sie gehen dabei in der Regel zielgerichtet vor. Die Jungen nutzen das Internet ebenfalls gerne als Kommunikationsmedium (Chatten, E-Mail, Free-SMS). Darüber hinaus machen sie jedoch stärker Gebrauch von den vielfältigen Möglichkeiten, die das Internet bietet: Sie suchen nach Informationen zu Themen, die sie gerade interessieren (z.B. Autos, Sport, Handys oder Popgruppen). Dieses zusätzlich tun Mädchen zwar auch, jedoch in geringerem Umfang. Jungen zeigen ein stärkeres Interesse an E-Commerce-Angeboten (elektronische Verkaufsplattformen) im Internet, wie z.B. „Ebay“ (virtuelles Auktionshaus), an dem Download von Dateien (Musik - MP3, Spiele, Videos) und versuchen darüber hinaus immer wieder, auch verbotene Grenzen zu überschreiten, indem sie z.B. Internetseiten mit pornografischen Inhalten aufrufen. Die männlichen Nutzer des Internetcafés verlangen daher in der Regel nach intensiverer Betreuung und Beaufsichtigung durch die pädagogischen Mitarbeiter. Während Mädchen durchaus die Möglichkeiten, die das Internet bietet, intensiver nutzen könnten, müssen Jungen oftmals in ihre Grenzen verwiesen werden.

Im Hinblick auf die Nutzung der Neuen Medien durch Mädchen und junge Frauen lässt sich festhalten, dass diese sich stark an weiblichen Vorbildern orientieren.

Mädchen sind durchaus in der Lage sind, einen IT-Beruf zu erlernen, doch oft kann eine gewisse Hemmschwelle beobachtet werden. Diese drückt sich u.a. im Hinterfragen der eigenen Fähigkeiten aus: Häufig schätzen Mädchen und junge Frauen ihre persönlichen Kompetenzen im Hinblick auf die Neuen Medien zu gering ein. Vergleichsweise ungehemmt gehen Jungen auf diese Technik zu.

Vorbilder schaffen Zukunft! Wenn die Bestrebungen, Mädchen und junge Frauen noch mehr in die Informationstechnologie einzubinden, Erfolg haben sollen, muss dafür gesorgt werden, dass weibliche Vorbilder (z.B. Frauen als Ausbilderinnen im IT-Bereich) ansprechbar sind. Mit dieser Aussage ist gemeint, dass Mädchen und junge Frauen sich an pädagogischen Vorbildern orientieren, Mut fassen und sich der neuen Herausforderung stellen und bemerken, dass die Neuen Medien ebenfalls für Frauen spannende und interessante Arbeitsfelder sind. Das Aufbrechen tradierter Rollen (im beruflichen Leben) ist ein weiterer Ansatzpunkt für die stärkere Einbindung von Mädchen und jungen Frauen in den Bereich der Neuen Medien.

Katrin Brusek **Anja Thiemann**

- Pädagogische Mitarbeiterinnen im Internatcafé N4Y, Lüneburg -

Wer schon hat, dem wird gegeben!

Medienkompetenz: Ein Schlüssel zu sozialer Chancengleichheit

Multimediale Einflüsse prägen unsere westliche Gesellschaft und Kultur in einem bisher unbekannten Ausmaß. Sie sind ein nicht mehr wegzudenkender Bestandteil unserer privaten und beruflichen Welt. Neue Informations- und Kommunikationstechnologien dienen sowohl der Freizeitgestaltung als auch dem Transport von Normen, Werthaltungen und Weltanschauungen. Gleichzeitig schaffen Internet und Multimedia neue Bildungs- und Erfahrungsmöglichkeiten, die wiederum die Chance zur Entwicklung notwendiger Schlüsselkompetenzen auf dem Weg zu einer Informations- und Kommunikationsgesellschaft beinhalten.

Im Kontext Jugend und Neue Medien[1] stellt sich die Frage, wie Jugendliche an der Entwicklung zu einer multimedialen Gesellschaft beteiligt sind bzw. beteiligt werden?

Zunächst einige Zahlen: Lt. der 13. Shell Jugendstudie 2000 besitzen 30% aller Jugendlichen einen eigenen Computer, etwa 25% haben einen Computer, den jemand anderes mitbenutzt, 44% besitzen keinen eigenen Computer. Von den Jugendlichen, die einen Computer besitzen, stammt die Mehrheit aus gebildeten Elternhäusern. Auch ist ihr Interesse an der neuen Technik größer als das der Jugendlichen aus Schichten mit geringerem Bildungsniveau.[2] Dies belegt auch das Nutzungsverhalten: Mindestens einmal die Woche nutzen 20% der Haupt-, Real- und Fachschüler ihren PC, bei den Gymnasiasten und Studenten sind es jedoch 60%.[3] Hinsichtlich der Nutzung des Internets gibt es kompatible Ergebnisse: „Jugendliche, deren Elternhaus der gehobenen Bildungsschicht zuzurechnen ist, erklären häufiger, das Internet zu nutzen (45%) als Jugendliche, deren Eltern der mittleren (25%) oder unteren Bildungsschicht (16%) angehören.“[4] Konkreter: Berufstätige, auszubildende, nichtberufstätige und arbeitslose Jugendliche nutzen das Internet generell zu unterproportionalem Anteil, Studenten dagegen nutzen es überproportional.[5]

Allein der Blick auf diese wenigen Zahlen und Beobachtungen lässt den Verdacht zu, dass im Bereich des Umgangs mit Neuen Medien Jugendliche aus gehobenen Bildungsschichten oder anders gesagt, mit weniger sozialen Benachteiligungen[6] hinsichtlich der Chancen, an der modernen Kommunikationsgesellschaft zu partizipieren, eine bessere Ausgangsposition besitzen.

Die im Rahmen der Medienkompetenz benachteiligten Jugendlichen werden angesichts einer Arbeitswelt, in der der Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken zu einem entscheidenden Erfolgsfaktor wird, einen schweren Stand haben. Denn auch in der Arbeitswelt wird die Halbwertszeit des Wissens immer kürzer und der rasante technische Fortschritt in vielen Bereichen und Berufen erfordert mehr und mehr die lebenslange Anpassung an neue Entwicklungen, vorrangig im multimedialen Sektor.

In Anbetracht eines scheinbar unumkehrbaren Prozesses der Entstehung einer Informations- und Kommunikationsgesellschaft legt sich aufgrund der bisherigen Beobachtungen die Vermutung nahe, dass sozial besser gestellte und gebildete Jugendliche günstigere Möglichkeiten zur Aneignung neuer Medien haben und eher Medienkompetenz erwerben können, da sie von vornherein schon besser „ausgestattet“ sind als Jugendliche mit sozialer Benachteiligung. D.h. wer schon hat, dem wird auch noch gegeben und soziale Ungleichheiten werden weiter verschärft. Dies zumindest solange, wie die flächendeckende Computerisierung der Gesellschaft nicht vollzogen ist.

Was ist zu tun? Umgang und Kompetenz in der Anwendung neuer Medien zu erlernen ist eine nicht zu unterschätzende Aufgabe für die allgemeine und berufliche Bildung. Die Fähigkeit, mit Informations- und Kommunikationsmitteln gezielt, kompetent und auch kritisch umzugehen ist in einer Zeit, in der durch technischen Fortschritt die Anforderungen im Beruf und auch im privaten Alltag weiter steigen, von großer Bedeutung. Vor allem der Bildungssektor hat die Aufgabe, hier unterstützend zu wirken. Der Initiativkreis Bildung der Bertelsmann Stiftung empfiehlt in seinem Memorandum „Zukunft gewinnen - Bildung erneuern“ von 1999 Schritte zur Förderung des Einsatzes neuer Medien in unserem Bildungssystem. Zur weiteren Diskussion des Themas seien diese Schritte hier kurz vorgestellt[7]:

Zugang zum Internet schaffen. Wenn die neuen Bildungsmöglichkeiten ausgeschöpft und soziale Ausgrenzung vermieden werden sollen, müssen alle SchülerInnen und Studierenden in ca. fünf Jahren freien Zugang zum Internet erhalten.

Finanzierung ermöglichen. Ziel ist eine ausgewogene Finanzierung in einem Bildungsbündnis, in dem die Lasten verteilt sind: Vereinbarungen zwischen dem Bildungssystem und der Telekommunikationsindustrie. Allianzen zwischen Bildungseinrichtungen und Soft- und Hardwareherstellern. Ein Staatsfonds, gebildet durch einen „Computerpfennig“. Auf dieser Grundlage könnten Eltern und Studierende subventionierte Preise für Computer möglicherweise selbst tragen.

Medienkompetenz vermitteln. Alle Kinder sollten zukünftig das Verständnis der Bildersprache und die Fä-

higkeit, in den vernetzten Systemen zu navigieren, mit derselben Sorgfalt erwerben wie die Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen. Hierfür muss in den Lehrplänen Platz geschaffen werden.

Wissen verfügbar machen. Für die Bildung nützliche Informationen des Internets müssen in Web-Bibliotheken aufbereitet und durch Bildungsserver nutzerfreundlich bereitgestellt werden. Verlage sollten Lernsoftware anbieten und Schulen die Freiheit bekommen, Lehrmittel nach ihrer Wahl zu beziehen.

Neue Medien als Wissenswerkzeug etablieren. Damit die Potentiale der Neuen Medien ausgeschöpft werden können, müssen sie in allen Fächern und Disziplinen eingesetzt und die Entwicklung mediengerechter Fachdidaktiken sichergestellt werden.

Über das Bildungssystem Schule hinaus sind diese Schritte notwendigerweise auch in die außerschulische Jugendbildung, hier speziell die kirchliche Jugendbildung zu übersetzen. Alle drei klassischen Erscheinungsweisen kirchlicher Jugendarbeit (pfarrliche, verbandliche und offene Jugendarbeit) stehen vor der Aufgabe, im Sinne der sozialen Chancengleichheit Jugendlichen Zugangsmöglichkeiten zu neuen Medien zu eröffnen. Der mögliche Vorwurf, durch einen intensivierten Umgang mit Neuen Medien geschehe keine ganzheitliche Förderung, die wesentliches Element jeder kirchlichen Jugendbildung ist, relativiert sich hinsichtlich des nicht zu leugnenden Faktums, dass Neue Medien als Mittel zum Zweck ganzheitlicher Bildung unumkehrbar an Relevanz gewinnen. Sie sind neben anderen Kompetenzen ein weiterer Schlüssel zur sozialen Chancengleichheit und damit auch Auftrag an alle Formen kirchlicher Jugendarbeit, einen Zugang zu ermöglichen und diesen personell, finanziell und räumlich abzusichern.

Christian Gerdes
- Referent beim Bischöflich Münsterschen Offizialat -

1 Für diesen Beitrag wurde aus dem Bereich der Neuen Medien als Beispiel der Computer und das Internet ausgewählt. Weitere Medien bleiben unberücksichtigt.
2 vgl. Deutsche Shell (Hrsg.), Jugend 2000, Opladen 2000, S. 199-201, (Shell-Jugendstudie 2000)
3 vgl. Freizeit-Forschungsinstitut British-American Tobacco (B.A.T.) (Hrsg.), Horst W. Opaschowski, Die multimediale Zukunft. Analysen und Prognosen, Hamburg 1996, S. 35
4 Shell-Jugendstudie 2000, S. 202
5 vgl. ebd.
6 soziale Benachteiligung im Sinne einer defizitären Sozialisation in Schule und Ausbildung, Berufsleben und sonstiger Umwelt.
7 vgl. Initiativkreis Bildung der Bertelsmann Stiftung, Zukunft gewinnen - Bildung erneuern: Memorandum, Gütersloh 1999, S. 26-27

In & Out

Was bei Kids angesagt ist

Einen wichtigen Aufschluss über „die heutige Jugend“ geben ... die Angaben der Jugendlichen, was sie selber in ihrer Freizeit am häufigsten machen. Dabei ergeben sich zwischen den Altersstufen, den Geschlechtern und den sozialen Gruppen bemerkenswerte Unterschiede.

Zwischen den Geschlechtern fällt auf, dass es Aktivitäten gibt, denen zumeist nur eines der beiden Geschlechter nachgeht. So bilden Computerspiele eine Domäne männlicher Jugendlicher, die auch deutlich häufiger im Internet surfen und sich in der Freizeit öfter Videos und DVDs anschauen. Weibliche Jugendliche sind dagegegn diejenigen, die sich gerne stylen und oft shoppen gehen.

Zwischen den Altersstufen gibt es ähnlich gravierende Unterschiede. Die Kids im Alter von 12 bis 14 Jahren sehen häufiger fern, spielen im Vergleich sehr oft Computer, hängen einfach nur rum oder machen in ihrer Freizeit mehr oder weniger locker organisierten Sport. Ältere Jugendliche treffen sich hingegen häufiger mit Leuten, gehen entsprechen öfter in Kneipen, genauso wie das Surfen im Internet mit dem Alter zunimmt. Mit anderen Worten verschieben sich die Interessen der Jugendlichen, die mit zunehmenden Alter seltener Zeit dafür haben, vor dem Fernseher abzuhängen und daneben noch am Computer sich die Zeit mit Spielen zu vertreiben. (...)

Hauptschülerinnen und -schüler sind bei den Schulformen die auffälligste Gruppe. Sie beschäftigen sich verhältnismäßig viel mit Computer (39%), Fernsehen (69%) und Videos (25%) und nichts tun ist bei fast einem Drittel von ihnen sehr beliebt. Indes ist sich mit Leuten treffen, Disco, Surfen im Internet, Bücher lesen und Shoppen eher nicht bei Hauptschülerinnen und schüler angesagt. Vor allem die beiden Punkte Surfen im Internet und Bücher Lesen sind zusammengenommen wichtig. Hier zeichnet sich ab, dass Hauptschülerinnen und -schüler den Anschluss an die moderne Kommunikationswelt im Vergleich zu den anderen Schülerinnen und Schülern eher verpassen und auch in der Wissensgesellschaft durch mangelndes Interesse am Lesen eher schlechter abschneiden werden.

aus: Jugend 2002 - 14. Shell Jugendstudie, Deutsche Shell (Hg.), Konzeption und Koordination: Klaus Hurrelmann, Mathias Albert in Arbeitsgemeinschaft mit Infratest Sozialforschung, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt 2002

Miteinander statt gegeneinander

Medienarbeit: Ein dialogischer Kommunikationsprozess

„Lasst uns Medienarbeit machen! Alle haben bereits eine Webseite, nur wir nicht! Macht mal schnell etwas!“ Professionelle Medienarbeit - ein „Dauerbrenner - Thema“ mit vielen Facetten und unterschiedlichen Akzenten in verschiedenen Feldern katholischer Jugendarbeit stellt so manche Mitarbeiter immer wieder neu vor Herausforderungen. Optimale Technik und dennoch nicht der gewünschte Erfolg - gute Ideen und fehlende Technik - der Weg in die Medienarbeit kann als ein Weg mit vielen Fallen, aber auch Chancen, als des einen Freud, des anderen Leid beschrieben werden! Der nachfolgende Artikel möchte einige Anstöße geben, wie Medienarbeit in Einrichtungen angegangen werden kann, dass sie nicht zum Alptraum wird, sondern Spaß macht und Erfolg bringt. Medienarbeit soll dabei als ein Prozess mit mehreren Schritten beschrieben werden.

Medien sind nicht gleich Medien

Als eine Grundaufgabe von Einrichtungen, die Medienarbeit in ihrem Arbeitsfeld intensivieren wollen, scheint es notwendig, den eigenen Medienbegriff zu klären. Denn wenn wir heute von Medien und Mediennutzung sprechen, impliziert sich damit nicht zwangsläufig eine gleiche inhaltliche Aussage. Medien sind nicht gleich Medien. Eine Vielzahl an Faktoren, in denen sich das Themenfeld „Medien“ bewegt, lädt zum Nachdenken ein. So ist vorab bereits der Begriff Medien in sich extrem vielfältig. Es mischen sich Systeme mit Produkten, technische Mittler mit Anwendungsformen und Geräten, die alle zugleich als Medien bezeichnet werden.

Gleiches gilt für den Medienbegriff: Verwenden wir einen erweiterten Medienbegriff, so findet ein Großevent hier ebenso seinen Platz wie ein erlebnispädagogischer Jugendkreuzweg. Gehen wir von einem engeren Medienbegriff aus - bewegen wir uns in der Multimedia - Welt von Internet, PC, Handys, Film und Fernsehen. Unter Multimedia als Verknüpfung verschiedenster Medien zeigen sich dann ebenfalls wieder scheinbar grenzenlose Anforderungen auf und Neue Medien stehen als ein Inbegriff für nahezu unbegrenzte Informations- und Datenfülle, für scheinbar endlose Speicherkapazität und Präsentation.

Verständigung im pluralen Feld

Durch eine Verständigung auf einen gemeinsamen Medienbegriff kann unterschiedlichen Erwartungen und Zielvorstellungen, die in Folge des Begriffs assoziiert werden, entgegen gewirkt werden. Bei der Klärung sollten auch das eigene Selbstverständniss und die eigene Einstellung zu Medien sowohl im persönlichen Lebensalltag als auch im entsprechenden Feld der Jugendarbeit sowie im Hinblick auf die Zielgruppe Jugendliche überprüft werden, da sie gelegentlich doch auch als Maßstab für andere vorausgesetzt werden.

Eine Berücksichtigung verschiedener Theorien ebenso wie eine vergleichende Betrachtung der medienpädagogischen Diskussion kann für eine Diskussion und Klärung des eigenen Medienbegriffs und der eigenen Medienarbeit wichtig und hilfreich sein. Verschiedenste Richtungen mit verschiedensten Prägungen haben Wurzeln hinterlassen, die aufgrund ihres Fortdauerns bis heute immer mehr geworden sind und sich in heutigen Aspekten von verschiedenen Medientheorien widerspiegeln. Hierbei soll auch nicht vergessen werden, dass auch der Wunsch nach Medienarbeit einem bestimmten gesellschaftlichen Paradigma und Gesellschaftszustand entspringt und bestimmten gesellschaftlichen Zielvorstellungen unterliegt, die es aufzuhellen gilt.

Der Begriff „Medienkompetenz“ in der Medienpädagogik

Die vielleicht zentrale Aufgabe im Rahmen eines gemeinsamen Medienprozesses ist die Ausdifferenzierung von gemeinsamen Zielen. Hierbei sollen zum möglichen Zielbegriff der „Medienkompetenz“ einige Anmerkungen gemacht werden. „Medienkompetenz“ ist zu einem Schlüsselbegriff in der medienpädagogischen Diskussion, die sich im Wesentlichen mit der Geschichte, den Ursachen, Wirkungen und Funktionen von Medien sowie dem Umgang und den Be-

wältigungsmöglichkeiten der Mediatisierung durch den Menschen beschäftigt, geworden. Die Vorstellungen, was sich hinter dem Begriff verbirgt und wie er sich inhaltlich füllen lässt, sind ebenfalls je nach eigener Philosophie und Zielrichtung sehr mannigfaltig. Der Medienkompetenzbegriff ist insofern ebenfalls Produkt der eigenen Anschauung, der, wenn er verwendet wird, geklärt und anschließend mit überprüfbaren Indikatoren gefüllt werden sollte. Dieser Prozess ist - so die Sicht der Autorin - bei einem demokratischen Verständnis mit den Zielgruppen gemeinsam zu entwickeln und inhaltlich abzustimmen.

Zielgruppenorientierung

Auch bereits die Frage, wer die Zielgruppen sind, sollte nicht als selbstverständlich vorausgesetzt werden. Denn schnell stellen sich Enttäuschungen ein, wenn Mitwirkende von unterschiedlichen Zielgruppen ausgegangen sind, die sie mit Medienarbeit erreichen wollen. Während eine Seite vielleicht erwartet, sehr viele medienkompetente Jugendliche - an welchen Fähigkeiten auch immer das in der Alltagspraxis zu messen ist, auszubilden, erwartet die andere Seite vielleicht eine Optimierung der Medienkompetenz ihrer Mitarbeiter im Hinblick auf die Anwendung von Software im Rahmen ihrer Arbeit.

Zielbeispiele

Für eine Medienkompetenz - Diskussion in der katholischen Jugendarbeit kann es sinnvoll sein, sich allgemeine Ziele, die im Rahmen der katholischen Jugendarbeit für die Zielgruppe Jugendlicher bestehen, zu vergegenwärtigen und ihre Unterstützung durch Medienarbeit zu definieren. Intern wird in der kirchlichen Jugendarbeit hier - greift man einmal Inhalte auf - häufig von „Förderung allgemeiner personaler und sozialer Kompetenzen“ gesprochen, entwicklungspsychologisch könnten hier Begriffe wie „Förderung der Identitätsbildung“ oder „Entwicklung des Selbst“ stehen. Anbei finden sich einige einfache, willkürliche Beispiele für im Kontext der Diskussion von Medienkompetenz mögliche Zielvorstellungen am Beispiel jugendlicher Entwicklung:

Teil 1: Beispiele für Förderung allgemeiner Fähigkeiten

Förderung von Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeit

- Nutzung von Medien zum Ausdrücken und Aufmerksammachen auf eigene Belange
  (Beispiele: Gestaltung von Homepages, Radiospots, Fotostories, Zeitungsberichte in Verbindung mit inhaltlichen Diskussionen)

- Nutzung von Medien zur Gestaltung von Dialogen und gesellschaftlichen Prozessen
  (Beispiel: Nutzung von internationalen Chats, Beteiligungsforen im Internet)

Förderung von Verantwortungsbewusstsein und Selbstkontrolle

- Reflexion über eigene Freiheit und Selbstbestimmung in der Mediennutzung
  (Beispiel: Beobachtung der eigenen Mediennutzung, Medienbiografie im Vergleich, Erkennen eigener Medieninteressen und Vorlieben, Entwicklung von Kriterien für die eigene Mediennutzung)
- Reflexion der Entstehung von Medieninhalten und Medienprodukten
  (Beispiel: Reflexion aktueller gesellschaftlicher Phänomene anhand von Interessengruppen in den Medien, Erkennen von Bruchstellen in den Medien)
- Diskussion über Fragen des Medienschutzes
  (Beispiel: Kennen lernen von Notwendigkeit und Kriterien von Medienschutz, Reflexion von Medienangeboten vor dem Hintergrund eigener Wertvorstellungen und eigener Fragestellungen)

Förderung von Urteils- und Entscheidungskompetenz

- Diskussion über Medieninhalte und Wirkungen von Medien auf Rezipienten
  (Beispiele: Diskutieren von Lieblingswebsites, Vergleichen von Webinformationen)
- Auseinandersetzung mit Funktionen und Selbstverständnis von Medien
  (Beispiele: Überprüfung von gesellschaftlichen Funktionen von Medien, Diskussion von Macht von Medien)

Förderung von kommunikativen Kompetenzen

- Mitwirkung bei vielfältiger, weltweiter Kommunikation durch Neue Medien
  (Beispiele: Interkulturelle Kommunikation über Email, SMS, Chat über Grenzen hinweg)
- Austausch über Medieninhalte und Medienprodukte
  (Beispiele: Sprach- und Deutungslernen mittels Medien, gemeinsame Arbeit mittels oder über Internet)

Förderung von Kompetenzen gesellschaftlicher Mitbestimmung

- Möglichkeiten der direkten Meinungsäußerung und Einflussnahme auf die Diskussionskultur
  (Beispiel: Einbringen eigener Inhalte auf qualifizierten Websites / direkte Kommunikationswege zu gesellschaftlichen Beteiligungsformen)
- Informationszugang als Voraussetzung gesellschaftlicher Mitbestimmung
  (Beispiel: Erlernen gezielter Informationsrecherche als Voraussetzung für gezielte Argumentation; Kennen lernen, Analyse und Vergleich von bedeutenden, meinungsbildenden Medien)
- Erkennen von veränderten gesellschaftlichen Bedingungen durch Neue Medien
  (Beispiel: Entwicklung der Privatsphäre als öffentlicher Raum) usw.

Teil 2: Beispiele für Förderung medienfachlicher Kompetenzen

Neben den allgemeinen Fähigkeiten können medienfachliche Kompetenzen gefördert werden. Unter dieser Rubrik sind Kenntnisse, die den fachlichen Umgang mit Medien betreffen, zu verstehen. Es ist dabei jedoch zu berücksichtigen, dass die Abspaltung von Sachkompetenz natürlich nur eine Scheintrennung darstellt, da im Kontext mit ihrer Anwendung ebenfalls obige Kompetenzen, wie kognitive Fertigkeiten, gefördert und verlangt werden. Sachkompetenz fördert im günstigen Fall immer personale und soziale Kompetenz wie umgekehrt beispielhaft über zielgerichtete Informationsrecherche und adäquate Kriterien zur Prüfung und Verwendung von Informationen aus dem Internet sich Jugendliche neue Zugänge und Zusammenhänge zur Technik und damit Sachkompetenz erschließen können. Auch zum fachlichen Teil sollen einige Inhalte genannt werden:

Technische Medienkompetenz

- Kompetenz in der Einrichtung, Benutzung und Verknüpfung von Geräten wie Computer, Videokameras etc.
- Einrichtung und Nutzung von Programmen, Software etc.

Inhaltliche Medienkompetenz

- Wissen um eigene Mediensozialisation
- Kenntnis der Bedeutung von Wirkung und Umgang mit Medien
- Wissen um Tendenzen in der Medienentwicklung
- Einordnung und Prüfung von Neuerscheinungen in der Medienwelt
- Einordnung von Nutzen für die eigene Medientätigkeit usw. usw.

Um eine adäquate Systematisierung für die Definition der eigenen Ziele zu erhalten ist es wichtig, sich mit der Fachliteratur auseinander zu setzen und die eigenen Vorstellungen abzugleichen. Verkürzt kann vielleicht hinsichtlich gemeinsamer Gesamtziele im Bezug auf Medien in der katholischen Jugendarbeit gesagt werden, dass es für die Lebens- und Alltagsbewältigung von Jugendlichen wichtig ist, dass sie lernen, vor dem Hintergrund eines christlichen Menschen- und Weltverständnisses persönlich gewünschte und gesellschaftlich relevante Informationen aus den Medien zu erhalten, nach spezifischen Kriterien auszuwerten, zu hinterfragen, aktiv zu nutzen und nach bestimmten Zielen gestalten zu lernen. Jugendliche lernen im Idealfall Teilsegmente von Medien, die ihre persönliche Entwicklung beeinflussen, kennen, verstehen und damit umzugehen. Sie eignen sich Schlüsselqualifikationen im Umgang mit Medien für ihre persönliche und berufliche Zukunft an und erhalten höhere Möglichkeiten der gesellschaftlichen, politischen und beruflichen Teilhabe.

Zirkel der Medienarbeit

Medienarbeit in katholischen Jugendeinrichtungen kann entsprechend den vorherigen Aussagen, wenn sie sich nicht kurzfristigen Paradigmen unterwerfen will, als längerfristiger, beteiligungsorientierter Lern- und Qualitätsprozess definiert werden, der stets reflektiert, überprüft und in seiner Zielrichtung korrigiert werden sollte. Er sollte auf verschiedenen Ebenen geführt und abgestimmt werden.

Kompetenz von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern

Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in der katholischen Jugendarbeit zeichnen sich durch persönliche und fachliche Kompetenz aus. Medienarbeit als beteiligungsorientierter Prozess erfordert von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern hohe Lernbereitschaft, Offenheit und eigene Medienkompetenz. Zur fachlichen Kompetenz im Hinblick auf Jugendarbeit und Medien sollen zwei inhaltliche Bereiche, die aus Sicht der Autorin wichtig sind, herausgestellt werden:

Jugendpädagogische Kompetenz

Jugendpädagogische Kompetenz von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zeigt sich in der Kenntnis und Reflexion der Lebensbedingungen von Jugendlichen auf dem Hintergrund theoretischer Grundlagen und in der Benennung und Umsetzung entsprechender pädagogischer Konsequenzen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter wirken als Lernhelfer für Jugendliche und ermöglichen ihnen Lernprozesse zur Förderung ihrer Persönlichkeitsentwicklung auf christlicher Grundlage. Sie sollten hierzu Konzepte und Ansätze kennen, erarbeiten und umsetzen.

Die pädagogische Herausforderung für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der katholischen Jugendarbeit kann darin liegen, sensibel wahrzunehmen, in welcher Form sich die Mediatisierung der Jugendwelt

auf die Jugendlichen, denen sie konkret in den verschiedensten Feldern der Jugendarbeit begegnen, auswirkt. Sie sollten erkennen, welche Kompetenzen und Angebote die Jugendlichen speziell in diesem Bereich zu ihrer persönlichen personalen und sozialen Weiterentwicklung brauchen und ihnen diese Angebote im Kontext christlichen Lebens ermöglichen.

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sollten in der Lage sein, entsprechende Lernsituationen und Lernarrangements mit Aufforderungscharakter zur Arbeit mit Medien zu schaffen und zu nutzen. Hier kann ein zufälliges Gespräch über Lieblingsbands am Abend genauso genutzt werden wie eine große Medienaktion. Es gilt für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter Situationen im eigenen Arbeitsfeld zu erkennen und zu identifizieren, an denen ein Lernen des Umgangs mit Medien möglich ist und dann entsprechend zu reagieren. Vor diesem Hintergrund erübrigen sich auch die Fragen, ob Medienarbeit in der katholischen Jugendarbeit eher in der Kleingruppe zur Gestaltung einer Homepage erfolgen soll oder in der Förderung der Außendarstellung in Funk und Fernsehen liegt oder ob doch beide Felder gefragt sind.

Medienspezifische Kompetenz

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sollten neben theoretischen und praktischen Grundlagen die aktuelle Diskussion über Grundmechanismen, Funktionen und Wirkungen von Medien in unserer Gesellschaft kennen. Im Umgang mit Jugendlichen sollten sie sich durch einen spezifischen Umgang mit den Medien auszeichnen und Handlungsfelder in ihrem Arbeitsfeld erkennen, an denen Medienlernen möglich ist. Technische Grundkenntnisse in verschiedenen Feldern der Medienarbeit erleichtern die Einschätzung und Ermöglichung weiteren Vorgehens.

In diesem Zusammenhang soll auch auf Grenzen aufmerksam gemacht werden. Kein Jugendarbeiter kann den Umgang mit verschiedensten Medien beherrschen, kein Mitarbeiter kann alle gerade bei Jugendlichen beliebten aktuellen Programme in der Computerwelt kennen und beherrschen; darum dürfte es auch nicht gehen, aber worum es gehen kann, ist Offenheit, Lernbereitschaft, Diskussionsbereitschaft und Interesse an den Themen und an der mediatisierten Welt von Jugendlichen sowie die Bereitschaft, sich gemeinsam auf einen Prozess gegenseitigen Lernens zu begeben. Hierbei ist auch das Aushalten von Unvollkommenheiten sowohl für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter als auch für Jugendliche selbst eine Aufgabe. Gerade für den Medienbereich ist ferner die Arbeit mit Kooperationspartnern sehr wichtig.

Technische Ausstattung

Eine grundlegende technische Ausstattung oder ein unkomplizierter, niedrigschwelliger Zugang ist die Voraussetzung für wirkungsvolle Medienarbeit mit Jugendlichen. Bei möglichen Anschaffungen sollte ein adäquater Entscheidungsprozess für bestimmte Medien erfolgen, der ebenfalls von Zielvorstellungen mitbestimmt ist. Es sollte bei Anschaffungen im direkten Umgang von Jugendlichen mit Jugendlichen berücksichtigt werden, dass Jugendliche an der Diskussion beteiligt und der Prozess in seinen Auswirkungen für sie nachvollziehbar ist. Dabei soll auch bemerkt werden, dass „Wett"rüsten und Konkurrieren am PC ein fragwürdiges Verhalten im Sinne christlichen Miteinanders sein kann. Technik soll im christlichen Sinn ein Mittel für den Menschen - nicht Menschen ein Mittel der Technik sein. Um soziale Benachteiligungen abzubauen, sollten jedoch gerade im Sinne einer christlich-sozialen Ethik in den Jugendeinrichtungen, die Zugang zu Jugendlichen haben, die privat über keine Möglichkeiten zum Erlernen von Anwendungen und schlechten Verarbeitungschancen verfügen, aktuelle Mittler und technische Geräte mit pädagogischen Angeboten zur Verfügung stehen.

Medienarbeit - eine Chance

Greift man das Stichwort der Bedeutung von Medienkompetenz in der kirchlichen Jugendarbeit abschließend nochmals auf, so kann festgestellt werden, dass Medienkompetenz die Lebensqualität von Jugendlichen im Sinne von mehr Selbstbestimmung und gesellschaftlicher Beteiligung und Gestaltung von Jugendlichen erhöhen kann. Das gibt der Medienarbeit eine zwar nicht ausschließliche, aber dennoch bedeutende Rolle und Funktion in katholischer Jugendarbeit, die zumindest diskussionswürdig scheint. Es sind subjektive, aus der eigenen Erfahrung der Autorin und der Auseinandersetzung mit verschiedenen Entwicklungen von Medienarbeit an unterschiedlichen Stellen kirchlicher Jugendarbeit begründete Aussagen, die zu Diskussionen anstoßen sollen und vielleicht eine verstärkte, innerkirchliche Diskussion in diesem Feld fördern können. Es sind vorläufige Vorschläge, die einen Anfang machen, einen Standpunkt markieren wollen.

Silke Elzenbeck

www.funama.de

Seelsorge im Internet

Seit knapp vier Jahren gibt es nun diese virtuelle Kirche im Internet, zu erreichen über www.funama.de. Bis zum Dezember 2001 war diese Stadt im Internet noch über www.funcity.de zu erreichen. Wer sich dort einloggt und auf dem Stadtpanorama auf die Kirche klickt, dem eröffnen sich verschiedene Möglichkeiten.

Da ist zunächst im Eingangsbereich eine offene Tür zu sehen, und wenn auf die geklickt wird, gelangt man in den Chat. Dieser ist durchgehend geöffnet und wird dienstags und donnerstags von 21 bis 23 Uhr von zwei Seelsorger/innen aus dem Seelsorgeteam moderiert, die zu Fragen des Glaubens Stellung nehmen und zu einer Diskussion unter den Chat-Teilnehmern anregen. Damit erzielen wir eine relativ große Aufmerksamkeit. Inzwischen ist es zu einer guten Übung geworden, die Chat-Zeiten mit einem Vater-unser zu beenden, womit wir eine Idee von Chattern aufgegriffen haben. Wer möchte, kann in dieser Zeit zu einem Einzelchat mit einem Seelsorger in einen geschützten Gesprächsraum wechseln oder sich gezielt hierzu verabreden.

Aus den manchmal oberflächlichen Kontaktaufnahmen entwickeln sich oft persönliche Mailkontakte, auch über einen längeren Zeitraum. Hier kann dann gezielter Hilfe geleistet werden. Die Ratsuchenden finden hier persönlichen Zuspruch, und wenn gewollt, vermitteln wir die Mailer an reale Beratungsstellen weiter.

Gebetsanliegen tauchen in einer neuen unkonventionellen jugendspezifischen Sprache auf

Im Startfenster befindet sich auch der Zugang zum Fürbittbrett. Hier können die Surfer eigene Texte hinterlassen. Unsere Beobachtung zeigt uns, dass hier neben eher traditionellen Gebeten auch sehr unkonventionell formulierte persönliche Nöte und spirituell-religiöse Fragen ihren Platz finden. Gebetsanliegen tauchen in einer neuen unkonventionellen jugendspezifischen Sprache auf. Hier finden sich immer wieder persöniche Bekenntnisse und Gedichte, geistliche Selbstoffenbarungen, die von großer innerer Tiefe ahnen lassen. Wir als Seelsorger haben es uns zur Aufgabe gemacht, die dort eingestellten Gebete und Bitten in unsere privaten Gebetsanliegen mit aufzunehmen.

Vom Vorraum der Kirche in der City von Funama aus kann das Pfarrhaus erreicht werden, in dem etwa 20 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sich vorstellen und per E-Mail von dort aus zu erreichen sind. Der wesentlichste Teil des Angebots besteht in der Beantwortung der persönlichen E-Mail-Anfragen. Hier kommen existentielle Fragen von Menschen zwischen 12 und etwa 50 Jahren zur Sprache, die sonst wohl nur selten den Weg in eine richtige Kirche finden.

Zum Weihnachtsfest haben wir an alle registrierten Surfer von funcity (damals ca 175.000 „Einwohner“) eine Weihnachts-E-Mail abgeschickt, die knapp gehalten und deren Stil und Inhalt auf die jugendlichen Surfer abgestimmt war. Aus dieser Mail hat sich ein wöchentlich erscheinender Gemeindebrief mit kurzen Glaubens-Impulsen entwickelt. Diesen kann erhalten, wer sich in eine Verteilerliste eintragen lässt. Durch Schneeballeffekt („Weiterleiten an“) haben wir inzwischen einen Abonnentenkreis, der weit über Funama hinausreicht.

In der Adventszeit 2001 gab es zum dritten Mal das Angebot zu Exerzitien im Alltag. Wer sich dafür interessierte, bekam über einen Zeitraum von drei bis vier Wochen täglich einen Gebets- und Meditationsimpuls zugemailt. Wöchentliche Treffen von ca. zwei Stunden in einem geschützten Chat-Raum wurden für Austausch und weitere Impulse genutzt.

Die Chance von St.Bonifatius im Internet ist, dass in einer ansonsten auf Fun ausgerichteten Umgebung junge Menschen auf eine ernst gemeinte Kirche stoßen. Für einzelne Aktionen stellen wir unsere Plattform zur Verfügung. So haben wir auch im letzten Jahr auf das „Licht aus Betlehem“ aufmerksam gemacht. Manche Firmgruppen verabreden einen Chat-Termin mit einem der Seelsorger.

Norbert Lübke
- Referent Fachbereich Jugendpastoral im Bistum Hildesheim -

Wo ist Gott im Internet?

Projekt einer Firmgruppe

Im Folgenden möchte ich ein Projekt mit einer Firmgruppe in unserer Gemeinde kurz darstellen und weitere Handlungsperspektiven aufzeigen.

Im Rahmen des Gemeindepraktikums meldete sich eine Gruppe zu einem Projekt mit dem Ziel Spuren Gottes im Internet aufzuspüren und nebenbei einen reflektierten Umgang mit dem Medium Computer und dem Internet einzuüben. Der Spaß der Jugendlichen am Internet sollte für dieses Projekt genutzt werden. Am Anfang der sechs Einheiten tauschten die Jugendlichen zunächst E-Mail-Adressen und persönliche Erfahrungen mit dem neuen Medium aus.

Bei einer Internetrallye wurden die Jugendlichen mit kirchlichen Internetseiten und einschlägigen Linklisten bekannt gemacht. Danach haben die 13 - 14-Jährigen Jungen und Mädchen mit Hilfe der bekannten Seiten und Suchmaschinen jugendgemäße religiöse und kirchliche Internetseiten heruntergeladen, gelesen und beurteilt. Die Ergebnisse sollten in einem speziellen Internetforum dargestellt und mit den anderen Teilnehmern diskutiert werden. So war man nicht allein auf die Treffen im Computerraum einer Schule angewiesen, sondern es konnte auch außerhalb der Gruppentreffen weitergearbeitet werden und die Ergebnisse wurden festgehalten und waren für alle TeilnehmerInnen jederzeit im Netz verfügbar. Spätestens an dieser Stelle wurde den TeilnehmerInnen klar, dass das geliebte Internet auch eine Menge Mühe und Denkleistung von den Usern abverlangen kann.

Das Ergebnis der Bemühungen wurde auf der Gemeindehomepage (www.stmartin.raesfeld.de) veröffentlicht. Jugendgemäß waren die wenigsten christlichen Seiten im Netz. Viele jugendgemäße Angebote stammen aus evangelisch - freikirchlichen Gruppen oder sind aus Privatinitiative entstanden. Der Kontrast zu den großen Internetportalen der Musikindustrie, der Softwarehersteller oder TV-Stationen wurde von den Jugendlichen schmerzlich wahrgenommen. Auch anspruchsvolle und lustige Seiten katholischer Gruppen wurden oft nur müde belächelt. Provokante Seiten wie die der Jesusfreaks jedoch heftig diskutiert und besinnliche Angebote wie interaktive Kerzen für ein Gebetsanliegen „anzuzünden“ (www.beichte.de) zunächst als Gag angesehen. Leider konnten wir nur wenige gut gemachte Jugendportale mit jugendgemäßen, christlichen Inhalten herausstellen, die mehr sind als Selbstdarstellung und die dem Anspruch Rechnung tragen, die Fragen der Jugendlichen anzusprechen und (teilweise) verantwortlich zu beantworten. Die www.jesus.de ist da sicher eine Ausnahme aus dem evangelischem Lager. Katholische Angebote findet man für diese Gruppe nicht. Hier ist meines Erachtens noch Nachholbedarf vorhanden, ein interessantes, informatives und interaktives Portal aufzubauen, vielleicht als ökumenisches Angebot. Sonst ist Gott für Jugendliche nur auf extrem konservativen oder religiös fragwürdigen Angeboten zu finden.

Foto: KNA-Bild

Obwohl das Internet in aller Munde ist und inzwischen die meisten Jugendlichen das Internet für ihre Bedürfnisse nutzen, ist es trotzdem schwer, mit einer gemeindlichen Jugendgruppe dieses Medium zu nutzen, da hierfür oft Einrichtungen, fachkundige Leiter und nicht selten auch die geeignete Fragestellung fehlen. So spielt dieses Medium in den Gemeindegruppen eine Nebenrolle und bleibt oft den „Experten“ in den Gruppen vorbehalten, die z.B. eine Homepage über die Aktivitäten der Gruppe erstellen und dort die neuesten Infos und Fotos veröffentlichen. Auch ein gemeinsames Ansehen der Seiten ist selten mit der ganzen Gruppe möglich, einzelne Mitglieder schauen bei Gelegenheit vorbei. Dabei bestünde die große Chance einer Vernetzung mit anderen Gruppen. Dieses Medium bietet das Potential, das Gruppenleben entscheidend zu bereichern, wenn Jugendliche angeleitet würden, landes- oder weltweite Kontakte herzustellen. Ich sehe vier Punkte, in denen Gemeindegruppen das Internet für die jeweiligen Ziele mit Gewinn nutzen können, wenn eine Infrastruktur vorhanden ist, z.B. in Jugendzentren, Schulen, Pfarrheimen usw.

- Recherche nach Informationen zum jeweiligen Projekt z.B. „Eine Welt“, Bibel, Gottesdienstgestaltung, Häuser für Ferienfreizeiten, Gruppenspiele.
- Medienkompetenz fördern, indem durch konkrete Aufgaben, ein kritischer Umgang mit dem Internet eingeübt wird.
- Austausch mit anderen Gruppen über die eigenen Erfahrungen per E-Mail, Forum, Newsgroups, Mailinglisten oder Chat.
- Darstellung des eigenen Projektes im Netz und ggf. weiterer Austausch über ein Gästebuch oder Forum.

Ludger Picker
- Pastoralreferent der Gemeinde St. Martin in Raesfeld -

Spielefreaks und Bildschirmhelden

Computerspiele als Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen

Computerspiele und elektronische Spiele haben ihren Einzug in die Spielewelt der Kinder, Jugendlichen und auch der Erwachsenen gehalten. Kinder und Jugendliche benutzen den PC vor allem zum Spielen. Computerspiele haben charakteristische Merkmale: Zum einen ist der Handlungsablauf durch das Programm festgelegt und kann dadurch nur innerhalb vom Programmierer fixierter Grenzen variiert werden. Desweiteren befindet sich das Programm auf einem Datenträger, von dem es abgerufen und abgespielt wird. Weiterhin ist die bewegte Handlung des Spiels auf einem Bildschirm sichtbar, der unterschiedliche Formen haben kann. Und schließlich haben Spieler die Möglichkeit, auf die Spielhandlung Einfluss zu nehmen.

Computerspiele lassen sich in bestimmte Genres klassifizieren. Bei vielen Spielen stehen Geschicklichkeit, Konzentrationskraft, Reaktionsschnelligkeit und Ausdauer im Vordergrund. Wichtig ist der schnelle und gekonnte Umgang mit der Spielsteuerung. Zu dieser Gruppe zählen verschiedene Spieletypen wie Abschießspiele, Funny Games, Jump´n´Run, 3D-Actionspiele und Sportspiele. Andere Spiele erfordern vom Spieler meist strategisches Denken, Erinnerungsvermögen und logische bzw. interaktive Überlegungen. Jedoch gibt es auch Spiele, vor allem im Bereich der Fahrzeugsimulation, bei denen sowohl Überlegung als auch reaktives Handeln gefragt sind. Folgende Unterteilung in Kategorien ist möglich:

- Action/Kampf (Ballerspiele, Abschießspiele, 3D-Actionspiele)
- Sportspiele/Kämpferspiele
- Jump´n´Run
- Spielgeschichte (Abenteuerspiele, Adventure, Rollenspiele)
- Simulationen (Wirtschaft, Strategie, Fahrzeug, Flugzeug)
- Denkspiele (Logikspiele)
- Imitierte Spiele (Brett-, Karten-, TV-Game-Spiele)[1]

Bei Jungen und Mädchen liegt die Nutzung des Computers für Spiele an erster Stelle. Von daher ist das Thema Computerspiele bei Untersuchungen zu Mediennutzung und -wirkung bei Kindern und Jugendlichen, sobald es um das Medium Computer geht, einer der hauptsächlichen Forschungsschwerpunkte für die Medienpädagogik. Besonders in den Blickpunkt der Öffentlichkeit gerät das Thema Computerspiele immer dann, wenn vermutet wird, dass Jugendliche aufgrund des Konsums von Computerspielen gewalttätig werden. Ein besonders erschreckendes Beispiel hierfür ist die unfassbare Tat eines Jugendlichen in Erfurt. Da es keinen kausalen Zusammenhang zwischen der Nutzung von Computerspielen und aggressivem bzw. gewalttätigem Handeln gibt, will dieser Artikel versuchen, voreilige Schuldzuweisungen zu verhindern. Es ist ein Anliegen, die Nutzung von Computerspielen kritisch zu hinterfragen ohne gesamtgesellschaftliche Entwicklungen wie Entsolidarisierung, Individualisierung, Pluralisierung der Lebensformen, Kommerzialisierung und Enttraditionalisierung aus dem Blick zu verlieren.

Wesentliche Fragen und Kritikpunkte bei der Nutzung von Computerspielen sind:

Führen Computerspiele zu sozialer Vereinsamung?

Viele Kritiker glauben, Computerspiele könnten immer nur von einer Person bedient werden. Sie absorbieren die ganze Aufmerksamkeit des Spielers und verleiten aufgrund ihrer Attraktivität zu häufiger Beschäftigung mit ihnen. Dies dient vielen als Begründung für die These, dass Spielprogramme zu Kontaktarmut, Verlust der Kommunikationsfähigkeit und Rückzug in eine unreale Welt führen. Diese These ist bisher empirisch nicht belegt worden. Vielmehr ist es so, dass die meisten Kinder und Jugendlichen zwar gelegentlich allein, aber in der Regel mit Freunden oder Geschwistern spielen. Die Behauptung, dass Computerspiele zu sozialer Vereinsamung führen, lässt sich folglich in dieser allgemeinen Form nicht halten[2].

Verdrängen Computerspiele andere Freizeitbeschäftigungen?

Da der Zugang zu Computern immer leichter wird und sich das Angebot an reizvollen Spielprogrammen ständig erweitert, befürchten viele, dass Kinder und Jugendliche immer mehr Zeit für die Beschäftigung am Bildschirm aufwenden werden. Dadurch verknappt sich dann ihr Zeitbudget, wodurch andere Freizeitbeschäftigungen zu kurz kommen könnten.

Untersuchungen über das Nutzungsverhalten machen deutlich, dass Kinder und Jugendliche weit weniger Zeit am Computer verbringen als bisher vermutet wurde[3]. Hierbei nimmt die Spielhäufigkeit und Spieldauer mit zunehmenden Alter kontinuierlich ab. Jugendliche mit Interesse an Computerspielen unternehmen in der Regel auch mehr als andere Kinder und Jugendliche. Sie sind häufig in Vereinen, treiben Sport oder wenden sich anderen Freizeitbeschäftigungen zu.

Wirken sich Computerspiele negativ auf das Sozialverhalten aus?

Nach Meinung vieler Kritiker präsentieren Computerspiele simple Welten: Es wird herumgeballert, das Gute siegt immer über das Böse. Außerdem kann sich

der Spieler noch ständig in dem Gefühl baden, dass alles unter seiner Kontrolle ist. Hier setzt die Kritik an, nach der Computerfreaks nie lernen mit ihrer Frustration richtig umzugehen, da sie im Spiel kanalisiert und ausgelassen würde. Ob Computerspiele Agressivität auslösen, hemmen oder keinen Einfluss auf die Agressivität haben, konnte bisher nicht abschließend erforscht werden. Empirische Befunde zur Untermauerung der These fehlen, da der Untersuchungsgegenstand sehr komplex ist. Es kann davon ausgegangen werden, dass Jugendliche, die auffälliges Verhalten zeigen, dieses in der Regel auch schon vor der Nutzung von Computerspielen taten und hierfür in erster Linie andere Ursachen verantwortlich sind.[4]

Obwohl wesentliche Erkenntnisse über die Auswirkungen bei der Nutzung von Computerspielen fehlen, ist es trotzdem notwendig, über die „möglichen" Gefahren zu informieren. Der Umgang mit Computerspielen ist daher in einen pädagogisch sinnvollen Handlungskontext zu stellen.

Computerspiele gehören zur Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen[5]. Von daher muss die Pädagogik sich der jugendlichen Medienwelt öffnen und einen aktiven Part übernehmen. Dieses gilt auch für die gesamte kirchliche Jugendarbeit/ Jugendpastoral.

Ein zentrales Anliegen der kirchlichen Jugendarbeit/ Jugendpastoral ist die Vermittlung von Kompetenzen in den Bereichen soziales Lernen, Kommunikation, Kooperation, Partizipation und Aufklärung. Dieses Anliegen lässt sich sehr gut in das Spielangebot der Computerspiele integrieren. Viele Spiele eröffnen die Möglichkeit, an die Neugierde und das Selbstbewusstsein von Kindern und Jugendlichen anzuknüpfen. Hier bieten sich ungeahnte Chancen für die Jugendarbeit. Notwendig ist eine kreative und konstruktive Herangehensweise. Hierzu ist aber eine „medienfreundliche Grundeinstellung" notwendig. Wie ist dieses zu erreichen[6]?

Medienerziehung muss als Teil der Ausbildung von Theologen und Pädagogen gesehen werden. Hierbei müssen folgende Themen in Bezug auf Computerspiele angesprochen werden:

- Thematisierung der eigenen Medienbiographie, Kennenlernen von Computer- und Videospielen und ihre aktive Nutzung sowie Beobachtung der medienbestimmten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen.

- Erarbeitung von didaktischen Konzepten, wie Medien, insbesondere Computerspiele, in die außerschulische Jugendarbeit und Bildungsarbeit integriert werden können. Hierzu zählt auch die Vermittlung von Medienkompetenz für MultiplikatorInnen.

Notwendig ist auch die Öffnung für die Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. Multiplikatoren müssen Interesse daran zeigen, was Kinder und Jugendliche in ihrer Alltagswelt erfahren. Nur diese Öffnung schafft die Herstellung eines wahren Dialoges. Dieser ist Grundstein für die medienpädagogische Bildung.

Grundkenntnisse der technischen Hintergründe sollten vermittelt und ökonomische Aspekte aufgezeigt werden

Unter diesen Voraussetzungen bieten sich Möglichkeiten einer kritisch konstruktiven Vorgehensweise in der Kinder- und Jugendarbeit, in der Kenntnisse über Computerspiele vermittelt werden. Hierbei muss es darum gehen, dass Kinder und Jugendliche die Zusammenhänge verstehen lernen zwischen medialen Veränderungen und gesellschaftlichen Gegebenheiten. Grundkenntnisse der technischen Hintergründe sollten darüber hinaus vermittelt und ökonomische Aspekte der Computerspiele aufgezeigt werden.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Selbsterfahrung beim Computerspiel. Zentrale Frage ist hierbei, wie die Computerspiele auf die Spieler physisch und psychisch wirken. Die Beobachtung der Auswirkungen von Computerspielen kann die Kinder und Jugendlichen für kritische Aspekte sensibilisieren.

Last but not least ist eine Analyse der Computerspiele notwendig. Es geht um das Bewusstmachen von psychologischen und medienspezifischen Hintergründen der Computerspiele[7]. Indem die Jugendlichen sich die Zusammenhänge von Computerspielen und eigener Lebenssituation bewusst machen, wird ein wesentlicher Schritt getan, um sich die tiefen Ursachen für die Faszinationskraft der Computerspiele zu verdeutlichen.

Frank Lammerding
- Referent für politische Bildung
beim Bischöflich Münstersches Offizialat -

1 Der erste Teil des Artikels wurde mit freundlicher Genehmigung der Katholischen Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Nordrhein-Westfalen e.V. aus der Arbeitshilfe „Bildschirm Helden" zitiert.
2 Fritz 1995
3 ebenda
4 Sacher 1993
5 Fritz, 1995
6 Die folgende Auflistung ist in ähnlicher Weise von Aufenanger, 1995 entwickelt worden
7 Fritz 1995

Kontrollierte Kontrolle

Pädagogik contra Technik

Selten waren sich die interessierte Öffentlichkeit und die Politik so einig: Das Internet bietet grausige Dinge an, die eigentlich verboten gehören. Aufgrund der Möglichkeiten des Mediums aber führen die Diskussionen um einen besseren Schutz von Kindern und Jugendlichen schnell in die Nähe der Zensur. Was kann man also tun in Anbetracht einer Unzahl jugendgefährdender Angebote im Netz und dem Wunsch, den heranwachsenden Kindern und Jugendlichen ein Medium näher zu bringen, das aus Arbeitsprozessen und Freizeitbeschäftigungen nicht mehr wegzudenken ist?

Entwürfe zu einem novellierten Jugendschutzgesetz sehen vor, Kontrollsoftware verbindlich im Computer zu installieren, wenn diese Rechner von Kindern und Jugendlichen genutzt werden. Filterprogramme, die damit werben, Gewalt, Sex und Pornografie vor den jungen Nutzern zu verschließen, gibt es genügend, man könnte fast sagen: Und täglich werden es mehr. Ein Problem haben sie aber alle: Sie passen nicht so richtig.

Während die erste Generation der Kontrollsoftware den Makel hatte, auf den amerikanischen Markt zugeschnitten zu sein, gibt es mittlerweile engagierte Firmen und Institutionen, die versuchen, für den deutschen Markt passende Software zu entwickeln.

Rigide Kontrollsoftware, die den Zugang zu anrüchigen Seiten über Worte wie beispielsweise Sex sperrte, galt nach so manchen „Realitätstests“ nicht mehr als tauglich. Um die Grenzen und abstrusen Auswüchse derartiger Filtersperren deutlich zu machen, wurden z. B. Politiker gebeten, mit dem Suchbegriff Staatsexamen Angebote im Netz zu finden. Wenn dann keine Seiten aufrufbar waren, da die Software automatisch gefiltert hatte, war dies dann doch nicht im Sinne der besorgten Erwachsenen.

Derart grob und holzschnittartig konnte nicht vorgegangen werden. In letzter Konsequenz würde ein so verstandener Jugendschutz auf eine Freischaltung geprüfter unbedenklicher Angebote hinauslaufen, was für kleine Kinder sicher sinnvoll ist, für Heranwachsende aber nicht vermittelbar und pädagogisch kontraproduktiv. Frei nach der Devise: Spielen wir doch heute mal Surfen.

Wir müssen hier sicherlich unterscheiden, wo der Internet-Zugang stattfindet: zu Hause, in der Schule, im Internet-Café einer Freizeit- oder Jugendeinrichtung oder aber als kommerzielles Angebot, das in der Regel nicht pädagogisch begleitet wird.

Für Eltern, Lehrer und Sozialpädagogen stellt sich die Frage der pädagogischen Verantwortung gleichermaßen, wenn auch in abgestufter Form. Kommerzielle Anbieter dagegen müssen auf Zugangsbeschränkungen wie das Alter oder aber rigide Software setzen, wollen sie Ärger vermeiden. Gesetzliche Bestimmungen, nach denen eine ganz bestimmte Kontrollsoftware Pflicht ist, gibt es jedoch noch nicht. Nur eins ist klar: Irgendetwas müssen auch die kommerziell betriebenen Internet-Cafés machen, um nicht in den Verdacht zu geraten, jugendgefährdende Inhalte zugänglich zu machen.

Speziell zur Unterstützung von Eltern soll nun eine Software entwickelt werden, die leicht zu installieren und zu pflegen ist und die die meisten bedenklichen Angebote aus dem Netz herausfiltern soll. Es heißt, dass sich seit geraumer Zeit Anbieter mit staatlichen wie freiwilligen Kontrolleuren treffen, um an dieser Ausgabe zu arbeiten. Was allerdings nicht die erste Initiative ist, die sich zum Schutz von Kindern und Jugendlichen gegründet hat, denkt man nur an die von Bertelsmann ins Leben gerufenen Kommission zurück, die bislang mit ihrem „Rating System“ aber noch keinen durchschlagenden Erfolg hatte.

Welchen Spagat müssen nun die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Jugendarbeit vollziehen, um einerseits den Bedürfnissen ihrer jungen Klientel, andererseits aber auch dem Jugendschutz gerecht zu werden? (...)

Die technisch versierten Kollegen, in der Tat meistens Männer, wägen die Möglichkeiten technischer Sperren ab und sehen die Faszination bei den vornehmlich männlichen Jugendlichen, Sperren zu umgehen und Software zu knacken. Sich hier in Konkurrenz mit den Jungen zu begeben, wird auf Dauer nicht als sinnvoll erachtet. Es wird eher der Weg der Auseinandersetzung über problematische jugendgefährdende Angebote wie auch das illegale Cracken von Software gesucht. Ein Ziel dabei ist sicher auch, die Eigenverantwortung der „Nutzer“ zu betonen und ihnen klar zu machen, dass sie in einem sozialen Raum agieren, in dem ihre Handlungen auch für andere Konsequenzen haben können. (...)

Die pädagogischen Mitarbeiter begleiten die Freizeitaktivitäten der Jugendlichen und nehmen sich selbst in die Pflicht, im Nachhinein das zu kontrollieren, was von ihrer jungen Klientel angesteuert wurde. Wenn es dabei Auffälligkeiten gibt, kann dies dann wiederum als Gesprächsanlass mit den Jugendlichen genutzt werden. Es stellt sich natürlich die Frage, wie viel Zeit die einzelnen Mitarbeiter auf das Begleiten der Surfaktivitäten von Mädchen und Jungen verwenden können. (...)

Andrea Urban
- Leiterin der Landesstelle Jugendschutz in Hannover, Niedersachsen -

Der Beitrag wurde mit freundlicher Genehmigung des Herausgebers entnommen aus dem LJS-Infodienst 2002 (2-4) zum Thema „Jugendschutz und Internet“

Breaking the Rules!

Kreativer Umgang mit Bildschirmspielen

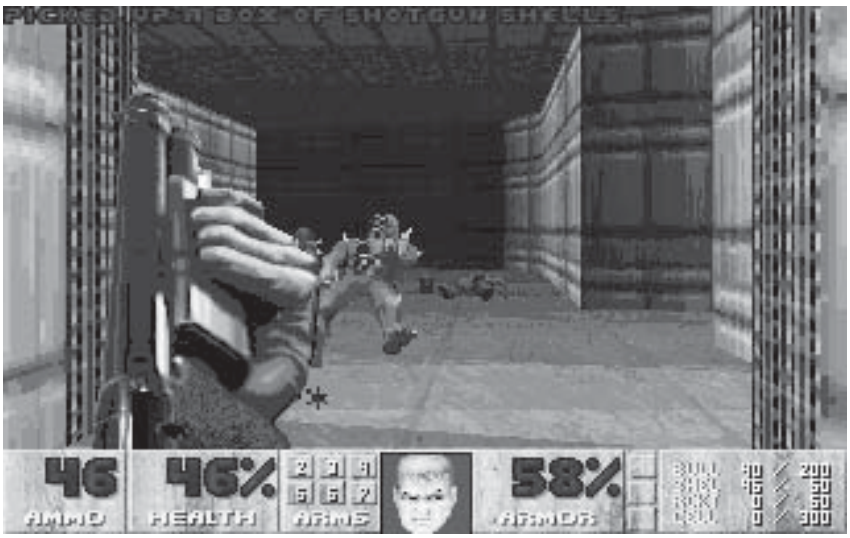
Ohne Rücksicht auf bewahrpädagogische Einwände eroberten sich Kinder und Jugendliche Computer und Spielkonsolen als neue virtuelle Räume des Ausprobierens und des Erlebens. Mittlerweile gehören die elektronischen Spiele, die unter dem Begriff Bildschirmspiele subsumiert werden, zum selbstverständlichen Medienalltag von Kindern und Jugendlichen. Pädagogen ignorieren diesen Bestandteil der Alltagswirklichkeit der nachfolgenden Generation. Es existiert „ein Abgrund von Nicht-Wissen und Nicht-Kennen zwischen den Generationen".[1] Wie auch an anderer Stelle schon dargelegt[2], besteht ein dringender Bedarf an praktischer pädagogischer Auseinandersetzung mit Computerspielen, welche die Interessen von bildschirmspielenden Kindern und Jugendlichen aufgreift und nutzt.

Die Pädagogik verkennt die Möglichkeiten, die Bildschirmspiele bieten, um Beziehungen zu Kindern und Jugendlichen aufzubauen und Bildschirmspielerlebnisse z.B. als Gesprächsanlässe zu Themen wie Gewalt zu nutzen.

Die Kids artikulieren seit Jahren in offenen Computerspieltreffs der außerschulischen Jugendarbeit ihr Bedürfnis, den Computer als ein Unterhaltungs- und nicht als ein Bildungs- und Qualifikationsmedium, wie vor allem Schulen den Computer ansehen, zu nutzen. Geradezu Pädagogenvorurteile bestätigend sehen offene Spielangebote in der außerschulischen Jugendarbeit leider allzu oft so aus, dass vereinzelte Jugendliche oder auch Zweiergruppen sich aktiv einem Gerät widmen. Der Grund: Die vorgegebene Struktur der meisten Computerspiele erlaubt zumeist nur Ein-Personen- oder Zwei-Personen-Spiele. Die Veränderung dieses Umstands funktioniert über den Eingriff in die Programmstruktur, was zum einen unmöglich ist, da nur selten Softwarefirmen den Quellcode eines Programms offen darlegen, und zum anderen dem Mitarbeiter einer außerschulischen Einrichtung das nötige Know-How fehlt. Eine andere Möglichkeit ergibt sich durch Eingreifen und Aufbrechen der Regelstruktur eines Computerspiels. Auf Letzteres bezieht sich der „Breaking the Rules"-Ansatz, der kurz an zwei Beispielen vorgestellt wird.

Umsetzung von „Pacman" als Geländespiel

Das vollständige Herauslösen eines Computerspiels mit all seinen Regeln stellt eine besondere Herausforderung dar. Dieser Prozess erfordert von Seiten der Spielgestalter und der Mitspieler Kreativität und Einfühlungsvermögen. Bei der Umsetzung von „Pacman" beschränkten wir uns auf einen Level, übernahmen dazu teilweise Elemente des Original-PacMan-Rasters und ergänzten ihn durch eigene Einfügungen. (Hätten wir uns nicht beschränkt und das PacMan-Original-Raster verwendet, hätten wir mehr als 100 Besenstiele gebraucht und mindestens zwei Tage zum Aufbauen). Den Level bauten wir auf einem Rasenstück mittels Besenstielen und Verkehrs-Signal-Band auf. Die zwölf Kurs-Teilnehmer übernahmen im Wechsel folgende Funktionen: Vier Teilnehmer übernahmen die Rolle der Powerpoints, die in den vier Ecken platziert wurden. Fünf „Monster" machten im Raster Jagd auf „Pacman". Ein Teilnehmer war „Kirsche". Jeweils zwei Teilnehmer gehörten zu einem Pacman-Team. In den Vorgesprächen mit den Teilnehmern kamen wir zu keinem Entschluss, wie die „Punkte-Fresserei" des eigentlichen Pacman-Spiels zu simulieren sei, deshalb ließen wir sie weg und gestalteten das Spiel zu einem Fang-Spiel um. Auch hier dienten uns wie



schon zuvor bekannte Elemente aus der Spielpädagogik, um die „Monster" wie auch unseren „Pacman" zu behindern. Im Computerspiel erblickt nur der außenstehende, sich nicht selbst im Spielraster befindliche und Joystick-haltende Steuermann die Spielsituation. Um dies auch in unserer Umsetzung zu gewährleisten, verbanden wir allen am Spielverlauf Beteiligten und im Spielraster Befindlichen, also den „Monstern" und „Pacman", die Augen. Um den „Pacman" von außen so steuern zu können, dass die „Monster" nicht gleich wussten, wo er sich befand, setzten wir zwei Walkie-Talkies ein, über die der Steuermann seiner Spielfigur Befehle erteilen konnte. „Pacmans" Behinderung resultierte zusätzlich aus einem um das Bein gebundem Glöckchenband, das den „Monstern"

einen akustischen Anhaltspunkt gab. Vor jedem Start wurden die „Monster“ von uns Spielleitern im Raster verteilt. Im Spiel selbst durften die „Monster“ durch Zurufen miteinander kooperieren. „Pacman“ war solange auf der Flucht, bis er einen „Power-Point“ berührte. Ab da zählte der „Power-Point“ von 20 an laut rückwärts. In dieser Zeit konnte „Pacman“ auf die Jagd gehen. Erwischte er ein „Monster“, bekam er 100 Punkte. Wir zogen das berührte „Monster“ aus dem Raster und setzten erst nach einer Weile wieder ein. Zwischendurch stellten wir immer wieder die „Kirsche“ ins Spielfeld. Diese verkündete dies durch laute „Ich-bin-die-Kirsche“-Rufe. Für ein Berühren der „Kirsche“ ergaben sich für „Pacman“ nochmals 100 Punkte. Wir hatten vor dem Spiel vereinbart, dass die Spielleiter die Zeit für jeden „Pacman“ stoppten und es für jede Sekunde 10 Punkte gab. Während des Spiels tauschten die Kinder ständig die Rollen. Uns überraschte es, dass die von uns eigentlich als Lückenbüßer übernommene „Kirsche“ eine der begehrtesten Rollen war. Das Spiel entwickelte rasch eine eigene Dynamik. Am Ende interessierte sich keiner der Teilnehmer mehr dafür, wer denn nun gewonnen hatte.

Gewaltspiele als Ansätze für Jungenarbeit

Keine anderen Computerspiele sorgten bisher für soviel anhaltende Begeisterung bei Jungen wie zu vernetzende, indizierte 3D-Actionspiele. Der Regelbruch des Ansatzes „Breaking the Rules“ beginnt auch dort, wo Pädagogen festgefahrene bewahrpädagogische Pfade verlassen und sich für das Interesse von Jungen an Gewaltspielen öffnen, anstatt die Spieler solcher längst als „wegpädagogisiert“ geglaubten Spiele zu „kriminalisieren“ und auszugrenzen. Das folgende Beispiel einer Real-Umsetzung greift die geschlechtsspezifische „Lust“ an Gewaltspielen auf.[3]

Es ist in Deutschland verboten, Jugendlichen unter 18 Jahren gewalttätige Spiele zugänglich zu machen - auch zu pädagogischen Zwecken

Die Suche nach pädagogischen Ansätzen für eine außerschulische Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt korrespondierte mit dem Wunsch einer Jungengruppe, einmal selbst Actionstar, einsamer Kämpfer zu sein. Bei der Real-Umsetzung stellte das Hauptproblem in der Spielanalyse die Indizierung des Spieles durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften dar. Denn somit ist es, leider auch zu pädagogischen Zwecken, in Deutschland verboten, Jugendlichen unter 18 Jahren dieses Spiel zugänglich zu machen. Zum „Glück“ kannten die am Seminar teilnehmenden Jungen alle das Spiel, so dass wir als Pädagogen keinen illegalen Boden zu betreten brauchten. Die Gruppe analysierte in Gesprächen die Spielstruktur und listete alle Elemente auf, die das spezielle Feeling von Gewaltspielen ausmachten. Nach der Arbeit in Kleingruppen sahen die Jungen schnell, dass Abstriche in einer Real-Umsetzung nötig waren. Gemeinsam konstruierten wir ein Storyboard mit möglichen Missionen. Doch die Hauptrolle spielten in den Augen der Jugendlichen die Waffen, die „Action“. Vier Probeexemplare besorgten Mitarbeiter schon im Vorfeld aus einem Spielzeugladen. Der relativ hohe Preis erforderte es, dass die Jugendlichen an den Selbstbau von möglichen Waffen gingen. Nach einigen missglückten Schleuder-Versuchen bauten sie Alternativ-Schusswaffen aus abgesägten Fahrradluftpumpen mit Korken als Munition. Die weitere Ausrüstung bestand aus einer speziell präparierten Brille, die Computermonitor-gemäß die Sicht einschränkte und nur einen bestimmten kleinen Ausschnitt der Spielwelt (Tunnel-Effekt) gewährte, und eine grüne Schwimmweste, die nach Meinung der Jungen den militärischen Charakter bestärkte. Da die Maßnahme in den Ferien stattfand, stellte der Kreis Vechta ein Schulzentrum zur Verfügung. Ein leerer Schultrakt diente mit seinen „dunklen Gängen“ als Spiellabyrinth. Zusammen mit den Jugendlichen bauten wir Special-Effects wie Nebelmaschine, Stroboskop, Tunnel und Hindernisse auf. Bis hierhin unterschied sich unsere Arbeit eigentlich in nichts von herkömmlicher Jugendarbeit: Das Schreiben von Drehbüchern ist aus Theater- oder Videogruppen bekannt und das Herstellen der Waffen erinnert an die große Bastelzeit.

Die Missionen konkretisierten sich im Verlauf immer mehr

Während der Spielzeit, die vom Nachmittag bis in die Nacht andauerte, erarbeiteten wir im Team mit den Jungen mehrere Spielvarianten. Das Spiel wurde mit Videokamera aufgenommen und in den Pausen zwischen den einzelnen Spielblöcken setzte sich die Gruppe zusammen, um zu entscheiden, wie sich die Regeln verbessern ließen. Die Missionen konkretisierten sich im Verlauf immer mehr, wie die folgende Spielrunde zeigt:

Drei gegnerische Gruppen zogen in die um 23.00 Uhr dunkle Schule. Sie suchten ein Walkie-Talkie, das wir Leiter zuvor versteckt hatten. Nachdem sie das Funkgerät gefunden hatten, bekamen sie über Funk von uns den Verräter mitgeteilt, der sich in ihrer oder in einer der anderen Gruppen befand. Dieser musste „erledigt“ werden. Danach galt es, eine Polaroid-Kamera zu finden, um uns als Beweis ein Foto des „Erschossenen“ zu bringen. Darauf erhielten sie den Hinweis, dass eine versteckte „Bombe“ (ein Wecker) scharf zu machen sei. Nach der Aktivierung überlebten nur die, die es innerhalb einer kurzen Zeitspanne schafften, sich zu uns durchzuschlagen.

Nachdem anfangs jeder gegen jeden kämpfte, gingen die Jugendlichen bei der nächsten Spielrunde dazu über, sich gegen andere zu verbünden. Sie merk-

ten rasch, dass Einzelkämpfer im Gegensatz zu Kleingruppen mit klarer Aufgabenteilung nur kurz überlebten. Die Gruppe mit der besten Strategie und der besten „Arbeits"-Aufteilung (Vorhut, Nachhut und der Rest sammelt die Munition wieder auf) gewann. Es zeigte sich, dass neben dem Kampf vor allem Kommunikation und Interaktion in der Gruppe eine wichtige Rolle spielte.

Bereits während der Vorbereitung boten sich immer wieder Gelegenheiten, mit den Jungen Gespräche über Gewalt und -vorstellungen zu führen. Beispielsweise stand auf dem Storyboard als wichtiges Spielelement die Folterung von Gefangenen, damit sie wichtige Informationen preisgeben. Wir fragten bei den Jungen nach, wo denn ihre Schmerzgrenze bei einer möglichen Folter (hier: mit dem Fuß getreten zu werden) lag, „denn wir wollen schließlich keinen ernsthaft verletzen". Auf die Nachfrage, wie viele Fußtritte sie denn aushalten könnten, ohne zu schreien, nannten sie eine Zahl zwischen eins und vier. Nur einer traute sich nicht, es einzuschätzen. Wir fragten also die anderen, wie viel dieser wohl aushalten könne. Die Jungen trauten ihm bis zu zwanzig Tritte zu. Der Betroffene bekam große Augen und rückte langsam mit seinem Stuhl aus dem Stuhlkreis heraus. Nachdem wir die Spannweite zwischen der sich selbst zugemuteten und den anderen zugeführten Tritten noch einmal in der Gruppe diskutiert hatten, stimmten die Jungen ab und nahmen einstimmig Abstand von der Idee des Folterns. Sie erkannten für sich, dass die in Filmen und Computerspielen dargestellte Gewalt für sie nicht gerade „angenehm" in Wirklichkeit umzusetzen sei.

Pädagogen konnten keine Lösung des alltäglichen Gewalt-Konflikts anbieten

Bei der Nachbereitung sahen wir mit der Gruppe den Videofilm an. Sehr deutlich zeigt der Film den Unterschied zwischen der Bewegung mit Waffe und ohne Waffe. Bewaffnete Jungen gingen geduckter, in Angriffs-, in „Rambo"-Haltung. Zuvor schlenderten und schlurften sie durch die Gänge, während sie sich bewaffnet durch-"kämpften". Im Anschluss an das Video gab es mehrere schnelle assoziative Runden zum Thema. Die Jungen äußerten ihr Bedürfnis, Gewalt über andere auszuüben, sei sie positiv gebraucht oder negativ missbraucht. Diese diene ihnen als Antwort auf ihre Angst vor der erlebten Gewalt im Alltag, vor körperlichem Schmerz und vor Niederlagen. Wir Pädagogen konnten in diesem Gespräch keine Lösung des alltäglichen Gewalt-Konflikts anbieten, sondern erklärten uns solidarisch mit den Teilnehmern. Auch wir als Erwachsene erleben unsere Ohnmacht gegenüber Gewalt im Alltag, lehnen diese ab, können sie aber auch nicht immer verhindern. Auch erwachsene Männer ängstigen sich vor Schmerzen und Niederlagen. Für einen Moment hatten wir mit den Jungen einen Bund geschlossen und befanden uns auf einer Ebene mit ihnen, abseits des gesellschaftlich geprägten Mannbildes. Einige Teilnehmer hatten zum ersten Mal deutlich untereinander ihre Ängste und Wünsche verbalisiert und ausgetauscht. Erleichtert nahmen wir zur Kenntnis, dass die Jungen vom Gewaltspiel-Prinzip keine Antworten und Hilfen für ihren realen Alltag erwarteten.

Der „Breaking the Rules"-Ansatz ermöglicht, auch Bezüge zu Erfahrungen und Ängsten aus ihrer Alltagswirklichkeit herzustellen

Die Analyse des Aufbaus und der Struktur von aktuellen Computerspielen, deren Loslösung und die Verquickung mit „alten" Ideen aus der Spielpädagogik, die dadurch eine Aktualisierung erfahren, liefert nicht nur Impulse für „neue" Gruppenspiele. Als geschlechtspezifischer Ansatz bieten gerade die elektronischen Spielwelten für die vielerorts noch brachliegende und deshalb dringend anstehende Jungenarbeit reizvolles Material zur Medientransformation und -erfahrung. Der „Breaking the Rules"-Ansatz ermöglicht in diesem Sinne Kindern und Jugendlichen nicht nur Computerspiele erlebbar zu machen, sondern auch mitunter Bezüge zu Erfahrungen und Ängsten aus ihrer Alltagswirklichkeit herzustellen und diese vielleicht gemeinsam mit der Hilfe von Pädagogen und Pädagoginnen wahrzunehmen und aufzuarbeiten.

Jens Wiemken
- Diplompädagoge und Mitinhaber der Firma „die pädagogen", Vechta -

[1] Bergmann, Wolfgang. 1996. Computerkids. Zürich. S.48

[2] Schindler, Friedemann/Wiemken, Jens. 1996.Wer hat Angst vor Super-Mario? - Computerspiele und pädagogische Praxis. In: Werner Faulstich/ Gerhard Lippert. Ed. Medien in der Schule. Paderborn. S.245-262

[3] Im Gegensatz zu anderen Umsetzungen des „Breaking the Rules"-Schemas (s.a. unter http://www.diepaedagogen.de) sollte das hier geschilderte Verfahren nicht von ungeschulten Lehrern und Pädagogen durchgeführt werden. Sollte der Wunsch nach Fortbildung in dem Rahmen bestehen, wenden Sie sich bitte direkt an den Autor. Auch Bildungsfahrten, sowie Projektwochen können in der Gruppenstärke von bis zu 40 Jugendlichen material- und personalmäßig von uns durchgeführt werden. Natürlich sind wir auch immer dazu bereit, eine solche Maßnahme, falls oben genannte Warnung „sorgfältig überlesen wurde", zu begleiten.

Ran an die Maus!

Der Alltag eines Hauptberuflichen in der Verbandsarbeit

Der Jugendverband sucht zum nächstmöglichen Zeitpunkt eine/n Jugendbildungsreferenten/-in

Aufgaben:

- **Aufbau und Betreuung des internen Netzwerkes mit Router Anbindung an Großrechenzentrum**
- **Erstellung von HTML Seiten mit Scriptprogrammierung**
- **Verantwortung der Öffentlichkeitsarbeit durch die Erstellung von Newslettern und digitaler Korrespondenz mit Agenturen**
- **Begleitung ehrenamtlicher Mandatsträger**
- **Durchführung von Bildungsmaßnahmen**

Erwartungen:

- **Kenntnisse in UNIX und objektorientiertes Programmieren unter Java**
- **MCSE für Microsoft Windows 2000 Server Enterprise Edition**
- **Erfahrungen in den gängigen Netzwerkprotokollen incl. Topologieaufbau**
- **Einschlägiges abgeschlossene Informatikstudium Fachrichtung Kommunikationsinformatik**
- **Erfahrungen in der Medienpädagogik mit Jugendlichen**
- **Eigeninitiative und Einsatzbereitschaft**
- **Erfahrungen in der kirchlichen Jugend(verbands)arbeit**

Sieht so vielleicht das Aufgabenprofil eines/r Jugendbildungsreferenten/in im 21 Jahrhundert aus?...und ist dieses ein Horrorszenario oder sogar zukünftige Realität?

Während es früher um die Frage ging, ob neue Medien in der Jugendarbeit eine Rolle spielen werden, so müsste heute eher darüber diskutiert werden, welche Strategien, Konzepte und Projekte im Bereich Neue Medien in der Jugendverbandsarbeit zu entwickeln sind und zukünftig Schwerpunkte darstellen sollen. Dieses hat dann Auswirkungen auf die Kenntnisse, die ein/e Jugendbildungsreferent/in haben muss. Ich möchte daher im Folgenden der Frage nachgehen, wie sich das Anforderungsprofil an die Hauptberuflichen in der Jugendarbeit durch die technischen Entwicklungen verändert hat und welche Auswirkungen dies auf die Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen hat.

a) Kommunikation mit Ehrenamtlichen

In der Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen haben sich im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in der Jugendarbeit einige Veränderungen ergeben:

Das, was bei vielen Jugendlichen zur technischen Standardausstattung gehört, bzw. worüber verfügt werden kann, hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Ein PC, Internetzugang inkl. E-Mailadresse und Handy stehen für viele Ehrenamtliche in der Jugendarbeit vermehrt zur Verfügung. Es finden sich daher immer mehr Jugendliche, die mit diesem technischen Equipment sehr gut umgehen können. Entsprechender Einsatz in Schulen, Nutzung von Internet-Cafés und neue Tarifstrukturen („Flatrates“) sorgen für eine Alltäglichkeit dieses Mediums.

Da viele Ehrenamtliche über diese Medien verfügen und um deren Einsatzmöglichkeiten wissen, wollen sie diese natürlich auch effektiv einsetzen: Im Zuge dessen hat sich der PC zu einem wichtigen Helfer im Bereich Kommunikation/elektronischer Datenverkehr entwickelt. So werden z.B. Einladungen, Protokolle, Grafikdateien, Ausschreibungen, Dateien für die Homepage, Informationen etc. per E-Mail verschickt, wovon die effektive Zusammenarbeit sehr profitiert, da z.B. Entwürfe schnell gegengelesen und geändert werden können. Da Jugendliche in der Regel über das Handy am besten zu erreichen sind, hat sich der Versand von SMS-Nachrichten aus dem Internet sehr

bewährt, da er relativ kostengünstig ist und die Empfänger direkt erreicht (...man mache nie den Fehler und spreche einem Jugendlichen auf die Handy-Mailbox!!!).

Neben der direkten Kommunikation mit Ehrenamtlichen spielen die neuen Medien in meinem Büroalltag eine zunehmende Rolle:

Als Beispiel möchte ich den Einsatz eines PALMs nennen, mit dessen Software u.a. die Adressverwaltung sehr vereinfacht wurde. Anfragen von außen (z.B. Vermittlung von Seminarhäusern, Zeltplätzen etc.) können so extrem schnell und unkompliziert beantwortet werden.

Darüber hinaus habe ich mit dem Bereich Geschäftsführung zu tun; durch entsprechenden Softwareeinsatz (Tabellenkalkulations- u. Buchführungsprogramme) lässt sich für die ehrenamtliche Verbandsleitung im Vergleich zu früher wesentlich schneller ein transparenter Überblick über die Haushaltssituation erstellen.

Haben die technischen Kenntnisse der Ehrenamtlichen das Anforderungsprofil der Hauptberuflichen verändert?

In dem Maße, wie technische Entwicklungen in den Alltag - gerade auch bei Jugendlichen - übergehen und zur Selbstverständlichkeit werden, ist es meines Erachtens sinnvoll, sich zunächst einen Überblick zu verschaffen, wo ein entsprechender Medieneinsatz sinnvoll ist und wo nicht. Denn nicht jeder neue Trend eignet sich dauerhaft für den Bereich Jugendarbeit.

Jedoch sehe ich einige Berührungspunkte und Bereiche, in denen Grundkenntnisse im Bereich „Neue Medien“ unumgänglich sind. Diese sind je nach Arbeitsplatz und Zielgruppe natürlich sehr unterschiedlich. Da aber gerade ehrenamtliche Mitarbeiter nicht übermäßig viel Zeit haben, wissen sie eine moderne Kommunikationsstruktur zu schätzen und möchten sie auch nutzen. Von daher gehört meines Erachtens zum Basiswissen: das Handling von Dateien jeder Art (Aufbau einer Verzeichnisstruktur, Import, Export, Versand per E-Mail, Komprimierung, Entpacken, Viren-Check etc.), insbesondere von Grafikdateien; Grundkenntnisse im Bereich Textverarbeitung, Layout, Präsentation und Tabellenkalkulation.

Viele ehrenamtliche Mitarbeiter nutzen das Internet sowohl beruflich als auch privat wie selbstverständlich. Auch Kolleginnen und Kollegen entdecken zunehmend die Vielfalt und Möglichkeiten des Internets (u.a. Erfahrungsaustausch mit Berufskollegen oder Suche nach konzeptionellen Ansätzen und Praxisempfehlungen zu ausgewählten Handlungsfeldern in der Jugendarbeit).

Foto: KNA-bild

Hier ist es mehr als empfehlenswert, sich als Hauptberuflicher zumindest Grundkenntnisse anzueignen: E-Mail- und SMS-Versand, Bedienung von Suchmaschinen, Newsgroups, Datenschutzaspekte, Virengefahr. Bei Mitarbeit an einer Homepage wären dann auch Grundkenntnisse in der Bedienung von Webeditoren gefragt.

Die Frage, was man in welchem Umfang letztendlich selber können sollte bzw. was sich auch gut delegieren ließe, muss natürlich sehr differenziert betrachtet werden: So vielfältig die unterschiedlichen Arbeitsbereiche auch gerade im Arbeitsfeld Jugendarbeit sind, so unterschiedlich sind auch die Kenntnisse, die erworben werden müssen.

Fazit: Um im Bereich der Neuen Medien die effektiven und sicherlich auch sinnvollen Möglichkeiten der Nutzung zu wissen, ist es meines Erachtens hilfreich und notwendig, zumindest die Grundzüge der technischen Möglichkeiten zu kennen. Dieses beginnt u.a. bei der vielfältigen Nutzung eines PC’s, über den Einsatz eines Videobeamers bis hin zur effektiven Verwendung einer Digitalkamera.

Gerade wenn ich mich als Multiplikator verstehe, kann ich nicht umhin, hier zumindest den groben Funktionsumfang zu kennen, um auch beraten zu können. Setzte ich mich damit nicht auseinander, kann es passieren, nur noch Sklave der Technik zu sein.

Abschließend kann ich für meinen Teil sagen, dass ich nicht auf den „Segen“ der Technik verzichten möchte. Ich sehe die neuen Medien erst mal als reine Werkzeuge, womit sich bestimmte Aufgaben leichter und schneller umsetzen lassen. Von daher: Ran an die Maus!

Guido Willenborg
- Bildungsreferent bei der DPSG-Bezirk Oldenburg -

Komm' un' w@hl

Multimediale Aktion des BDKJ in Niedersachsen

Der Frage nach der Motivation von Jugendlichen für die Teilnahme an einer Aktion zur Förderung politischen Handelns stellten sich die Verantwortlichen des BDKJ in Niedersachsen im Vorfeld der im vergangenen Jahr von ihm durchgeführten Aktion „Komm' un' w@hl". Mit einer landesweiten Aktion wollte der BDKJ Jugendliche und junge Erwachsene zur Teilnahme an den Kommunalwahlen motivieren und zu verstärktem politischen und gesellschaftlichen Engagement im eigenen Umfeld ermutigen.

Ausgehend von der These, dass Jugendliche bei Berücksichtigung ihrer Lebenswelten leichter für Angebote im Bereich der politischen Bildung motiviert werden können, griff sich der BDKJ als einen zentralen Schwerpunkt der Lebenswelten von Jugendlichen, die er bei seinem Angebot besonders berücksichtigen und beobachten wollte, das Thema Neue Medien heraus. Im Hinblick auf die Überlegung, dass der Alltag von Jugendlichen von Medien stark mitbestimmt wird und die meisten Jugendlichen Medien gerne nutzen und mögen, sollten Medien als Motivationsfaktor und als Chance für größere Teilhabe von Jugendlichen an Politik und Gesellschaft im Rahmen der Aktion eine besondere Rolle spielen.

Zentrales Element der von den BDKJ - Diözesanverbänden Hildesheim und Osnabrück und vom BDKJ - Landesverband Oldenburg durchgeführten Aktion „Komm' un' w@hl" war es, dezentral an möglichst vielen Orten in Niedersachen Arbeitsgruppen und Jugendinitiativen zu bilden, die anschließend in ihren Kommunen Jugendforen, Talkrunden und Gesprächskreise mit Politikern für Jugendliche vorbereiteten und durchführten.

Im Sinne der Intention, Neue Medien zur Ermutigung von Jugendlichen zur Beteiligung an der Aktion einzusetzen, wurde von den Verantwortlichen im Vorfeld der Aktion neben Plakat und Flyer-Werbung sowie Pressemeldungen und Informationen im Radio Werbung per Internet und über Handys für die Teilnahme an der Veranstaltung gemacht. Durch eine spezifisch für die Veranstaltung konzipierte Website konnte eine interaktive Beteiligung von Jugendlichen in Form von Email-Kontakten, SMS-Versand und Newslettern bereits im Vorfeld der Aktion erzielt werden. Mit Ulrich Wickert, Moderator der ARD - Tagesthemen, und Prof. Rolf Wernstedt, Präsident des Niedersächsischen Landtags, konnten ferner zwei über Medien bekannte Schirmherren für die Aktion gewonnen werden.

Ferner bestand als Medienereignis, wie auch bereits im Vorfeld über das Internet angekündigt, während der Aktion für Jugendliche die Möglichkeit, sich an einer Internetwahl zu beteiligen. Sowohl zu Hause vom eigenen PC aus als auch bei den Veranstaltungen hatten Jugendliche eine Woche vor der tatsächlichen Wahl in Niedersachsen die Möglichkeit, eine Stimme im Internet für eine Partei abzugeben und einen Wahltrend festzustellen. Jugendliche konnten dann in kürzester Zeit eine Abgleichung ihrer bzw. der Wahlergebnisse des jeweiligen Veranstaltungsortes mit dem landesweiten Durchschnitt, der ebenfalls im Rahmen der Internetwahl ermittelt wurde, feststellen. Hierdurch lernten sie die Effizienz einer Internetwahl und das Internet als Beteiligungsmedium kennen und konnten sich mit Vor- und Nachteilen von Beteiligung und Abstimmungen im Internet auseinander setzen. Außerdem erfuhren sie ihre Einbindung in ein größeres gesellschaftliches und politisches System. Einige Orte boten den Jugendlichen während der Gesamtveranstaltung zudem ein Internet-Café mit verschiedenen Spiel-, Surf, Chatmöglichkeiten unter Begleitung interneterfahrener Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an und ermöglichten eine Diskussion über ihre Erfahrungen.

Als Ergebnis zum Thema Neue Medien konnte festgestellt werden, dass Neue Medien nach Einschätzung der Verantwortlichen bei der Aktion zwar einen Motivationsfaktor für die Teilnahme an den Veranstaltungen für Jugendliche bildeten, dieser allerdings um viele personale und soziale Faktoren sowie attraktive Angebote ergänzt werden musste, damit Jugendliche an der Aktion teilgenommen haben. Vielmehr wurde bei den Auswertungsgesprächen festgestellt, dass Neue Medien für viele Jugendliche Selbstverständlichkeitscharakter haben und für sie zu einer qualitativ wertvollen Veranstaltung beinahe obligatorisch als solches dazugehören. Es ist daher auch wichtig, sie bei politischen Veranstaltungen einzusetzen, ob Angebote allerdings von ihnen angenommen werden, hängt von zahlreichen anderen Faktoren ab.

Aus Gesprächen mit Jugendlichen und Einschätzung der Verantwortlichen ging hervor, dass Jugendliche insbesondere dann an Veranstaltungen der Aktion teilnahmen, wenn Freunde und Cliquen dies auch taten, wenn ein enger Kontakt zum Vorbereitungsteam und zur entsprechenden Bezugsperson (wie Jugendreferentin) vor Ort bestand, wenn die Veranstaltung gerade „in" war und wenn ansonsten in der Gegend am Abend wenig attraktive Konkurrenz bestand. Ein hohes Gesamtarrangement wie Umrahmung der Veranstaltung mit attraktiven Bands oder Fun-Angebote steigerten den Attraktivitätgrad der Veranstaltung vor Ort. Geht man von einem erweiterten Medienbegriff aus und versteht den Begriff des „Events" mit vielen verschiedenen Facetten als Medium, so kann er als ein möglicher Motivationsfaktor für politische Bildung genannt werden.

Silke Elzenbeck

Konkret krass - Pfadfinderinnen mischen mit im Internet!

Ein Projekt der Pfadfinderinnenschaft St. Georg (PSG), Diözesanverband Münster

Mit dem Projekt „konkret krass“ sind alle Altersstufen der PSG Münster eingeladen, aktiv das Internet mitzugestalten. Ziel ist, dass Pfadfinderinnen mitmischen bei dem, was sie täglich erleben und was sie verändern wollen. Dabei kann das Internet wertvolle Dienste leisten, wenn es darum geht, Zusammenhänge zu recherchieren oder die eigene Meinung darzustellen. Wichtel, Pfadis, Caravelles und Ranger aller Stämme sind aufgefordert, sich im Rahmen eines Projektes mit selbstgewählten, im weitesten Sinne politischen Themen auseinander zu setzen und ihr Projekt auf der Website www.psg-konkret.de zu präsentieren.

Ausgangspunkt war die Feststellung, dass es in unserem Diözesanverband nur eine PSG-Homepage im Internet gab (www.psg-gronau.de). Der Diözesanleitungsrat beschloss das Thema „Internet“ zum Schwerpunktthema für das Jahr 2001 zu machen mit dem Ziel die Nutzung dieses Mediums zu intensivieren. Ein Projektteam aus Diözesanleitungsfrauen, Bildungsreferentin und Leiterinnen wurde gebildet und entwickelte die konkrete Projektidee. Klar war von Anfang an, dass wir keine reinen „Internet-Schulungen“ veranstalten wollten. Wir wollten Internet-Nutzung und Webseiten-Erstellung mit einem konkreten Inhalt verbinden. „Schon immer“ arbeiten Gruppenleiterinnen mit ihren Kindern nach der Projektmethode in den wöchentlichen Gruppenstunden. Kleine und große Projekte werden hier durchgeführt, von denen häufig niemand etwas erfährt. Was lag da näher, als diese Projekte im Internet zu veröffentlichen und so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen? Wir erhofften uns, dass bei den Stämmen durch diese konkrete Nutzung des Internets der Wunsch nach einer eigenen Stammes-Präsentation im Internet entstehen würde - quasi als „Nebenprodukt“.

Bisherige Stationen unseres Projektes:

Eine Arbeitshilfe zum Projekt wurde erstellt: Mit einer kurzen Einführung in die Projektmethode und Methoden zu einzelnen Schritten der Projektmethode, einem Computer- und Internet-Lexikon und einer Linkliste www.psg-konkret.de wurde entwickelt, auf der die Projekte der Teilnehmerinnen präsentiert werden;

Eine Auftaktveranstaltung für Leiterinnen wurde durchgeführt: Neben der Vorstellung der Projektidee lernten die Leiterinnen den Umgang mit Suchmaschinen, erprobten sich beim Chatten und erstellten eine Website mit Texten und Bildern. Die abschließende „Internet-Führerschein-Prüfung“ wurde von allen Teilnehmerinnen selbstverständlich mit Bravour bestanden.

Ein Internet-Meeting für alle interessierten Pfadfinderinnen und Gruppen fand statt: Treffpunkt war die Projekt-Website, um sich gemeinsam die bisherigen Seiten anzusehen und im Chat zu plaudern.

Die vom Diözesanverband angebotenen Veranstaltungen für die Wichtel, Pfadis und Caravelles wurden von den Kindern und Jugendlichen sehr gut angenommen. Innerhalb kurzer Zeit nach der Ausschreibung waren diese Veranstaltungen ausgebucht. Die inhaltliche Arbeit an den Wochenenden war sehr intensiv und kann als gelungen bewertet werden. Vor allem die Caravelles (13-16-Jährige) nutzten das Internet intensiv zur Recherche und Meinungsbildung zu ihrem selbstgewählten Thema „Jugendschutzgesetz“.

Nach dem jetzigen Stand der Erfahrungen lässt sich sagen, dass das Internet erst dann ein Medium in der Jugendarbeit zur Recherche und politischen Meinungsäußerung wird, wenn den Gruppen ein Internetzugang zugänglich ist. Jugendarbeit lebt von der Spontanität und auch im Rahmen von Projektarbeit ist die langfristige Planung der Zeiten zur Internetnutzung sowohl für die Leiterinnen als auch für die Kinder eher demotivierend.

Martina Amboom
- Bildungsreferentin der Pfadfinderinnenschaft St. Georg im Bistum Münster -

Befass dich nicht mit so vielem, ...

... sondern was du tust, das tue intensiv

Wenn ich das Wort „Neue Medien“ höre, frage ich mich zunächst, was waren denn die alten Medien? Was ist mit dem Wort Medium überhaupt gemeint?

Alles, was lebt, tritt von sich aus in Beziehung mit anderen; vom kleinsten Einzeller bis hin zu uns Menschen. Es geschieht durch die fünf Sinne, die bei den verschiedenen Wesen oft nur teilweise und immer verschieden ausgeprägt vorhanden sind. Über den Geruchssinn und das Gehör, so scheint es, können die Wesen über große Entfernungen hin in Beziehung treten. Entscheidend für das Gehör sind Töne, die bei den Tieren auch die verschiedensten Gefühle und Stimmungen erkennen lassen. Und dann kommt beim Menschen das Wort hinzu, das alle Dinge beim Namen nennt. Das kann er nur, weil allein der Mensch offen ist für alles, was es gibt. So sieht er alles und hört es im Horizont des Ganzen, im Horizont von allem. Seine Gefühle kann er auch ins Wort bringen und der Mitmensch braucht nicht nur die Stimmungen des anderen zu erahnen und zu erschließen. Durch die Sprache wird die Beziehung der Menschen untereinander zu einer wahrhaft menschlichen Beziehung, die im Horizont des Ganzen steht. Die Sprache dürfen wir vielleicht zusammen mit dem Schrei das Ur-Medium nennen.

Schon früh erfanden die Menschen die Zeichnung und damit das Bild und das Symbol. Auch auf diese Weise konnten sie zueinander in Beziehung treten und das sogar über Jahrhunderte und Jahrtausende hin. Sie erfanden die Schrift und sie erfanden die Druckkunst und nun konnten an den Erfahrungen des Einzelnen, an seinen Einsichten, eine Fülle von Menschen teilnehmen. Die berichteten Erfahrungen reizten nach eigenen Erfahrungen und Einsichten und so konnten die Einsichten, konnte das Wissen in der Menschheitsfamilie immer mehr wachsen. Der entscheidende Durchbruch auf eine allumfassende Öffentlichkeit war sicherlich die Buchdruckerkunst. Doch dann ging es im 19. und 20. Jahrhundert durch elektronische Medien nur einen - zwar entscheidenden - Schritt weiter: Räumliche Trennung wurde im Hinblick auf Gleichzeitigkeit überwunden und im Internet feiert die Beschleunigung der Nachrichtenübermittlung für alle und jeden ihren Höhepunkt.

Wenn ich das so bedenke, dann reichen die alten Medien vom Laut über die Sprache über das Bild über die Schrift hin bis zur Buchdruckerkunst. Die neuen Medien sind dann die analogen und digitalen elektronischen Medien und eigentlich müssten wir von den neuen und neuesten Medien sprechen, denn die Digitalisierung ermöglicht ja erst die unendliche Erweiterung aller elektronischen Medien.

Wir dürfen es nicht aus dem Auge verlieren, dass zunächst und vor allem die Menschen aus den unmittelbaren Begegnungen und Beziehungen leben. Die medialen Beziehungen erweitern heute unendlich das Wissen um Fakten. Die Wirklichkeit aber will nicht nur gewusst, sie will wahrgenommen und verstanden werden. Um sich in unserer Welt zurechtzufinden, behält die ursprüngliche Erfahrung und Wahrnehmung ihren absoluten Vorrang. Ich möchte das verdeutlichen: Als ich die zahllosen Bilder von der diesjährigen Flutkatastrophe an der Elbe sah, erinnerten sie mich an meine persönlichen Erfahrungen bei der Überflutung im Raum Ahlen im vorigen Jahr. Diese Erinnerung ließ mich erst das Schreckliche, was da geschah, nachempfinden und richtig verstehen. Das Bild allein hätte mir nicht genügt. Bilder und Worte werden ohne persönliche Erfahrungen niemals ganz verstanden. So behält die Wirklichkeit, in der wir leben, ihren absoluten Vorrang, wenn es darum geht, unser Leben zu meistern. Die in Wort und Bild vermittelten Erfahrungen anderer sind für mich eine große Hilfe, meine Erfahrungen und damit mich selbst tiefer zu verstehen. So spielen die Medien in meinem und in unser aller Leben eine ganz große Rolle.

Nun sind unsere modernen Medien eine fantastische Hilfe und gleichzeitig eine Versuchung zur totalen Oberflächlichkeit und Zerstreuung. Wie der Sekundenzeiger an der Uhr jagen wir dann durch die Zeit, ohne auf die Mitte zu achten, die uns bewegt. Diese Mitte gilt es zu entdecken und auch dahin können die Medien uns führen.

Da sind nicht nur die Foren und Podiumsdiskussionen, da sind auch Spielfilme zu nennen. Im Internet liegt die große Chance des Dialogs im Chatten und des Hinweises auf vertiefende Veröffentlichungen, Darstellungen zu jedem Thema, das mich bewegt. Hier ist aber der alte lateinische Grundsatz zu beachten: „Non multa sed multum“, er bedeutet: Befass dich nicht mit so vielem, sondern was du tust, das tue intensiv.

Kirche möchte helfen, dass menschliches Leben gelingt unter dem Zuspruch und Anspruch Gottes. Dass menschliches Leben gelingt, darum bemühen sich unendlich viele und so sind wir mit ihnen in einem Boot. Geringer ist die Zahl derer, die dafür eintreten, dass menschliches Leben gelingt unter dem Zuspruch und Anspruch Gottes. Der größere Teil wird gerne zum Zuspruch Gottes ja sagen, nur darf Gott keine Ansprüche anmelden. Dann sucht man sich Lehrer, die den Ohren schmeicheln.

Jugend und Neue Medien bedeutet für mich, Anerkennung der Primärerfahrungen in der Begegnung mit der Schöpfung, mit der Familie, mit den Freunden, Begegnung mit Wissenschaft und Technik, mit der Gesellschaft, mit Kunst und Literatur. Zur Erhellung dieser Begegnungen sind die Medien - gleich welcher Art - von den Printmedien über die audio-

visuellen Medien bis hin zum Internet von unschätzbarem Wert. Aber sie sind zweitrangig. Entscheidend bleiben die Primärerfahrungen und ihre Reflexion.

Nun wollen Medien nicht nur informieren und bilden, sie möchten auch ganz einfach unterhalten. Jung oder alt, alle möchten sich auch einmal entspannen bei einem spannenden Krimi, bei einer lustigen Komödie, bei Volks- und Popmusik und auch bei einer Show oder Talkrunde. Das ist voll und ganz berechtigt, nur sollte man in diesen Bereichen unterscheiden: Es gibt eine Menge primitiver, blödelnder Unterhaltung, für die jungen Menschen die Zeit zu schade sein sollte. Am primitivsten sind sicherlich die Unterhaltungsfilme, die keinen Respekt mehr haben vor der menschlichen Geschlechtlichkeit, für die alles banalisiert wird. Der viele Unterhaltungsmüll spricht aber dennoch nicht gegen die Fülle guter Unterhaltung. Junge Menschen müssen ein Gespür dafür entwickeln und sich darüber auch austauschen. Wenn ich auf die vielen Wett- und Ratespiele im Fernsehen schaue, dann frage ich mich manchmal, wie lange können wir uns eine solche Oberflächlichkeit menschlichen Lebens noch leisten. Es kann sehr leicht alles zum Niveau der Boulevardblätter absinken. Auch dafür sollten junge Menschen ein Gespür bekommen und es innerlich ablehnen.

Die weit größere Gefahr besteht sicherlich in den vielen medialen Vernetzungen, die das Internet ermöglicht. Hier können alle - jung oder alt - hineinwachsen in eine visuelle Welt, die sie auch noch selbst mitgestalten können, die aber immer mehr lebensuntüchtig macht. Die Wirklichkeit des Lebens ist anspruchsvoller als unsere konstruierten, visuellen Welten. Die konstruieren wir uns so, dass wir selbst uns darin zurechtfinden. Die wirkliche Welt ist wesentlich komplizierter und darum nimmt der Dialog kein Ende.

Zum Schluss möchte ich den hl. Paulus zitieren, der in seinem Brief an die Philipper schreibt: „Was immer wahrhaft, edel, recht, was lauter, liebenswert, ansprechend ist, was Tugend heißt, was lobenswert ist, darauf seid bedacht.“ (Phil, 4,8-9) Und in seinem zweiten Brief an die Thessalonicher schreibt er: „Löscht den Geist nicht aus, verachtet prophetisches Reden nicht, prüft alles und behaltet das Gute, meidet das Böse in jeder Gestalt.“ (2 Thess, 5,16-22)

Wenn wir diese Empfehlungen wirklich verinnerlichen, finden wir den guten Umgang mit den Medien, der uns hilft, vollkommener als Menschen zu leben!

Friedrich Ostermann, Weihbischof im Bistum Münster - Vorsitzender der Kommission für publizistische Fragen der Deutschen Bischofskonferenz -

Mediensonntag 2002: Internet

Neues Forum zur Verkündigung des Evangeliums

Seit mehr als 30 Jahren begeht die Katholische Kirche den Mediensonntag. Papst Johannes Paul II. hat ihn in 2002 unter das Thema „Internet - ein neues Forum zur Verkündigung des Evangeliums“ gestellt. „Die neue Welt des Cyberspace spornt die Kirche zu dem großen Abenteuer an, sein Potential für die Verkündigung der Evangeliumsbotschaft zu nutzen“, schreibt der Papst in seiner Botschaft zum Mediensonntag.

„Das Internet bietet ausgezeichnete Möglichkeiten der Evangelisierung, wenn es auf kompetente Art und Weise und im klaren Wissen um seine Stärken und Schwächen eingesetzt wird.“ Vor allem durch seine Fähigkeit zu informieren und Interessen zu wecken, ermögliche das Internet eine erste Begegnung mit der christlichen Botschaft insbesondere bei jungen Menschen.

Bereits Anfang 2002 veröffentlichte der Päpstliche Rat für die Sozialen Kommunikationsmittel das Grundsatzpapier „Kirche und Internet“. Darin bekräftigt er die grundsätzlich positive Haltung der Kirche gegenüber den Medien. So wird auch im Internet ein „Geschenk Gottes“ gesehen, das Menschen verbinden und durch das sie am Heilswerk Gottes mitwirken könnten.

Die Möglichkeiten des Internets seien in ihrer Vielfalt auch für die Kirche herausragend. Glaubensinformation, Verkündigung, Katechese über geografische, demographische und kulturelle Grenzen hinweg seien möglich. All diese „virtuellen“ Möglichkeiten sollten als eine Ergänzung zur echten Gemeinschaft in Christus gesehen werden.

Anlässlich des Mediensonntags hat die Deutsche Bischofskonferenz eine liturgische Arbeitshilfe herausgegeben. Neben der Botschaft des Papstes sind darin auch Schrifttexte, Fürbitten und eine Predigtanregung, die sich auf die Chance des Internet, es als Medium der Verkündigung zu nutzen, bezieht, enthalten.

Bezug: Deutsche Bischofskonferenz,
Bonner Talweg 177, 53129 Bonn,
Telefon: 0228 103-214, Fax: 0228 103-254

Georg Garz

Computersprache - nur für Insider?

Kleines ABC - Auswahl an Fachbegriffen rund um PC und Internet

Browser: Programm / Software, die es ermöglicht, auf das Internet zuzugreifen; der Webbrowser ermöglicht es, Webseiten anzuschauen und Dokumente auf dem Computer anzusehen (z. B. Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator)

Chatroom: virtueller Diskussionsraum im Internet, in dem man miteinander kommunizieren kann. Chats („Plaudereien / Schwätzereien") erfolgen schriftlich (man gibt Text ein und sieht Text dann für sich auf dem Bildschirm); mehrere Teilnehmer können sich einmischen, so dass sich letztlich ein buntes Schreibgespräch entwickelt, das die Leute, die sich im Chatroom befinden, lesen können. Mittels Multimedia gibt es inzwischen Chats, bei denen Comik-Figuren mit Sprechblasen die Teilnehmer mit ihrem Text repräsentieren, ferner sind inzwischen auch Bild- und Tonübertragungen möglich.

Client: Programm oder Rechner, der Daten vom Server anfragt und überträgt; auch Außenstelle / Terminal, der mit dem Zentralrechner verbunden ist.

Computer: Datenverarbeitungsanlage

Download: Herunterladen, d. h. Empfang von Informationen von anderem Computer aus dem Internet

Email: „Elektronische Post" - Dienst, der zwischen zwei oder mehreren Teilnehmern gegenseitiges Senden und Empfangen von Nachrichten und blitzschnellen, weltweiten Austausch von Texten mit Anlagen ermöglicht

FTP (File transfer protocol): Datentransferprotokoll

Hyperlinks: direkte Verknüpfungen, mit denen über Rechner und Grenzen hinweg von einer Seite zu anderen gewechselt werden kann

Html (hypertext markup language): Seitenbeschreibungssprache, die oft im Rahmen das Internets für Webseiten verwendet wird

Homepage: Eingangsseite eines Internetangebots als Sammlung von mehreren Websites bzw. Hypertextsystemen, die in der Regel für den Benutzer zuerst erscheint

Intranet: hierunter versteht man ein geschlossenes Netz, das einer bestimmten Gruppe zur Verfügung steht (zum Beispiel Firmennetzwerk)

IP-Adresse (Internet Protokoll Adresse) : einmalige Adresse, über die jeder Computer im Internet verfügt (Nummer - Punktabfolge); -> Internetadresse, die bei Eingabe ermöglicht, die spezifische Webseite auf dem eigenen Computer anzuzeigen und anzusehen

ISDN - Karte: Alternative zum Modem, die eine schnellere und einfachere Verbindung ins Internet ermöglicht; bei einem Mehrgeräteanschluss ist die Telefonleitung nicht mehr besetzt

Keyboard: Tastatur

Mainframe: Großrechner (main heißt grundsätzlich „Haupt...", z. B. main directory ist das Hauptverzeichnis)

Modem (Modulator / Demodulator): Gerät, das die Voraussetzung zur Herstellung einer Internetverbindung bildet und dem Computer Kommunikation über die Telefonleitung ermöglicht; das Modem wandelt digitale Daten, die über die Leitung versendet werden, in Töne um - am Ende werden die Töne wieder in digitale Daten zur Computernutzung verarbeitet.

Newsgroups: Diskussionsforen im Internet, die sich in der Regel mit einem bestimmten Thema beschäftigen; ähnlich einem „schwarzen Brett" kann man dort Mitteilungen hinterlassen, die von anderen gelesen werden können und wieder kommentiert werden können.

Newsletters: bestimmte aktuelle Nachrichten, werden einer Gruppe, die sich für die Teilnahme an diesem Verfahren entschieden hat, regelmäßig zugeschickt

PPP (Point to Point Protocol): Anwahlprotokoll, das für Modems für das Herstellen einer Internetverbindung genutzt werden kann

Provider: Dienstleistungsanbieter, der die Verbindung zum Internet ermöglicht.

Router: Computer, der den Datenverkehr im Internet regelt und den Weg für den Datenaustausch bestimmt. Datenmengen stoßen auf viele Router auf ihrem Weg.

Server: Zentralcomputer, der die Clients bedient und viele Dateien und Informationen bereithält, auf die Leute zugreifen können. Die meisten Internetinformationen liegen auf Servern.

Upload: Hinein- / Hinaufladen, d. h. Senden von Informationen zu anderem Computer im Internet;

URL (Uniform Ressource Locator): „Internet-Adresse"

zusammengestellt von Silke Elzenbeck

Medien und Materialien

Bücher

Dennig, Thomas:

„Medien erleben und gestalten“

Ein Grundlagenbuch für alle, die sich einen schnellen Einblick in die Möglichkeiten und Chancen der Medienarbeit mit Jugendlichen verschaffen wollen. Das Buch stellt die Bedeutung von Medienarbeit im Rahmen der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen heraus, gibt Einblicke in wichtige Grundbegriffe und stellt darüber hinaus einige gelungene Medienprojekte vor. Das verständliche und übersichtliche Buch mit Bildern und Grafiken fördert sicher die Motivation auf Medienarbeit.

Medienerziehung für sozialpädagogische Berufe, Cornelsen, Berlin 1999, 15,90 €

Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard:

„Erst die Freunde, dann die Medien“

Die beiden Autoren stellen in einem für das Verständnis von Jugendlichen und ihrem Medienverhalten zentralen Buch unserer Zeit, dem zweiten Band zu Medienerfahrungen Jugendlicher, weitere Befragungsergebnisse in Zusammenhang mit der DJI - Studie über die Entwicklung und Bedeutung von Medien und Medienvorlieben bzw. Medienverhalten von Jugendlichen vor. Es werden Zusammenhänge zwischen Medienerfahrungen der Eltern, elterlichen (Erziehungs-)Verhalten und jugendlichem Medienverhalten vorgestellt und jugendliche Medien - „Karrieren“ eindrucksvoll skizziert. Ein Buch, das mit seinen Ergebnissen und Inhalten schließlich Mut zum pädagogischen Handeln macht und somit auch einen Akzent gegen die scheinbare pädagogische Hilflosigkeit unserer Zeit setzt.

Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz. Medienerfahrungen von Jugendlichen Band 2, München 2001, 20,00 €

Schell, Fred (Hg.):

Medienkompetenz
Grundlagen und pädagogisches Handeln. München: KoPäd-Verl., 1999, 25,00 €

Balnaves, Mark (u.a.):

Der Fischer Atlas Medien
Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main, 2001, 14,90 €

Moser, Sonja / Dreyer, Klaus (Hg.):

Schätze im Netz

Die Ausgabe stellt verschiedene Modellprojekte in Zusammenhang mit dem Internet in der Jugendarbeit vor Ort vor, wie sie auch in ähnlichen Formen in der eigenen Arbeit mit Jugendlichen vor Ort durchgeführt werden könnten. Die in dieser Ausgabe beschriebenen Projekte verbinden Kreativaktionen von Jugendlichen mit medialen Elementen und skizzieren hierbei noch zentrale Lerninhalte für Jugendliche. Das Buch selbst möchte auch Praktiker, die bisher über geringe Medienerfahrungen verfügen, ermutigen, einfache Projekte durchzuführen - kurz: ein leicht verständliches Buch von Praktikern für Praktiker in der Jugendarbeit.

Kinder- und Jugendprojekte rund ums Internet. München: KoPäd Verlag 2000, 9,50 €

Harth, Thilo:

Das Internet als Herausforderung politischer Bildung

Thilo Harth beschreibt in seinem Buch eindrucksvoll die Bedeutung des Internets und seine Einflussfaktoren auf unsere demokratische Gesellschaft sowie Entwicklungen und Veränderungen im Bildungsbereich durch das Medium. Umfassende theoretische Betrachtungen und Erklärungen machen die Qualität des Buches in Verbindung mit Ergebnissen einer qualitativen Einzelfallstudie aus. Ein für die Zukunft wegweisendes, nicht primär für die Jugendarbeit geschriebenes Buch, aber mit Themen, der sich auch Jugendarbeit künftig stellen sollte. Nicht unbedingt einfach zum Lesen, aber es lohnt sich!

Schwalbach, Wochenschau - Verlag 2000, 28,80 €

Barthelmes, Jürgen:

Fernsehen und Computern in der Familie

„Gezielt einschalten!“ So lautet eine der Empfehlungen von Jürgen Barthelmes, wenn es ums Fernsehen und Computer geht. Beides sorgt zwischen Eltern und Kindern immer wieder für Zündstoff. Viele Eltern sehen sich mit einer Vielzahl von Fragen konfrontiert, zum Beispiel wie viel Zeit ein Kind vor dem Bildschirm verbringen sollte oder welche Angebote sinnvoll sind. Der selbstbewusste und eigenverantwortliche Umgang mit Bildschirmmedien ist eine Voraussetzung, dass Fernsehen und Computern für die ganze Familie zum Gewinn wird.

Kösel-Verlag, München 1999, 15,50 €

Johannes Fromme / Norbert Meder (Hg.):

Bildung und Computerspiele

Nach landläufiger Meinung passen Bildung und Computerspiele nicht zusammen, denn Bildung wird primär bezogen auf eine ernsthafte Auseinandersetzung mit der Gesellschaft, der Welt und sich selbst, während Computerspiele nur dem Zeitvertreib und der Unterhaltung zu dienen scheinen. Diese Annahmen werden im Buch in Frage gestellt. So werden die Neuen Medien nicht nur im engeren Sinne im Hinblick auf ihren Beitrag zur Entwicklung von Medienkompetenzen untersucht, sondern auch im Hinblick auf weitergehende Bildungsmöglichkeiten.

Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen, Leske und Budrich, Opladen 2001, 18,50 €

Gerald Reischl:

Gefährliche Netze

Ohne Internet und Handy läuft in unserer Gesellschaft nichts mehr. Deshalb sind sie auch ein beliebtes Betätigungsfeld für Hacker, Datenjäger, Trickbetrüger sowie Behörden und Firmen, die ein bisschen mehr wissen möchten, als sie eigentlich dürften. Gerald Reischl geht dem Datenunwesen auf die Spur. Er erklärt, wie einfach es mittlerweile ist, einen persönlichen Lauschangriff zu starten, mit welchen Tricks Surfbetrüger arbeiten, um gratis ins Internet zu kommen, was man unter Identitätsklau versteht und welche kriminellen Taten damit begangen werden.

Ueberreuter, Wien 2002, 19,90 €

Sander, Ekkehard:

Common Culture und neues Generationenverhältnis

Die Medienerfahrungen jüngerer Jugendlichen und ihrer Eltern im empirischen Vergleich. Medienerfahrungen von Jugendlichen Band 3. München 2001, 20,50 €

Moser, Sonja / Dreyer, Klaus (Hg.):

Brieftauben im Internet

Kinder- und Jugendprojekte rund ums Internet. München: KoPäd Verlag 1999, 7,50 €

Neue Medien und Pfarrgemeinde

Informations- und Öffentlichkeitsarbeit, das ist heutzutage weit mehr als die Pfarrmitteilungen alten Schlages, die auf einem kleinen Tischchen nahe dem Weihwasserbecken der Kirche ausliegen. Gemeindliche Medienarbeit, das kann der regelmäßige verlässliche Kontakt zu den Lokalzeitungen sein, aber auch Lokalfunk, regionales Fernsehen und der professionell verlinkte Internetauftritt. Böntert, der nach seiner Weihe bereits Kaplan in Moers und Sendenhorst war, hat seine von der Praxis gespeisten Medienerfahrungen zum Pfarrexamen als Vikariatsarbeit vorgelegt. Im ersten Teil seiner Publikation beschreibt er gebündelt wesentliche Merkmale der aktuellen Situation von Kirche und Mediengesellschaft, denen sich pfarrliche Medienarbeit zu stellen hat. In einem zweiten Hauptkapitel stellt der aus Dorsten stammende Priester das Pfarrbriefprojekt „Martinsmagazin“ (Sendenhorst, Kreis Warendorf) als ein Beispiel wirksamer Medienarbeit vor. Bönterts Buch will nicht uniforme Patentrezepte bieten, sondern Fingerzeige geben, wie über die Sensibilisierung für die Notwendigkeit eines Medienkonzeptes konkrete Schritte eines Engagements erwachsen können.

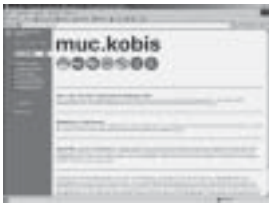
Stefan Böntert: Verkündet es von den Dächern. Neue Medien und Pfarrgemeinde.
Feiern mit der Bibel, Band 15, 80 Seiten,
Verlag Katholisches Bibelwerk,
Stuttgart, 15,60 Euro.

Surftipps

www.medienpaed.com

Die Seite bietet Informationen und Fachartikel in Verknüpfung mit der Online - Zeitung „Medienpädagogik“. Aktuelle Diskussionen rund um das Thema Medienpädagogik können hier gut nachgelesen werden. Die Seite kann auch als Ausgangspunkt für weitere Hinweise genutzt werden.

www.muc.kobis.de



Die Seite bietet für Kinder und Jugendliche viele Rätsel, Spiel-, Spaß- und Mitmachmöglichkeiten. Außerdem gibt sie Informationen und Anregungen zu Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen.

www.blinde-kuh.de

Eine Seite für jüngere Kinder, um sich mit dem Internet vertraut zu werden. Es bestehen zahlreiche Möglichkeiten, Spiele zu machen. Ferner gibt es Informationsmöglichkeiten und Teilnahmemöglichkeiten an Aktivitäten wie Kinderpost oder Kinderzeitung. Als Einstiegsseite, um Kinder zu ermutigen, etwas auszuprobieren, sehr gut geeignet.

www.sowieso.de

Eine Seite für jüngere Jugendliche, um auf einfache und unkomplizierte Weise die Bedeutung und vielfältigen Möglichkeiten des Netzes zu erkennen. Neben Informationsmöglichkeiten zu bestimmten Themen können Brieffreundschaften geknüpft oder Newsletter abonniert werden.

www.starnet.muc.kobis.de

Eine Seite für Jugendliche, auf der Jugendliche diskutieren können und zu von ihnen ausgewählten Stars ihre Meinung sagen können, die ihrerseits wieder kommentiert werden können. Die Seite verknüpft viele Elemente zur Persönlichkeitsförderung von Jugendlichen und ermöglicht, sich selbst mit seiner Meinung im Netz zu präsentieren. Die Seite kann auch als Anregung für die eigene Arbeit dienen.

www.jugendschutz.de / www.jugendmedienschutz.de

Die Seiten bilden den Ausgangspunkt für Informationsrecherche rund um das Thema Jugend und Medienschutz. Sie verweisen auf die entsprechenden Einrichtungen in den Ländern, wo sich Serviceangebote, Fortbildungsmöglichkeiten und Informationsmaterial finden.

www.fundus-jugendarbeit.de

Die Seite ist für Verantwortliche und Gruppenleiter gut geeignet, da sie ein breites Informationsspektrum zu Methoden und Materialien rund um die Jugendarbeit enthält. Gut geordnet - vergleichbar einer Spielekartei - können dort Methoden und Übungen zu bestimmten Bereichen abgefragt werden.

http://www.kindernetz.de

Das Intemetportal des Südwestrundfunk bietet ein Community Angebot für Kinder. Hier können Kinder in einem geschützten Raum surfen, malen, spielen und chatten. Das in seinem Angebot umfangreiche Kindernetz ist für die jüngsten Surfer ein Glückstreffer und bietet für Neueinsteiger und die kleineren Internetnutzer ein ideales Entdeckungsfeld.

Zeitweise Nr. 27 / September 2002

Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ)
Diözesanverband Münster
Rosenstraße 16 · 48135 Münster

Deutsche Post AG
Postvertriebsstück
H 48960
Entgelt bezahlt

Adressen

Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz
Bereich Kirche und Gesellschaft
Referat Medienkompetenz
(früher: Zentralstelle Medien der Deutschen Bischofskonferenz)
Kaiserstr. 163
53019 Bonn
Telefon: 0228 / 103-327
Fax: 0228 / 103-329
www.dbk.de

Katholische Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e.V.
Salzstraße 8, 48143 Münster
Telefon: 0251 / 54027
E-Mail: kath.lag.jugendschutz.nw@t-online.de
www.nrw-kath-jugendschutz.de

Katholisches Filmwerk GmbH
Ludwigstr. 33
60337 Frankfurt
Telefon: 069 / 971436-11
E-Mail: info@filmwerk.de
www.filmwerk.de

Katholischer Medienverband e.V.
Adenauerallee 176
53113 Bonn
Telefon: 0228 / 249944-0
E-Mail: katholischer.medienverband@t-online.de
www.katholischer-medienverband.de

KIM - Katholisches Institut für Medieninformation GmbH
Am Hof 28
50667 Köln
Telefon: 0221 / 925463-0
Fax: 0221 / 925463-37
www.kim-info.de

Mediothek des Bischöfl. Generalvikariates (AV - Medienzentrale)
Breul 27
48143 Münster
Telefon: 0251 / 495-6165
E-Mail: mediothek@bistum-muenster.de

Diözesanbildungswerk Münster
Aegidiistr. 63
48143 Münster
Telefon 0251 / 495-6046
E-Mail: dbw@bistum-muenster.de
www.dbw-muenster.de

Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft
Kreuzberger Ring 56
65205 Wiesbaden
Telefon: 0611 / 77891-0
E-Mail: fsk@spio-fsk.de
www.fsk.de

Landesanstalt für Medien NRW
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 77 00 7-0
E-Mail: info@lfr.de
www.lfr.de

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS)
Rochusstr. 8-10
53123 Bonn
Telefon: 0228 / 376631
E-Mail: bpjs.bonn@t-online.de
www.bpjs.bmfsfj.de

Adolf Grimme Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25
45 768 Marl
Telefon: 02365 / 9189-0
Fax: 02365 / 9189-89
www.grimme-institut.de