Nr. 4/2009 H 9851

THEMA JUGEND

MEDIENWELTEN DIE ZWEITE

DAS INTERNET ALS LABORATORIUM

KIDS-HOTLINE.DE
ONLINEBERATUNG FÜR JUGENDLICHE

KEINE HANDY-GEWALT
HANDY-SCOUTS – EIN PEER-PROJEKT

Katholische Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Nordrhein-Westfalen e. V.

ZEITSCHRIFT FÜR JUGENDSCHUTZ UND ERZIEHUNG
www.thema-jugend.de

4/2009

Unser Thema:

Suche Freundschaft!
Das Internet als Laboratorium 2

kids-hotline.de
Onlineberatung für Jugendliche 5

Kreativität am PC 8

Keine Handy-Gewalt!
Handy-Scouts – ein Peer-Projekt 10

World of Warcraft – Spiel(en) ohne Ende 12

Erziehung zur Medienkompetenz
Neue Medien als Herausforderung für die Elternarbeit 14

Material zum Thema 16

Bücher:

Verblöden unsere Kinder?
Neue Medien als Herausforderung für Eltern 18

Sexualpädagogik der Vielfalt
Praxismethoden für Schule und Jugendarbeit 18

Jugendschutzgesetz
Erläuterungen für die Praxis 19

Informationen:

Medien.nutzen
Leben und Lernen mit Medien 20

Familien brauchen deutliche Entlastung 20

Höhere Qualität für den Kinderschutz im Oldenburger Land 21

Jugendverbandsarbeit wirkt positiv 22

Internetportale in der Vielfalt-Mediathek 23

Kommentar:

Gemischte Bilanz
Ein kritischer Rückblick auf die Jugendpolitik der letzten Bundesregierung 23

Dialogbereit:

Fachtagung des Landesjugendringes NRW zum Projekt Ö 25

Interview mit Rajaa Chehab 26

Freundschaften zu knüpfen und auch, sie wieder zu lösen, war wohl niemals so leicht wie in Zeiten der vielfältigen sozialen Netzwerke im Internet. „Du hast eine offene Freundschafts-Einladung“ heißt es da z. B. im studiVZ. „Möchtest Du Tim als Freund bestätigen?“
Der folgende Beitrag nimmt diese Netzwerke und ihre Auswirkungen auf die Identitätsentwicklung, freundschaftliche Beziehungen und die Bildung sozialen Kapitals unter die Lupe.

SUCHE FREUNDSCHAFT!

Das Internet als Laboratorium von Identitätskonstruktionen

Franz Josef Röll

Jugendliche sind permanent damit beschäftigt zu kommunizieren. In erster Linie ist für sie das Internet ein Kommunikationstool. Die favorisierten virtuellen Aufenthaltsorte sind soziale Netzwerke, Chat-Rooms, Instant Messenger (IM), E-Mail-Kommunikation und Foren. 59 % der 14- bis- 24-Jährigen besuchen regelmäßig Communities, dabei sind sie im Durchschnitt bei drei Communities Mitglied. 51 % haben mindestens ein Profil bei einer Community.

Mit der Kommunikations-Explosion geht eine extreme Vernetzung der Jugendlichen einher. Nachrichten, Bilder, Filme und Audio-Files werden in kürzester Zeit verbreitet. Die Anzahl der Freunde und Bekannten im Netz gilt als Statussymbol. Die Jugendlichen haben durchschnittlich bei MySpace 55 „Freunde“ und bei IM stehen 38 Personen auf der Freundes-Liste.

Zentrale Bedeutung für Jugendliche haben die sogenannten sozialen Netzwerke (Social Network Sites – SNS). Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren versammeln sich vor allem bei schülerVZ (65,2 %). Die Mehrheit bei studiVZ bilden die 20- bis 29-Jährigen (52 %). Es überrascht nicht, dass die meisten User mit Hochschulreife bei studiVZ (38,6 %) angemeldet sind. Im Gegensatz dazu bündelt wer-kennt-wen vor allem die User, die keinen oder einen Hauptschulabschluss haben (40,3 %).

Soziale Netzwerke

Es handelt sich bei SNS um ein Konglomerat unterschiedlicher Dienste, bei denen es vor allem um das Verwalten von Profildaten und die Beziehungen zu anderen Usern geht. Ebenso soll bzw. kann Kontakt zu aktuellen und ehemaligen Schulfreunden hergestellt werden. Soziale Netzwerke erlauben das Erstellen von (halb-)öffentlichen Profilen auf einer kostenlosen Homepage mit Fotos, Lieblingsbüchern, Hobbys, Gedichten, Audio- und Videofiles, Gästebuch und eigenem Blog innerhalb eines eingebundenen Systems. Mit SNS können somit Kontakte geknüpft, neue Bekanntschaften gemacht und Menschen mit denselben Interessen gefunden werden. Es können zudem Kontaktlisten oder Adressbücher geführt werden. Die eigenen Profile können mit denen der Freunde, Bekannten und Kollegen verknüpft werden.

Durch die Verknüpfungen nehmen die „Freunde“ am Leben der anderen virtuell teil und zugleich entstehen Netzwerke. Bei dem persönlichen Profil kann der User mit Hilfe von Sichtbarkeitseinstellungen entscheiden, welche Informationen für ausgewählte Mitglieder der Gemeinschaft oder für die Öffentlichkeit vorgesehen sind. Die User erzeugen zugleich Inhalte und tauschen sie untereinander aus. Bei Änderung des Profils erfolgen Benachrichtigungen an alle, die innerhalb des persönlichen Freunde-Netzwerks vernetzt sind.

Für die User eröffnen sich neue Möglichkeiten zu individueller Selbstdarstellung und zur aktiven Gestaltung von sozialen Beziehungen. Gleichzeitig drohen ihnen Risiken, da ihre Daten nicht nur von ihren „Freunden“ eingesehen werden können.

Was sind die Risiken?

Problematisch bei SNS ist die *Verführung zur Selbstentblößung, der Verlust der Privatheit und der Kontrolle über die eigenen Daten, die Selbstveräußerung an die Marketingindustrie sowie das geschönte digitale Spiegelbilder zur Steigerung des Ansehens im Netz.* Kompromittierende Inhalte können einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden, dies hinterlässt zugleich eine karriere- und imageschädigende Datenspur. Es gehört zur Praxis jugendlicher Alltagskultur, beschämende Fotos von nichts ahnenden Partybesuchern zu machen und sie inkl. Profilverlinkung ins studiVZ zu laden. Nicht minder problematisch sind beleidigende

Pinnwandkommentare. Bloßstellen wird als sportlicher Wettkampf gesehen, ohne dass den Handelnden die möglichen Folgewirkungen bewusst sind.

Die Profilseiten sind zugleich bedeutsames Material für Personen-Überprüfungen. Da soziale Integrierbarkeit/Kompatibilität und Integrität von Personen für die Arbeits- und Berufswelt sehr wichtig sind, können folgende von Gerit Götzenbrucker gefundene Selbstdefinitionen Stolpersteine für die berufliche Zukunft werden: Ein Jurastudent gibt als politische Richtung „Kommunist“ an, eine Kindertherapeutin präsentiert sich mit Reizwäsche, eine Sachbearbeiterin ist Mitglied der Gruppe „Sexy Büroschlampen“, ein Pharmaziestudent droht: „Sei nett zu mir, ich könnte bald deine Medikamente mischen“. Kompromittierend sind Porträtfotos mit Joints, Waffen, harten Getränken und pornografischen Darstellungen. Als problematisch sind auch folgende Gruppennamen anzusehen: „Saufen ist Urlaub im Kopf“ und „Lieber tot als Bachelor“.

Selbstdarstellung und Identitätssuche

Die SNS sind jedoch nicht nur ein Medium und/oder ein Ort der Information und Kommunikation, sondern zugleich ein Ort der Vermittlung soziokultureller Denk- und Wahrnehmungsweisen. Die SNS tragen dazu bei, Denk- und Wahrnehmungsmuster zu entwickeln, die helfen, in der aktuellen gesellschaftlichen Situation Handlungsfähigkeit zu erwerben. Die Komplexität der Lebenswelt nimmt zu. Die Sicherheiten traditioneller Bindungen und Strukturen gehen verloren. Beeinflusst wird diese Entwicklung von der Globalisierung. Die weltumspannenden Informations- und Finanzmärkte operieren in Sekundenbruchteilen und sind längst politisch und rechtlich nicht mehr steuerbar. *Eine Folgeerscheinung dieser Entwicklung ist, dass es zu einem Kontrollverlust hinsichtlich Karriere- und Lebensplanung kommt* sowie zur Erfahrung, dass es in allen Bereichen zu einem Abbau von Strukturen kommt, die auf Langfristigkeit und Dauer angelegt sind. Nur die reaktionsschnelle, anpassungsfähige Persönlichkeit ist in der Lage, sich gegenüber dem „flexiblen Kapitalismus“ (Richard Sennet) zu behaupten. Selbstmanagement und Flexibilität werden zu Überlebenskompetenzen.

An die Individuen werden hohe Anforderungen bei der Konstruktion ihrer Identität gestellt. *Die Individuen sind stärker gefordert, an der Selbstkonstitution mitzuwirken.* Identität ist vergleichbar einem Projekt, das mit Hilfe von Selbstreflexion sich ständig verändert. Dadurch rücken die Selbstwahrnehmung und die Selbsterzählung in den Mittelpunkt. Das Wiedererkennen, die Kontextualisierung und das Reflektieren der eigenen Person geschieht über Geschichten erzählen, dem Spielen mit Sprache, Bildern und Tönen.

Es kommt zur Erprobung unterschiedlicher Bedeutungszusammenhänge und dadurch zu einer Fragmentierung der Identitätskonstruktion. Eine Vielzahl von Rollenbeziehungen eröffnen sich, da unterschiedliche Kompetenzen und Erwartungen erfahren werden können. Eine Modifikation oder Neudefinition der eigenen Identität wird somit möglich. Bei der narrativen Verdichtung der Darstellung der eigenen Person kann daher das Internet eine beachtliche Hilfestellung leisten, da die User im Internet ihre Identitäten nicht in einem Bewusstseinsakt gestalten, sondern im Kontext des aktuell geführten Dialogs. Allerdings besteht die große Herausforderung an die Jugendlichen, die unterschiedlichen Identitätsanteile zu einer sinnstiftenden und bedeutungsvollen Geschichte zu verdichten.

Cyber-Realität versus Offline-Realität

Das Internet begünstigt die Selbstexpression. Ohne großen Aufwand können Menschen gesucht und gefunden werden, die vergleichbare Interessen haben. Die *Anonymität und Nicht-Identifizierbarkeit erlaubt enge Beziehungen, Nähe und Intimität, ohne die Identität preiszugeben.* Die Online-Kommunikation erlaubt eine Kommunikationskultur, bei der die in der Face-to-Face-Kommunikation (FtF) schnell erkennbaren Merkmale (z. B. physische Erscheinung, Schüchternheit, Stottern) ausgeblendet sind. Das Fehlen physischer Präsenz führt immer wieder dazu, dass online mehr offenbart wird als im direkten Kontakt.
Aktuelle Untersuchungen (Katelyn McKenna, Jan Schmidt) kommen zu dem Ergebnis, dass Jugendliche ihr „wahres“ Selbst nicht zeigen, sondern ihr „Idealselbst“, wenn sie im Internet erstmalig Kontakt aufnehmen. Personen, bei denen das Gefühl vorherrscht, nicht integriert zu sein, die sich als einflusslos wahrnehmen und einsam sind, nutzen das Internet für Experimente mit alternativen Identitäten. Gegenüber bestehenden Freunden gibt es keinen Unterschied zu dem Offline-Verhalten. Hier herrscht das Bedürfnis nach konsistenter Selbstdarstellung. Online-Interaktionen stärken die bestehenden Beziehungen und fördern die Nähe zwischen den Beteiligten. Durch die Online-Aktivitäten können neue Aspekte einfacher vermittelt und Konflikte besser gelöst werden.

Von der Stärke schwacher Beziehungen

Die „Freundesbeziehungen“ im Internet lassen sich als „schwache Beziehungen“ definieren. Meist wird dies als Problem identifiziert, da vermutet wird, dass Kinder und Jugendliche weniger starke Be-

Liebe Leserinnen und Leser!

Rund 15 Millionen Jugendliche gelten nach einer aktuellen Pressemitteilung als Nutzer und Nutzerinnen von schülerVZ und der weiteren Portale studiVZ und meinVZ. Allein bei schülerVZ sind nach Unternehmensangabe 5,5 Millionen Mitglieder registriert. Die Nutzung dieser Portale ist ein Stück Alltagskultur von Jugendlichen.

Expertinnen und Experten warnen schon länger vor Datenlecks im Internet. Dabei ist die Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen besonders in den Blick zu nehmen (siehe Beitrag von Prof. Dr. Franz Josef Röll auf dieser Seite).

Um dieses und um andere Medien-Themen geht es in dieser Ausgabe von **THEMA JUGEND**. Das letzte Heft (Ausgabe 3/2009) hatten wir bereits zum Thema „Medienwelten“ angeboten. Mit dieser neuen Ausgabe legen wir nach!

Hinweisen möchte ich auf unsere Schriftenreihe Eltern**wissen**. Die Ausgabe Nr. 12 informiert Eltern über das Thema Web 2.0 – gut verständlich und umfassend.

Allen Autoren und Autorinnen sage ich ein herzliches Dankeschön für die Mitarbeit und fachliche Unterstützung.

Allen Leserinnen und Lesern wünsche ich – auch im Namen des Vorstandes unserer Landesarbeitsgemeinschaft und aller in der Geschäftsstelle – frohe Weihnachten und ein gutes Jahr 2010!

Herzliche Grüße aus der Redaktion

Georg Bienemann

ziehungen eingehen. Wenn auch starke Beziehungen für die Identität und die Verortung weiterhin wichtig sind, erhalten schwache Beziehungen eine immer größer werdende Bedeutung.
Der Soziologe Mark Granovetter hat in seinen Untersuchungen festgestellt, dass neue Informationen eine größere Zahl von Akteuren erreichen und dazu beitragen, eine größere soziale Distanz zu überwinden, wenn sie über schwache und nicht über starke Beziehungen vermittelt werden. *Je höher der Anteil schwacher Beziehungen ist, desto besser funktioniert die Kommunikation.* Die besondere Stärke der schwachen Beziehungen für die Individuen liegt im Umstand, dass sie schnell Informationen erhalten können, die für sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen Neuigkeitswert haben.

Starke Beziehungen genügen nicht mehr, um die eigene Existenz abzusichern, da die Empfehlungen über interessante Jobs viel häufiger über schwache Beziehungen vermittelt werden. Die starken Beziehungen sind meist redundant. Sie bilden einen engen sozialen Cluster, über den wenig neue Informationen weitergegeben werden. Da über schwache Verbindungen auch mit ganz anderen Kreisen verkehrt werden kann, können die Akteure neue, wertvolle Informationen erhalten und weitergeben. Da die Notwendigkeit zur Flexibilisierung ein Kennzeichen der von einer Globalisierung gekennzeichneten Entwicklung ist, bieten schwache Beziehungen die Möglichkeit, Zugang zu Informationen aus anderen sozialen Kreisen zu erhalten, zu denen normalerweise der Zugang versperrt ist.

Zunehmend ist entscheidend, welchen Umfang des ökonomischen, kulturellen oder symbolischen Kapitals diejenigen besitzen, mit denen man in Verbindung steht. Die Möglichkeit eines Akteurs aufgrund seiner sozialen Position in einem sozialen Beziehungsgeflecht bestimmte Ressourcen zu mobilisieren, hat Auswirkung auf sein soziales Kapital. Durch die Kontakte im Internet verändert sich die Zusammensetzung des sozialen Kapitals. Es entsteht ein alternatives Verständnis von Freundschaft und Nähe, dadurch verändert sich der soziale Radius der Jugendlichen. Das Internet hilft, soziales Kapital zu bilden, da Internet-User über größere private Netzwerke wie Offliner verfügen. Die emotional schwachen Bindungen sind informationstheoretisch daher die starken Bindungen. Allerdings ist die Unterstützung abhängig von der Größe und der Heterogenität eines sozialen Netzwerks sowie von der Erreichbarkeit der Kontakte.

Zu den Fotos in diesem Heft:

Im Heft Medienwelten (1) hatten wir Fotos von der 72-Stunden-Sozialaktion der katholischen Jugendverbände gebracht. Kinder und Jugendliche sind aktiv, tun etwas, gestalten und verändern, setzen sich für eine gute Idee ein.
Und was hat das mit dem Thema des Heftes Medienwelten (1) zu tun, so kann gefragt werden. Hier in der Kinder- und Jugendarbeit geschieht Leben life. Der Bildschirm wird nicht zur bestimmenden Größe.
Eine ähnliche Aussage möchten wir mit den Fotos in dieser Ausgabe treffen. Wir bringen Fotos von der Jugendfeuerwehr (aus Everswinkel und Rennerod). Junge Leute, die sich miteinander einsetzen, die sich auf ein Team oder auf eine Gruppe einlassen und bestimmte Fähigkeiten trainieren, diese Jugendlichen sind in der Lage, den PC abzuschalten. Sie richten den Blick vom Bildschirm auf die Wirklichkeit, dorthin, wo das Leben stattfindet und sie gebraucht werden. *-gb-*

Lebenstauglich in der Mediengesellschaft

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Bedürfnis von Jugendlichen nach Kommunikation und Vernetzung (schwache Beziehung) im Web 2.0 (SNS) ausgelebt werden kann. Jugendlichen geht es um die Erweiterung der bisherigen sozialen Kontakte zur Verbesserung der virtuellen und realen Alltagskultur. Ein Grundbedürfnis nach zwischenmenschlicher Kommunikation ist identifizierbar. *In der digitalen Medienkultur wächst offensichtlich der Bedarf, sich mit anderen Menschen auszutauschen, Erfahrungen und Erlebnisse zu kommunizieren.* Die Eingebundenheit in eine soziale Gemeinschaft wird als Notwendigkeit angesehen, um sich in der aktuellen Gesellschaft behaupten zu können. Diese kommunikative und produktive Dimension der SNS und die damit verbundene Chance, das persönliche soziale Kapital zu erweitern, Kommunikationstechnologien kennenzulernen, die in unserer Mediengesellschaft wichtig sind sowie bisher nicht bekannte eigene Ressourcen kennenzulernen, machen deutlich, dass SNS erhebliche Potentiale für Jugendliche bieten für die Selbst-Wahrnehmung und die Selbst-Entfaltung.

Für die (Medien-)Pädagogik stellt sich die Herausforderung, Jugendlichen die notwendige Medienkompetenz zu vermitteln, damit sie gegenüber den Risiken gewappnet sind und ihre nachvollziehbaren Interessen und Bedürfnisse nicht missbraucht und manipuliert werden. ■

Prof. Dr. Franz Josef Röll ist Professor an der Hochschule Darmstadt am Fachbereich Gesellschaftswissenschaften und Soziale Arbeit mit dem Schwerpunkt: Neue Medien und Medienpädagogik. Vorher war er langjährig als Bildungsreferent in einem Jugendverband und beim Institut für Medienpädagogik und Kommunikation in Frankfurt tätig.

Ein neues Feld der Beratung eröffnete sich durch die technischen Weiterentwicklungen des Internets: die Online-Beratung. Gerade für Kinder und Jugendliche ermöglicht der anonyme, ortsunabhängige, schnelle Kontakt über den Computer einen niedrigschwelligen Zugang, um sich bei Bedarf Rat und Hilfe zu holen. Die kids-hotline, das größte deutschsprachige Beratungsangebot dieser Art, schildert, was sich in den Foren, Chaträumen und hinter den Kulissen abspielt.

KIDS-HOTLINE.DE

Onlineberatung für Jugendliche

Emily M. Engelhardt

„hi,
ich bin ganz neu hier, ich habe mich angemeldet weil ich schon länger probleme habe mit denen ich nicht klarkomme (familie, vergangenheit, mit mir selber...)
vielleicht kann mir ja jemand helfen...ich hoffe es...
LG Larina“

So beginnt in der kids-hotline häufig eine Beratung. Junge Menschen wenden sich unter www.kids-hotline.de an die Berater/innen und andere Jugendliche, um Hilfe und Antworten auf ihre Fragen zu bekommen.
Kinder und Jugendliche halten sich im Internet auf. Das World Wide Web bedeutet für sie weit mehr als nur eine von vielen Möglichkeiten, sich zu informieren – das Internet ist zu einer eigenen Lebenswelt geworden, in der junge Menschen kommunizieren, spielen, Freundschaften pflegen und auch Rat und Hilfe suchen.

kids-hotline ist die virtuelle Beratungsstelle des Kinderschutz e.V. München (www.kinderschutz.de), anerkannter Träger der freien Jugendhilfe und bietet seit zehn Jahren kostenlose und anonyme Beratung für junge Menschen an. Denn nichts liegt näher, als die Beratungsstelle genau dort einzurichten, wo Kinder und Jugendliche mit ihren Fragen unterwegs sind. Sie dort abzuholen, wo sie sich aufhalten, ihnen Hilfestellung zu geben und mit ihnen gemeinsam Lösungen zu suchen, ist die Aufgabe von kids-hotline. Kurzum: junge Menschen online zu beraten.

Die jungen Ratsuchenden haben die Möglichkeit, in verschiedenen Themen-Foren, in geschützter Einzelberatung oder in moderierten Chats ihr Anliegen zu schildern. Die Beratung der registrierten User erfolgt durch ein qualifiziertes ehrenamtliches Fachteam. Eine der Besonderheiten der kids-hotline ist die Beratung durch Peers (Jugendliche), die ihresgleichen über die offenen Foren und innerhalb bestimmter Themenchats beraten.

Mit mehr als 380 neuen Anfragen im Monat und mehr als 165.000 Forenbeiträgen ist die kids-hotline das größte deutschsprachige Beratungsangebot dieser Art für junge Menschen im Internet. *Seit der Gründung der kids-hotline 1999 haben sich über 20.000 Kinder und Jugendliche aktiv an die virtuelle Beratungsstelle der kids-hotline gewandt, um bei Problemen Rat und Hilfe zu bekommen.* In über 20 Foren finden Beratungen zu Themen wie Liebeskummer, Pubertät, Ärger und Stress in der Familie oder Schule bis hin zu Suchtproblemen und sexueller Gewalt statt. Ob traurig, wütend oder unsicher – die kids-hotline verhält sich getreu ihrem Motto: „...auch wenn deine Welt mal Kopf steht – wir sind für DICH da!“ Unser multiprofessionelles ehrenamtliches Team ist 24 Stunden an 7 Tagen in der Woche für junge Menschen erreichbar.

Im Jahr 2008 wurde die kids-hotline in der Kategorie „Wissen und Bildung“ mit dem „Grimme Online Award“ ausgezeichnet, 2009 gewann sie den „World Summit Award Germany“ als bestes deutsches Angebot im Bereich „e-Health & Environment“.

Die Themen sind vielfältig

Wie Larina, das Mädchen aus dem Beispiel am Anfang des Artikels, beginnen viele Kinder und Jugendliche bei der kids-hotline. Es gibt viele Fragen, die sie beschäftigen und häufig ist es wichtig, zunächst mit ihnen gemeinsam zu klären, was am Wichtigsten ist und worum es für sie in der Beratung gehen kann.

Hey Larina!

Erst einmal ein herzliches Willkommen hier bei der kids-hotline! Schön, dass du uns gefunden hast!
Und du bist hier auch ganz richtig! Ich bin mir sicher, dass wir hier mit dir gemeinsam einen Weg finden können, dass es dir besser geht, denn dafür sind wir da!

[…]. Du hast geschrieben, dass es schon länger Dinge gibt, mit denen du nicht klarkommst! […] Es ist oft nicht leicht, zu beginnen und einen Anfang zu finden! Aber den ersten Schritt hast du ja schon hinter dir, indem du dich angemeldet hast und ein Thema eröffnet hast. Und das war, finde ich, schon ein großer und super guter Schritt.

Wie wäre es denn, wenn du irgendwo anfängst? Wir basteln dann schon alles zusammen und ich frage dann einfach nochmal nach, wenn ich etwas nicht verstehe? Meinst du, das bekommst du hin? Kann ich dich irgendwie unterstützen?

Ich freu mich, wenn du es probieren magst,
LG
Carina

Die kids-hotline ist in verschiedene Themenbereiche strukturiert, die den Nutzer/-innen eine erste Orientierung bieten, um ihre Anfrage zu formulieren. Häufig kommen jedoch auch viele Themen zusammen, die im Laufe der Beratung angesprochen werden.

Viele der Anfragen bewegen sich thematisch im Bereich „Liebe & Sexualität“ und „Freundschaft“. In den letzten Jahren haben jedoch besonders Anfragen zum Thema „Selbstverletzendes Verhalten“, „Mobbing“ und „Zukunftsängste/-sorgen“ zugenommen. Auch ganz klassische Themen zur „Sinnsuche“ finden sich sehr häufig in der kids-hotline wieder.
Bei diesen Anfragen geht es häufig darum, Bewältigungsstrategien zu besprechen, einzuüben, wie ein Gespräch mit einer Vertrauensperson stattfinden kann oder Ängste vor Beratungs- und/oder Therapieangeboten vor Ort zu nehmen.

Nicht selten melden sich die jungen Ratsuchenden auch nach Monaten oder Jahren noch einmal und berichten, wie es ihnen ergangen ist. Rückmeldungen wie „Ihr wart für mich ein wichtiger Anstoß, eine Therapie aufzunehmen“ sind hierbei eine wichtige Bestätigung für die Arbeit der kids-hotline.

Drei Wege zur Beratung[1]

Erstens: **Foren,** die wie „virtuelle Pinnwände“ funktionieren, bieten den Ratsuchenden (Usern) einen niedrigschwelligen Zugang zu Information und Beratung. Bei kids-hotline erhält die Beratung in den (teil)öffentlichen Foren eine besondere Beachtung und ist eine Bereicherung für das Beratungsangebot. Gerade bei schambesetzten Themen, deren Schilderung die Ratsuchenden viel Überwindung kostet, ermöglicht die Beratung in offenen Foren besondere Mehrwerte von Niedrigschwelligkeit: User können auch ohne sich zu registrieren und eine eigene Anfrage zu schreiben zunächst in der Forenberatung mitlesen. Bereits bei diesem ersten Schritt können sie die Erfahrung machen, dass sie mit ihrer Thematik nicht alleine sind – und mit diesem Anliegen ernst genommen und beraten werden.

Es stellt sich also neben dem Effekt der „Beratung durch Mitlesen“ auch ein Abbau von Hemmschwellen ein, der dem User das Eröffnen von eigenen Beratungsanfragen erleichtern wird.

Ist der Schritt des Erstellens der eigenen Beratungsanfrage im Forum gemacht, kann ein User vor allem von der Partizipation anderer User profitieren. Das Wir-Gefühl, dass sich über Antworten anderer Betroffener einstellt, kann sich positiv auf einen Beratungseinstieg und -verlauf auswirken, da hierdurch weitere Unsicherheiten genommen werden können. Der User erlebt ein Gefühl von „Aufgehoben sein“ und spürt nun auch bei sich selbst, an- und ernst genommen zu werden.

Zweitens: Die **webbasierte Einzelberatung** stellt die notwendige Alternative zur bisherigen E-Mail-Beratung dar. Auf datensicherem Weg kann der/die Ratsuchende Kontakt zu einer Beratungsperson aufnehmen und im 1-1-Kontakt mit ihm/ihr sein/ihr Anliegen besprechen. Die Daten bleiben verschlüsselt und sicher an einem Ort auf dem Server und werden nicht wie bei einer E-Mail verschickt.

Drittens: Bei der **Chatberatung** treten Ratsuchende/r und Berater/in sowie ggf. andere User in direkten synchronen Austausch miteinander. Im Gegensatz zu Forum und Einzelberatung wird hier in Echtzeit miteinander kommuniziert. Dies geschieht in Gruppen- oder Einzelchats, die themenbasiert oder thematisch offen sind. Chats werden termingebunden angeboten und finden immer unter einer fachlichen Begleitung statt, um moderierend einzugreifen und die jungen Nutzer/innen sich nicht selbst zu überlassen.

Die Zielgruppe verjüngt sich stetig

Die User der kids-hotline werden immer jünger. Dieser Trend zeichnet sich besonders in den letzten zwei Jahren ab. Es ist dabei deutlich spürbar, dass die jüngere Zielgruppe zwischen elf und dreizehn Jahren immer kompetenter im Umgang mit dem Internet und der Kommunikation im Netz wird.
Zwei Drittel der Nutzer/innen sind weiblich. Die meisten finden das Angebot über eine Suchmaschine oder werden über Freunde, die ihnen die kids-hotline persönlich weiterempfehlen, auf das Angebot aufmerksam.

Nutzungsverhalten der User

Die kids-hotline kooperiert mit verschiedenen Hochschulen und Universitäten, die in den vergangenen Jahren unterschiedliche Untersuchungen durchgeführt haben.

Eine Userumfrage aus dem Jahr 2008 hat ergeben, dass der Großteil der jungen Nutzer/innen das Forum für die Beratung nutzt. 40 % der Befragten gaben an, dass sie mindestens einmal am Tag die kids-hotline besuchen. Das „Stöbern“ in den Foren wird mit fast 50 % als eine der häufigsten Aktivitäten angegeben – die User lesen außerdem nicht nur in Themen, die ihre eigene Problematik betreffen, sondern auch weit darüber hinaus.

Auf die Frage, warum sie zur kids-hotline kommen, antworten die Befragten u.a.:
– weil mir hier jemand „zuhört“,
– weil es mir hilft, meine eigenen Probleme zu bewältigen,
– weil ich hier Dinge lerne, die für mich wichtig sein könnten,
– weil ich mich dann nicht allein fühle,
– weil ich etwas über Dinge erfahren kann, über die man sonst nicht spricht.

Besonders gut finden die Befragten, dass sie sich jederzeit und ohne Terminabsprache spontan bei der kids-hotline melden können. Es ist ihnen wichtig, dass sie noch einmal nachlesen können, was sie selbst oder andere geschrieben haben. Außerdem spielt die Anonymität und das „nicht gesehen werden“ eine große Rolle, da es vielen peinlich wäre, wenn andere wüssten, dass sie sich Hilfe und Unterstützung holen.
Fast 80 % der Befragten gaben an, dass sie die kids-hotline weiterempfehlen würden.[2]

Chancen und Grenzen von Onlineberatung[3]

Das Deutsche Hilfesystem bietet glücklicherweise eine Vielzahl an Erziehungs- und Jugendberatungsstellen, Sucht- und Familienberatung, Anlaufstellen für misshandelte und missbrauchte Kinder usw. In

fast jeder Stadt und auch in kleineren Gemeinden sind sie vorhanden und viele Ratsuchende finden dort Hilfe und Unterstützung.
Zu beklagen gilt „nur“ der Umstand, dass unser Hilfesystem den Ratsuchenden eine ganz besondere Kompetenz abverlangt, nämlich zu wissen: „Wer ist für mich zuständig und an wen muss ich mich mit meinem Problem wenden?“
Gerade für junge Menschen stellt dies eine große Herausforderung und häufig auch Überforderung dar. Vor dem Überwinden der Hemmschwelle eine Beratungsstelle vor Ort zu kontaktieren, steht zunächst die Schwierigkeit die richtige Beratungsstelle zu finden.

Bei kids-hotline wird den jungen Ratsuchenden dieser schwierige Schritt abgenommen – sie sind gleich an „der richtigen Stelle“, denn das Team von kids-hotline hält für jedes Thema Expertinnen und Experten bereit. Durch den hohen Grad an Vernetzung der Berater/innen untereinander kommt Hilfe und Unterstützung unmittelbar zum Ratsuchenden. Das ist ein wichtiger Kontrast zum Hilfesystem vor Ort, bei dem es häufig vorkommt, dass eine Einrichtung den Jugendlichen wegschicken muss, weil sie „nicht zuständig ist“, sei es aufgrund des Wohnorts oder der Sachlage.

kids-hotline betrachtet sein Angebot als eine sinnvolle und notwendige Ergänzung zu den bestehenden Hilfeangeboten. Onlineberatung erreicht vor allem dann ihre Grenzen, wenn es um diagnostische oder therapeutische Themen geht. Sie kann jedoch eine wichtige Verbindung zu den entsprechenden Hilfen vor Ort darstellen und den Einstieg in diese Angebote entscheidend erleichtern.

Ehrenamtliches Engagement

kids-hotline ist das größte deutschsprachige Onlineberatungsangebot seiner Art. Der große Ansturm ist nur zu bewältigen, da kids-hotline mit einem sehr großen Team von mehr als 65 ehrenamtlichen Beratern arbeitet. Dies bietet für die Onlineberatung ganz besondere Vorteile, denn die Berater/innen, die in ihrer Freizeit tätig sind, decken insbesondere die Zeiten ab, in der eine „normale Beratungsstelle“ nicht erreichbar ist: die Abendstunden und die Wochenenden. *In der Regel ist also fast immer jemand aus dem Team online.* Doch selbst, wenn gerade kein Berater online ist, können die Jugendlichen ihre Anfrage absenden und erhalten in den öffentlichen Foren relativ schnell eine Antwort von anderen Usern.

Das Ernstnehmen der User und ihrer Anliegen steht bei kids-hotline an erster Stelle – selbst wenn nicht bei jeder Anfrage klar ist, ob es sich um ein ernsthaftes Anliegen handelt. Neben einer empathischen Grundhaltung und Parteilichkeit den Ratsuchenden gegenüber, spielen Verschwiegenheit und eine pragmatische Haltung in unserer Beratungsarbeit eine wichtige Rolle. *Bei der Beratung selbst steht immer der User im Vordergrund. Er ist der Experte für sein Problem und mit ihm gemeinsam entwickelt die Beraterin Lösungswege.*

Wie sieht die Lebenswelt der Jugendlichen aus, welche Ressourcen bringen sie mit? Diese Fragen sind wichtig und erhalten besondere Beachtung. Dass es nicht den einen richtigen Weg zur Lösung eines Problems gibt, sondern dass viele Wege zum Ziel führen können, ist eine weitere Grundhaltung der Beratenden. Jugendliche auf diesen Wegen ein Stück weit zu begleiten und dabei über das Prinzip der „Hilfe zur Selbsthilfe“ die Eigeninitiative zu erhalten, ist das Ziel unserer Beratungsarbeit.

Mit Störungen im Beratungsverlauf umzugehen und Beiträge anderer User wertschätzend und konstruktiv in die Beratung mit einzubinden, lernen die Berater/innen in Schulungen. Dort werden sie auch für die Besonderheiten computervermittelter Kommunikation sensibilisiert und lernen einen Beratungsprozess zu moderieren und zu strukturieren.

Jugendliche Peer-Beraterinnen und -Berater

In den Foren beraten auch die Peer-Berater/innen. Peers sind gleichaltrige Jugendliche, die in der kids-hotline andere User auf Augenhöhe und aus der Sicht ihrer eigenen Lebenserfahrung beraten. – Diese Komponente der Beratung von peer-to-peer stellt eine weitere Besonderheit der kids-hotline dar und bietet den Usern die Möglichkeit, ihr Anliegen auf Wunsch mit einer oder einem Gleichaltrigen zu besprechen – denn nicht bei jedem Thema ist eine Fachkraft unbedingt die beste Beratungsperson.

Aber auch für die Peers selbst stellt die Arbeit in der kids-hotline eine wertvolle Aufgabe dar. Sie übernehmen eigenverantwortlich Beratungen und engagieren sich für andere Jugendliche und ihre Probleme. Sie lernen im Kontakt mit den Fachberaterinnen und Fachberatern, die sie qualifiziert anleiten und begleiten, nicht nur professionelle Hintergründe von Beratung kennen, sondern sammeln auch wichtige Erfahrungen im zwischenmenschlichen Austausch.

Neben den Beraterinnen und Beratern der kids-hotline gibt es jedoch eine weitere wichtige Ressource: die vielen User, die in den Foren unterwegs sind. Sie beraten sich dort gegenseitig. Durch diesen direkten Austausch miteinander wird der Selbsthilfeaspekt entscheidend gefördert. Jugendliche, die selbst in einer schwierigen Situation stecken, erleben im Austausch mit anderen Usern, dass sie nicht allein sind und ihre Anliegen ernst genommen werden.

hallo
hoffe das gehört hier hin....
wollte einfach nur sagen das ich es wirklich toll finde,
dass man sich hier ohne irgendwelche dummen vorurteile beraten lassen kann,
egal ob von den beratern hier, oder von den mitgliedern hier ☺
denn in der (sozusagen) öffentlichkeit, werden die einzelnen personen gar nicht angehört,
obwohl sie probleme haben, (egal aus welchem grund sie nicht angehört werden)
hier ist das nicht der fall ☺
und das finde ich verdammt toll und das wollte ich einfach sagen

Ein sicherer Ort im Netz

kids-hotline schafft für Jugendliche optimale Rahmenbedingungen im Internet, damit sie sich auf sicherem Wege anonym und kostenlos miteinander austauschen und sich gegenseitig mit Rat beiseite stehen können.
Die Jugendlichen sprechen dabei nur über das Forum miteinander, eine persönliche Kontaktaufnahme über andere Wege findet nicht statt. So kann gewährleistet werden, dass die Jugendlichen vor möglichen Übergriffen durch Personen mit anderen Interessen geschützt sind. Denn genau die Tatsache, dass jegliche Kontaktaufnahme unterbunden wird, macht die Beratungsstelle gerade für solche Personenkreise wenig interessant.

Viele Kinder und Jugendliche schaffen es über diesen anonymen Weg, sich zu öffnen und zu kommunizieren, was ihnen Kummer bereitet. Gerade bei stark schambesetzten Themen wie Gewalt im Familienbereich und bei sexueller Gewalt ist diese Anonymität oft nötig, um sich einem Dritten anzuvertrauen. Wenn die Ratsuchenden dann spüren, dass sie ernst genommen werden und dass man ihnen helfen möchte, können sie auch den Schritt in eine Beratungsstelle vor Ort wagen. ■

Anmerkungen:

1 Vgl. Alexander Brunner, Emily Engelhardt und Triz Heider: Foren-Beratung. In: Handbuch Online-Beratung, Göttingen 2009.
2 Vgl. Christina Barbara Schlösser: Beratung im Internet. Eine Fallstudie, 2008 (Magisterarbeit).
3 Vgl. Emily Engelhardt und Annette Cieslinski: Vortrag beim 13. Deutschen Präventionstag zum Thema „Kompetente Onlineberatung durch Ehrenamtliche – ein Praxisbericht“, Leipzig 2008.

Beratungsbeispiele entnommen aus den öffentlichen Foren bei www.kids-hotline.de.

Emily M. Engelhardt, M.A. in Pädagogik, Psychologie und Soziologie, ist Leiterin von kids-hotline und Lehrbeauftragte für Onlineberatung an mehreren Hochschulen.

Lan-Partys, Spieletests, Live-Rollenspiele … nur ein kleiner Ausschnitt aus dem kreativen und stetig wachsenden Repertoire der Medienpädagogik. Vielfältige Projekte und Möglichkeiten existieren, um mit Kindern und Jugendlichen speziell ihre Erfahrungen im Umgang mit PC-Spielen aufzugreifen und sie im Umgang mit diesem Medium unterstützend zu begleiten.

KREATIVITÄT AM PC

Inspiration und Praxis der Medienarbeit

Torben Kohring

Wenn man mit Eltern über Computerspiele spricht, geht es zumeist um die Angst, dass von diesem Medium negative Wirkungen für ihre Kinder ausgehen könnten. Auch mit Lehrern und anderen Multiplikatoren geht es in Fachgesprächen in erster Linie um die negativen Folgen des Medienkonsums der Kinder und Jugendlichen. Als dominante Gesprächsinhalte treten hierbei Gewaltinhalte und exzessives Spielen klar in den Vordergrund.

Eltern schieben die Verantwortung in diesem Bereich gerne auf die Schule oder Jugendeinrichtung, diese verweisen sie zurück ins Elternhaus. Doch nur in einem Zusammenspiel aller können Kinder letztlich einen kritischen, verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen lernen, ohne auf den Spaß verzichten zu müssen, den man ohne Zweifel damit haben kann. In diesem Artikel werden verschiedene Projekte aus der schulischen und außerschulischen Pädagogik vorgestellt, die die Faszination der Jugendlichen für dieses Medium aufgreifen und in einen Bildungskontext stellen.

Die meisten Projekte der Medienarbeit kranken an ihrer Nachhaltigkeit. Medienarbeit ist teuer und gerade die Arbeit mit Computerspielen setzt aktuelle Hardware und gut ausgebildete Fachkräfte voraus, deren technisches Wissen sich auf der Höhe der Zeit befindet. *Die meisten Projekte finden einmalig statt und haben danach keine weitere Verankerung im Alltag der Einrichtung. Dabei ist für eine wirkungsvolle Medienarbeit ein Medienkonzept für die Schule oder Jugendeinrichtung unerlässlich.* Nur durch ein Medienkonzept können Jugendliche mit unterschiedlichen Interessen angesprochen werden und kann das erlernte und erfahrene Wissen vertieft werden. Wie viele der nachfolgende Projekte zeigen, ist es einfach, Medienarbeit an bestehende Strukturen anzukoppeln, niemand muss in der Medienarbeit das Rad neu erfinden. Wichtig ist, dass sich Schule und Jugendeinrichtungen als Lebensraum der Jugendlichen begreifen und die Faszination für Computerspiele in den eigenen Angeboten aufgreifen.

In vielen Jugendeinrichtungen werden Computerspiele in erster Linie ihrem Ursprungscharakter nach genutzt: zur Unterhaltung. Das gemeinschaftliche Spielen vor dem PC oder der Konsole ist bei Jugendlichen immer schon sehr beliebt und hat durch Spiele wie SingStar oder Guitar Hero neuen Schwung bekommen.

Jugendliche Tester werden Experten

Einen langfristig angelegten Ansatz, Computerspiele mit einem pädagogischen Hintergrund zu thematisieren, bietet das ComputerProjekt Köln e. V. mit dem Spieleratgeber-NRW (www.spieleratgeber-nrw.de). Dieses vom Land Nordrhein-Westfalen geförderte Projekt ermöglicht es Einrichtungen, gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen Bildschirmspiele zu testen und die Ergebnisse im Internet zu veröffentlichen. Diese Ergebnisse richten sich an Eltern, Lehrer/innen und Multiplikatoren, die sich über Spieleinhalte und über das Thema Computerspiele informieren wollen. *In Testergruppen wird den Jugendlichen ein kritischer Umgang mit Computerspielen vermittelt und die Bewertungskompetenz der Kinder und Jugendlichen gestärkt.* Über das Thematisieren von z. B. Gewalt, Sucht und Jugendschutz kommen die Pädagogen mit den Teilnehmern zusätzlich ins Gespräch. Durch das langfristig angelegte Konzept werden die Tester zu Experten, deren Wissen über reines Anwendungswissen weit hinausgeht.

Spieletests eignen sich auch hervorragend für einen Aktionstag oder als Bestandteil einer Aktionswoche innerhalb der Schule. Jugendliche der 7. oder 8. Klasse testen bei diesem Ansatz Computerspiele innerhalb von zwei Schulstunden und präsentieren die Ergebnisse auf Plakaten ihren Mitschülerinnen und Mitschülern. Das gemeinsame Spielen schafft eine Offenheit, die hervorragend für Diskussionen über Gewalt oder Sucht genutzt werden kann. Die Erfahrungen solcher Aktionen zeigen, dass die Schüler/innen es honorieren, wenn das Thema „Computerspiele“ aufgenommen und in ihrem Lebensraum Schule ergebnisoffen und objektiv thematisiert wird.

Das Projekt „Be your Gamemaster“, ein Projekt zur Bekämpfung von problematischem Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen des Infoc@fés Neu-Isenburg, nimmt sich der Problematik des exzessiven Spielens auf verschiedenen Ebenen an. Praktische Medienarbeit, Informations- und Beratungsangebote werden in Zusammenarbeit mit Schulen und Jugendeinrichtungen zu einem Gesamtangebot verbunden. So gibt es z. B. eine World-of-Warcraft-AG, die mit den Schülern die positiven und negativen Fassetten des Spiels erarbeitet. Einen ausführlichen Projektbericht finden Sie auf der Homepage des Infoc@fés (www.infocafe.org).

Das Projekt Hardliner

Von vielen Stellen bereits mehrfach erprobt ist die Übertragung von digitalen Inhalten in die Realität. Hierbei kann man die digitalen Inhalte sowohl als Thema als auch als Aufhänger für eine Aktion mit Kindern und Jugendlichen nutzen.

Jens Wiemken, Medienpädagoge aus Vechta, hat bereits in den 90er Jahren gewaltbeinhaltende Computerspiele mit Jugendlichen thematisiert. In seinem Projekt „Hardliner“ erarbeitet er mit den teilnehmenden Jugendlichen viele Fragen zum Umgang mit Gewalt und bringt dieses Thema auch auf die persönliche Ebene der Jugendlichen. Über das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen geht es über in eine Diskussion mit Fragen wie: Was ist, wenn ich das Opfer bin? Wie ist es, jemandem ausgeliefert zu sein? Wie fühlt sich der Schwächere in einem Konflikt? Hierbei geht es letztlich darum, die Faszination für Gewaltmedien kritisch mit den Jugendlichen zu erarbeiten. Abschließend wird mit den Jugendlichen ein Geländespiel umgesetzt, bei dem Inhalte von Shootern aufgenommen und transferiert werden. So werden z. B. aus Luftpumpen und Korken Waffen, mit denen man die Gegner ausschalten kann. Letztlich erfolgt hier die Verbindung von klassischem Geländespiel und neuer Thematik.

Einen ähnlichen Ansatz verfolgt das ComputerProjekt Köln e.V. mit der Umsetzung von Computer-Rollenspielen in ein Live-Rollenspielerlebnis. Computerspiel-Sucht ist zurzeit ein großes gesellschaftliches Thema. Hier wird der Versuch unternommen, die große Faszination von Online-Rollenspielen aufzugreifen und den Jugendlichen reale Möglichkeiten aufzuzeigen ihr Interesse für Fantasythemen auszuleben. 2008 wurde das Projekt unter dem Titel „Vom Computerspiel in den Wald“, 2010 unter dem Titel „Quest in

Mittelmülheim“ erfolgreich durchgeführt. Durch das Spielen eines PC-Rollenspiels wird dabei mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern das Thema Held-Sein erarbeitet. Die Schaffung eines eigenen Kostüms sowie ein Schwertkampftraining und mittelalterliches Verhaltenstraining sind dabei Bestandteile der Aktionswoche. Die Jugendlichen müssen sich am Ende der Woche einer großen Herausforderung stellen und ein fantastisches Abenteuer bestehen.

Gerade für jüngere Kinder eignet sich die Umsetzung eines Computerspiels in die Realität. Das Kinder- und Jugendzentrum Haßlinghausen hat bereits zweimal gemeinsam mit dem ComputerProjekt Köln e.V. solch eine Aktion in seinem Ferienprogramm aufgenommen. Im ersten Jahr wurde ein reales Jump&Run als Kletterparcours in der Turnhalle aufgebaut und künstlerisch gestaltet. Im darauf folgenden Jahr konnten die Jugendlichen eine eigene „Crazy Machine“ entwerfen. Vorbild für beide Aktionen waren PC- und Konsolenspiele, die von den Jugendlichen ausprobiert und als Inspiration genutzt werden konnten. Die digitalen Inhalte dienten bei diesen Projekten als Aufhänger für eine kreative Aktionswoche.

Ähnliche Ansätze gibt es auch von anderen Institutionen. So setzt z. B. das Institut „Spawnpoint“ das Spiel „Mirror’s Edge“ als realen Hindernisparcours um. Dieser „real life jumper“ verbindet gekonnt Elemente der Medien- und der Motorpädagogik.

Lan-Partys fördern Kompetenzen

Lan-Partys sind bei Jugendlichen aufgrund ihres gemeinschaftlichen Charakters sehr beliebt. *Ihre Beliebtheit steht in direktem Kontrast zum Bild des vereinsamten Computerspielers, das oftmals in der Öffentlichkeit gezeichnet wird.* Vor 10 Jahren waren pädagogisch betreute Lan-Partys noch etwas Seltenes, doch zunehmend haben auch Fachkräfte das pädagogische Potential solcher Veranstaltungen erkannt. Auf der CyberJugZ in Köln können Jugendliche jedes Jahr im Herbst vier Tage lang aktuelle Computerspiele konsumieren, bekommen darüber hinaus aber viele attraktive Alternativen angeboten. Ob Kletterwand, Skatehalle, Online-Redaktion, Hip-Hop-Kurs oder Chill-out-Area; ein breites Angebot ist Ziel dieser Veranstaltung. Das Spielen steht hier gemeinsam neben sportlichen und kreativen Angeboten.

Aber auch in Schulen sind Lan-Partys mittlerweile keine Seltenheit mehr. Hervorgehoben sei hier das Angebot des Elsa-Brändström-Gymnasiums in Oberhausen „Elsa-Spielt!“. Neben einem kreativen SingStar-Wettbewerb gibt es hier für Eltern und Lehrer/innen die Möglichkeit, eigene Spielerfahrungen zu sammeln und mit Spielern zu diskutieren.

Lan-Partys eignen sich hervorragend, um Jugendliche mit den unterschiedlichsten Kompetenzen zu aktivieren und gemeinsam an einem Projekt arbeiten zu lassen. Technische, organisatorische und kommunikative Kompetenzen sind bei der Planung und Durchführung einer solchen Veranstaltung nötig. Lehrer/innen müssen hier den Mut haben, sich auf die vorhandenen Kompetenzen der Schüler/innen zu verlassen und diese zu nutzen.

Den Peer-to-Peer-Ansatz nutzen

Streit-Schlichter sind an vielen Schulen in Deutschland ein seit Jahren bekannter Peer-to-Peer-Ansatz. Das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln erprobt derzeit unter dem Titel „Medientrainer: GAMES“ einen Peer-to-Peer-Ansatz zum Thema Medien an verschiedenen Schulen in NRW. Schüler/innen der 11. Klasse erarbeiten dabei gemeinsam mit Medienpädagogen Inhalte zu spezifischen Medienthemen und überlegen gemeinsam, wie man diese Inhalte jüngeren Schülern vermitteln kann. Nach einer intensiven Trainingsphase besuchen die Medientrainer die jüngeren Schüler/innen der 6. Klasse und sprechen mit ihnen über das Thema Computerspiele. Hier geht es nicht explizit um das Vermitteln von Fachwissen. Vielmehr soll das Thema Computerspiele an den teilnehmenden Schulen einen eigenen Platz bekommen und auch bei den Schülerinnen und Schülern untereinander diskutiert werden. Ein Thema wie „exzessives Spielen“ wird unter den Schülerinnen und Schülern anders diskutiert als unter Fachleuten und besorgten Eltern.

Dieses Projekt soll die Diskussionsbereitschaft der Schüler/innen fördern und mit Fachwissen versorgen. Zusätzlich soll gerade bei den jüngeren Schülerinnen und Schülern eine Offenheit gefördert werden, entstehenden Problemen, die mit Medien zusammenhängen, Aufmerksamkeit zu schenken und sich an Erwachsene zu wenden, um diese Probleme gemeinsam zu lösen. Um die Nachhaltigkeit zu gewährleisten, sollen die älteren Schüler/-innen nachfolgende Jahrgänge mit ihrer Tätigkeit vertraut machen und diese gemeinsam mit Lehrkräften an die Arbeit als Medientrainer heranführen.

Kreative Ansätze und Projekte

Einen interessanten Ansatz, Computerspiele zu thematisieren, bietet das Projekt „gamePLAYtheater“. In einem Theaterstück verschmelzen dabei Virtualität und Realität nicht nur auf der Ebene der Kulisse, sondern sogar die Schauspieler/-innen treten real und virtuell auf. Ihre virtuellen Abbilder können die Teilnehmer/-innen zuvor in einem Workshop gestalten. Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Theaterstück findet die Handlung dann sowohl im virtuellen als auch im realen Raum statt. Möglich wird dies durch die Funktion, Computerspiele als Filmstudio zu nutzen und eigene kleine Drehbücher zu verfilmen. Für dieses Projekt wird das Spiel „Sims 2“ genutzt, um die benötigten Machinimas herzustellen.

Der Verein SIN – Studio im Netz (www.sin-net.de) führt in München jährlich einen großen Sing-Star-Wettbewerb durch. Dabei geht es nicht nur um das fehlerfreie Wiedergeben von populären Liedern, sondern um die Gestaltung eines ästhetischen Auftritts. Neben dem Gesang werden z. B. die Kostüme und Tanzeinlagen bewertet. Computerspiele dienen auch hier mehr als Werkzeug, denn als Unterhaltungsmedium selbst. Ähnliche Projekte entstehen zurzeit bundesweit mit den Band-Spielen Guitar-Hero und Rock-Band.

Computerspiele sind eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten gerade bei männlichen Jugendlichen. Deshalb gibt es bisher wenig Angebote in der Medienarbeit mit Mädchen, die speziell Computerspiele zum Thema haben. Irene Schumacher aus Freiburg erstellt ebenfalls mit dem Spiel „Sims 2“, das bei Mädchen enorm populär ist, kleine Filme, sogenannte Machinmas. Hierfür muss das Drehbuch geschrieben werden, dieses innerhalb des Spiels Szene für Szene nachgestellt und anschließend mit dem passenden Ton versehen werden.
Dieser Ansatz ist natürlich nicht nur für Mädchen interessant, auch männliche Jugendliche können darüber an filmische und künstlerische Inhalte herangeführt werden. Sehr schöne Beispiele dafür präsentiert die Initiative „Creative Gaming“ auf ihrer Homepage (www.creative-gaming.eu).

Alle diese Projekte haben präventiven Charakter im Hinblick auf die negative Wirkung von Computerspielen, alleine dadurch, dass es sie gibt. *In jedem dieser Projekte werden Medien über den reinen Konsum hinaus thematisiert und verschiedenste Kompetenzen bei den jugendlichen Teilnehmern abgerufen.* Welches Projekt man als Schule oder Jugendeinrichtung durchführen kann, ist von vielen Variablen abhängig: Ziel und Zielgruppe, Zeit, technische Ausstattung, Budget, etc. Die Kosten sollten letztlich nicht dazu führen, Arbeit mit Computerspielen zu meiden. Mit geringen Änderungen sind viele der Projekte auch mit einem kleineren Budget durchführbar. Viele Medienzentren unterstützen Medienprojekte mit der entsprechenden Hardware und die Erfahrung zeigt, dass auch die Softwareunternehmen durchdachte Konzepte mit der kostenlosen Bereitstellung ihrer Produkte unterstützen.

Und noch ein Hinweis: Dieser Artikel stellt natürlich nur eine exemplarische Auswahl an Projekten vor. Ausführliche Projektbeschreibungen sind zu finden auf www.spieleratgeber-nrw.de oder auf den Internetseiten der genannten Institutionen. Das ComputerProjekt Köln e.V. hilft zudem gerne bei der Konzeption und Durchführung von medienpädagogischen Projekten. ■

Torben Kohring ist studierter Pädagoge M.A. und arbeitet als Projektleiter beim Spieleratgeber-NRW. Des Weiteren ist er als Gutachter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für das Land Nordrhein-Westfalen tätig.

Medienwelten öffnen sich Kindern und Jugendlichen nicht nur am Computer. Der Umgang mit dem Handy, auch schon im frühen Alter, ist heutzutage eine Selbstverständlichkeit.
In Norddeutschland bilden jugendliche Handy-Scouts ihre Schulkolleginnen und -kollegen weiter. Gemeinsam werden Grundlagen und Regeln für einen gewaltfreien Umgang mit Handys und Internet erarbeitet.

KEINE HANDY-GEWALT!

Handy-Scouts – ein Peer-Projekt zur Gewaltprävention und Förderung von Medienkompetenz an Schulen

Kathrin Gomolzig

Das Projekt Handy-Scouts zielt auf eine aktive Auseinandersetzung mit den Themen Gewaltdarstellungen und -handlungen im Zusammenhang mit Handys und Internet. Das Peer-Projekt ist 2007/2008 von der Jugendbildungsstätte „Mühle“ im Kreis Segeberg initiiert und gemeinsam mit der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein und dem Kreisjugendring Stormarn entwickelt und erprobt worden.[1]

Neue Gewaltformen

Anlass waren neue Gewaltformen im Zusammenhang mit Handy und Internet, die zunehmend an Schulen aufgefallen sind. Schüler und Schülerinnen verbreiten und tauschen Gewalt- und Mobbingvideos, Pornographie, Schock- oder Ekel-Bilder über die Aufnahmefunktionen ihrer Mobiltelefone.

Das Phänomen der neuen Medien, dass Fiktion und Wirklichkeit sich zunehmend vermischen, hat Lehrkräfte, Eltern und Pädagogen besonders alarmiert. Sogenannte „Happy-Slapping“- und Mobbing-Videos machten bereits Schlagzeilen. Unbeteiligte werden zusammengeschlagen oder gedemütigt, während die Tätergruppe die Szene per Handy filmt. Schüler/innen nehmen mit ihren Handys Mitschüler/innen oder Lehrkräfte im Unterricht, in der Pause oder in ihrem Privatbereich auf. Die Videos bzw. Bilder werden evtl. noch zielgerichtet bearbeitet, von Handy zu Handy weitergeschickt bzw. im Internet über bestimmte Foren, z. B. YouTube, verbreitet. Auch in Communities (schülerVZ) und über Chats und SMS kursieren verbale Angriffe und Mobbing.

Motive für Handy-Gewalt

Gewalt- und Mobbinghandlungen im Zusammenhang mit Medien können Möglichkeiten sein, Bedürfnisse nach Macht, Kontrolle und Selbstwirksamkeit „grandios“ auszuleben, besonders als Täter oder Täterin, aber auch indem man sich mit dem Täter/der Täterin identifiziert. Die Vorstellung, ein ausgesuchtes Opfer nicht nur einmal, sondern immer wieder über Handy und Internet einem Publikum auszuliefern, bietet einen besonderen „Kick“. Das funktioniert auch für diejenigen, die das Risiko der direkten Gewalt scheuen. Diese indirekte Form der Gewalt macht Cyber-Mobbing für Gruppen interessant, die normalerweise wenig offen gewaltauffällig sind wie z. B. Mädchen und Schüler/innen von Gymnasien.

Es sind keineswegs „die Handys“ oder „die Medien“ die Verursacher der Gewalt. Sie sind ein probates Mittel für destruktive Strategien zur Bewältigung von Konflikten. Macht- und Ohnmachtserfahrungen werden inszeniert und sind per Handy jederzeit und überall abrufbar. Kinder und Jugendliche haben hier die Möglichkeit, je nach Konstitution verschiedene Rollen zu übernehmen: die Täter/innen (Schlagen und Demütigen), die Techniker/innen (Manipulieren und Herunterladen von Bildern), die Mittäter/innen (Aufnehmen von Gewalthandlungen) und die Zuschauer/innen (Anschauen der Bilder, Tauschen und Weiterschicken).

Unwissenheit über die Folgen

Die meisten wissen, dass Schlagen und Demütigen verletzende Handlungen sind, die „man nicht tut“. Die weitreichenden Folgen von Handy-Gewalt sind weniger klar. *Mangelnde Empathiefähigkeit oder einfach Unwissenheit über die Verbreitungsdimensionen sind besonders bei der größeren Zahl der Mittäter/innen eine Erklärung für das Mitmachen.*
Vielen ist nicht bewusst, dass diese Gewaltformen Straftaten sind, die nach dem Strafrecht geahndet werden können.

Peer-Projekt

Das Projekt „Handy-Scouts“ orientiert sich an der Methode Peer-Education bzw. dem Peer-Mentoring. Das bedeutet, Jugendliche setzen sich mit Kindern und jüngeren Jugendlichen zu bestimmten Themen auseinander und vermitteln ihr Wissen und ihre Haltung dazu. In der Pubertät ist der Wertekodex der Jugendlichen relevanter als das, was Erwachsene vorschreiben.
Im Themenfeld Neue Medien kennen sich Jugendliche in der Regel weit besser aus als Lehrkräfte oder Eltern. Sie wissen eher, was für Kinder und Jugendliche am Handy wichtig ist und welche Funktionen sie nutzen. Aus diesem Grund eignet sich der Peer-Ansatz besonders im Bereich der Prävention von Gewalt im Zusammenhang mit Medien.

Zielgruppen

Zielgruppe sind die 10- bis 12-jährigen „Handy-Neulinge“. Sie sind in den 5. und 6. Klassen erreichbar. Kinder werden in diesem Alter hierzulande mit einem Handy ausgestattet, ab 14 Jahren verfügen fast alle Jugendlichen über ein Mobiltelefon (vgl. KIM 2006/JIM 2007).
Auch die Handy-Scouts sind eine Zielgruppe. Sie stärken ihr Verantwortungs- und Selbstbewusstsein und festigen ihre Werte-Einstellung. Sie sind über rechtliche Konsequenzen von Handymissbrauch informiert, wissen über die technischen Möglichkeiten Bescheid und wirken damit auch in ihre eigene Altersgruppe hinein.

Handy-Scout-Plakat, entwickelt von der Handy-Scout-Gruppe 2007.

Ablauf des Projektes

Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern ab 9. Klasse (Hauptschule ab 8. Klasse) setzt sich in vier Tages-Seminaren mit den Themen Handy, Medienkompetenz, Werte und Gewaltprävention auseinander. Die Schüler/innen entwickeln eine reflektierte Haltung dazu, die ihrer Lebenswirklichkeit entspricht und vermitteln diese in ihren eigenen Worten gegenüber anderen Jugendlichen. Sie lernen Methoden, Übungen und Spiele kennen, die in der gewaltpräventiven Arbeit erprobt worden sind. Die Schüler/innen führen als Handy-Scouts im Zweierteam an ihren Schulen Workshops zum Thema „Handy-Gewalt“ mit allen 5. Klassen und ggf. 6. Klassen durch. Ziel ist ein fairer Umgang mit Handy und Internet unter dem Motto „sich selbst schützen und andere respektieren“.
Zum Beispiel leiten die Handy-Scouts die Schulklasse zum Rollenspiel an. Dabei werden fiktive Handy-Gewaltfälle nachgespielt und bearbeitet. Das schafft Klarheit für die Gefühle und Bedürfnisse oder Interessen in den jeweiligen Rollen von Opfern, Tätern und Zuschauern. Auf dieser Grundlage sind Handlungsalternativen vermittelbar. Die Handy-Scouts haben auch die Möglichkeit, Video-Clips zu zeigen. Diese Clips haben sie selbst auf den Ausbildungsseminaren inszeniert, gedreht, geschnitten und mit passender Musik unterlegt. Der Clip dient als Aufhänger für Diskussionen und die konkrete Frage: Was kann man tun, wenn man selbst betroffen ist oder wenn man Zeuge/Zeugin von Gewalthandlungen ist?
Am Ende stellt die Schulklasse zusammen Regeln auf, was sie im Umgang mit Handy und Internet beachten wollen. Meistens unterschreibt die ganze Klasse diese Regeln, die auch als Plakat und Flyer an die Klassen verteilt werden.

Voraussetzungen

Die Anforderungen an die Handy-Scouts liegen vor allem auf der Ebene der sozialen und kommunikativen Kompetenzen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass aktive Konfliktlotsen/Streitschlichter bzw. Peer-Mentoren, die an ihren Schulen von Lehrkräften begleitet werden, die besten Voraussetzungen für diese Aufgabe mitbringen. Wir fördern Junge-Mädchen-Teams, da die Themen sowohl aus Mädchen- als auch aus Jungenperspektive angesprochen werden können.
Schüler/innen mit Migrationshintergrund sind wichtige Projektteilnehmer/innen. Sie bringen ihre Erfahrungen ein und schaffen Identifikationsmöglichkeiten für Schüler/innen mit ähnlich kulturellem Hintergrund.

Vom Pilotprojekt zur schulischen Institution

Das Projekt wurde in Schleswig-Holstein zunächst als Pilotprojekt für eine landesweite Schüler/innengruppe durchgeführt. Inzwischen haben 20 Schulen mit jeweils zwei bis sechs Handy-Scout-Teams teilgenommen. Die Handy-Scouts erreichten bisher ca. 2000 Schüler und Schülerinnen der 5. und 6. Klassen.

Voraussetzungen für das Projekt Handy-Scouts

- Die Handy-Scouts haben Vorerfahrungen als Konfliktlotsen, Peer-Mentoren o. Ä.
- Die Schule stellt Raum und Unterrichtszeit für die Workshops mit den 5. ggf. 6. Klassen zur Verfügung.
- Der Handy-Scouts-Gruppe steht mindestens eine Lehrkraft als Ansprechpartner/in in diesem Projekt zur Verfügung (Schulmediator/in, Verbindungslehrkraft, Beratungslehrkraft).
- Die Schule unterstützt das Projekt „Handy-Scouts“ aktiv:
  - Sie informiert Kollegium und Schulkonferenz,
  - stärkt die Nachhaltigkeit im Schulunterricht,
  - sorgt für die Öffentlichkeitsarbeit (Homepage, Aushang, Elterninformation, Presse) und
  - würdigt das Engagement der Handy-Scouts.

Das Projekt wurde 2008 vom Bündnis für Demokratie und Toleranz als Best-Practice-Projekt und 2009 vom Ministerpräsidenten des Landes Schleswig-Holstein mit dem STARK-Preis ausgezeichnet.
In diesem Jahr haben wir zusätzlich Multiplikatoren für das Projekt „Handy-Scouts" fortgebildet.
Mit unserer Arbeitshilfe möchten wir Schulen dazu anregen, auf der Grundlage der Konfliktlotsenausbildung bzw. der Peer-Mentoren-Schulung, eigene Handy-Scouts auszubilden und die Förderung von Medienkompetenz an ihren Schulen zu etablieren.[2]

Förderung von Medienkompetenz

Medienkompetenz beinhaltet technische, ästhetische und ethische Bildungsbereiche. Regeln und Grenzen sind neben Freiräumen zum Ausprobieren notwendige Orientierungshilfen zum Erlangen von Medienkompetenz. Medienpädagogische Angebote im Schulunterricht (z. B. Video-Clips selbst herstellen) sprechen das kreative Potential von Kindern und Jugendlichen an. Selbstwirksamkeit kann so auf konstruktive Weise erfahren werden.
Respekt vor den Medienfähigkeiten von Kindern und Jugendlichen und Interesse an deren Medienvorlieben schaffen hier eine tragfähigere Basis als Abwertung und Disziplinierung.

Mitgestaltung an einer konstruktiven Konfliktkultur

Richtig eingesetzt sind die Handy-Scouts eine Alternative zum Handyverbot an Schulen (s. Kasten). Die Wirksamkeit dieser Präventionsmaßnahme wird dadurch gestärkt, dass Jugendliche sie mitgestalten können. Sie identifizieren sich mit ihrer Rolle des Vorbildes und ziehen Anerkennung und Selbstbewusstsein aus ihrer Aufgabe. Mit der Handy-Scout-Gruppe schafft die Schule sich starke Bündnispartner für die Gewaltprävention an der Schule. Sie zeigt, dass Partizipation und Demokratie lernen nicht nur im Schulprofil stehen, sondern praktisch umgesetzt werden. Die Handy-Scouts sind ein Baustein für eine konstruktive Konfliktkultur an Schulen. ■

Anmerkungen:

1 Das Projekt wurde gefördert vom Ministerium für Soziales, Gesundheit, Familie, Jugend und Senioren des Landes Schleswig-Holstein, vom Landes-Rat für Kriminalitätsverhütung im Innenministerium des Landes S-H und vom Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen in Schleswig-Holstein (IQSH).
2 Das Handbuch kann bei der AKJS zum Preis von 5,- Euro zzgl. Versand bestellt werden. Anschrift s.u.

Literatur:

Kathrin Gomolzig/Martin Karolczak/Thomas Gericke: Handy-Scouts. Peer-Projekt zur Gewaltprävention und Förderung von Medienkompetenz an Schulen. Handbuch für pädagogische Fachkräfte. Hrsg. von der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V., Kiel 2008.
KIM-Studie 2006: Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis13-Jähriger in Deutschland.
JIM-Studie 2007: Jugend, Information, (Multi-)Media. Medien- und Freizeitverhalten Jugendlicher zwischen zwölf und 19 Jahren in Deutschland.
Studienreihen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest. www.mpfs.de

Koordination:

Aktion Kinder- und Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Schleswig-Holstein e.V.
Schauenburger Straße 36, 24105 Kiel
Telefon: (0431) 2606878, Telefax: (0431) 2606876
E-Mail: gomolzig@akjs-sh.de, www.akjs-sh.de

Kathrin Gomolzig, M. A. Germanistin, ist als Referentin mit den Schwerpunkten Peer-Projekte und Mediation bei der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V. tätig.

World of Warcraft, das am weitesten verbreitete der sogenannten Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games – MMORPG) gehört zu den lukrativsten Unterhaltungsmedien. Laut einer Pressemitteilung des Herstellers Blizzard Entertainment umfasste die Zahl der Abonnenten, die regelmäßig ein monatliches Entgelt entrichten, vor einem Jahr weltweit bereits mehr als 11 Millionen. Worin liegt die besondere Faszination dieses Spiels? Der Artikel gibt einen wertfreien Einblick in die „Welt der Kriegskunst" und zeigt auf, wie sich die Mediennutzung durch solche Spiele verändert.

WORLD OF WARCRAFT

Spiel(en) ohne Ende

Torben Kohring

Ein paar Minuten für die Zeitung am Morgen, 45 Minuten für die Vorabendserie, 90 Minuten für einen Film, einige Stunden für ein Buch, je nach Dicke. – Die klassischen Inhaltsmedien fordern von uns eine bestimmte Menge Zeit ein.

Wir waren es bisher gewöhnt, dass dem Medienkonsum schon durch die Struktur von Medien bestimmte Grenzen gesetzt waren. Auch Computerspiele ordneten sich anfangs diesen Gesetzen unter. Sie hatten einen Anfang und ein Ende, dazwischen lagen einige Stunden Spielzeit. Bereits damals irritierte Außenstehende genau dieser bis dahin alle Medienerfahrungen sprengende Zeitraum von mehreren Stunden. *Doch waren ein Anfang und ein Ende immer noch definiert.*

Mit der zunehmenden Verbreitung des Internets, wir nehmen für Deutschland einfach einmal das Jahr 2000 an, wurde eine besondere Art der Computerspiele populär: das Online-Rollenspiel. Erst mit der Verbreitung von Breitbandzugängen und damit überschaubaren Kosten wurden diese Spiele für die breite Masse von Spielern weltweit interessant. Auch vorher hatte es mit Spielen wie Ultima Online oder Everquest Spiele dieser Art gegeben, jedoch ohne eine breite Masse an Spielern anzusprechen.

2003 erschien ein Spiel, dass im damals bereits etablierten Universum der Warcraft-Reihe angesiedelt war: „World of Warcraft" (WoW) der Firma Blizzard. Diese hatte bei Spielern einen fast legendären Ruf. Spiele aus diesem Haus waren fast durchweg von hohem Unterhaltungswert und hoher Qualität.

Es kamen also beim Erscheinen von WoW ziemlich viele Elemente zusammen, die die Veröffentlichung zu einer Erfolgsgeschichte machten. Die Kombination von günstigem Augenblick, qualitativ hochwertigem Produkt und Vertrauensvorschuss in den Hersteller sind einzigartig und erklären in hohem Maß, warum es bisher kein Spiel merklich geschafft hat, sich auf dem Markt wirklich dauerhaft neben WoW zu etablieren.

Entscheidend für das „zukünftige Leben“

WoW kommt zu Spielbeginn daher wie ein gewöhnliches Rollenspiel. Von seinem Heimrechner aus wählt man sich auf den Servern des Spiels ein und erschafft sich einen Spielcharakter. Dieser kann männlich oder weiblich sein, einer bestimmten Rasse wie Zwergen oder Menschen angehören und der vermeintlich guten oder bösen Seite angehören. Alle diese Entscheidungen sind für das eigentliche Spiel lediglich kosmetischer Natur. *Die Wahl der Klasse jedoch entscheidet maßgeblich darüber, welche Rolle der Spieler später innerhalb des Spiels einnimmt.* Der Krieger ist dafür zuständig, Feinde an sich zu binden; der Magier ist verletzlich, teilt dafür jedoch mächtig Schaden aus; der Heiler ist ein schwacher Kämpfer, kann dafür jedoch die Wunden der Kämpfer versorgen. Jeder Klasse innerhalb des Spiels kommt somit eine bestimmte Aufgabe zu, die sie vor allem im gemeinsamen Spiel zum Wohl der Gruppe ausführen muss.

Für den Anfänger sind diese Mechanismen jedoch in den meisten Fällen nicht durchschaubar. Er startet in einem überschaubaren Startgebiet, und dass ca. 2.500 Spieler zusammen mit ihm in der gleichen Spielwelt anwesend sind, ist für ihn bestenfalls erahnbar. Und so nimmt er Aufträge an, kämpft mit Monstern und verbündet sich hier und da mit anderen Spielern, um Aufgaben einfacher meistern zu können. Dabei gibt es bestimmte Schemata von Aufgaben. So benötigt der Auftraggeber z. B. einen oder mehrere bestimmte Gegenstände und der Spieler zieht los, um diese zu besorgen. *Hierfür gilt es dann Gegner zu bekämpfen, die diese Gegenstände bei sich haben oder beschützen. Für jeden besiegten Gegner und für jede erledigte Aufgabe erhält der Spieler Erfahrungspunkte* und steigt wie in klassischen Computerspielen dafür Stufe für Stufe auf, erlernt neue Fähigkeiten und kann bessere Ausrüstungsgegenstände benutzen. So spielt sich WoW in den ersten Spielstunden fast wie ein klassisches Offline-Rollenspiel, die menschlichen Mitspieler sind für die eigene Spielerfahrung nebensächlich. Dies ändert sich jedoch merklich.

Der Spieler stößt irgendwann auf sogenannte Instanzen. Das sind Bereiche, die für Gruppenaufgaben konzipiert wurden. Die Gruppe betritt diesen Bereich und ist ab dann von den anderen menschlichen Mitspielern auf dem Server getrennt. In diesen Bereichen geht es um das taktische Zusammenspiel der Gruppenmitglieder, d. h. diese müssen sich gegenseitig unterstützen, um die im Vergleich zur restlichen Spielwelt deutlich stärkeren Gegner zu besiegen. Oftmals erwartet sie am Ende ein besonders mächtiger Gegner. Neben der spielerischen Herausforderung ist es für die Spieler natürlich sehr lukrativ, diese Gruppenaufgaben zu meistern. Denn nur dort erhalten sie besonders mächtige Gegenstände. Dies kann zu einem inneren Druck führen, viel Zeit aufzuwenden, um an diese Gegenstände zu kommen.

Hat ein Spieler alle Stufen des Spiels gemeistert, stellen spezielle Gruppenaufgaben, die von bis zu 25 Spielern gleichzeitig angegangen werden, *die Spielinhalte dar, die es dem Spieler ermöglichen, trotzdem weiterzuspielen.* Viele Aufgaben müssen mehrmals angegangen werden, um letztlich erfolgreich gelöst zu werden.

Fast wie im richtigen Leben

World of Warcraft bietet Spielern mittlerweile tatsächlich eine virtuelle Parallelwelt, in der z. B. ein Beruf ausgeübt und gehandelt wird, Freundschaften entstehen oder virtuell geheiratet wird. Die Möglichkeiten sind zwar durch das Spiel begrenzt, jedoch umgehen Spieler immer wieder auf kreative Weise diese Einschränkungen. Und genau darin ist der Erfolg von World of Warcraft begründet: in einer scheinbar unendlichen Anzahl von Mitspielern, die untereinander für ein individuelles Spielerlebnis sorgen. *Jeder Mitspieler stellt einen individuell handelnden Spielinhalt dar.*
Und natürlich erwachsen auch genau aus dieser Faszination Probleme, auf die pädagogische Antworten gesucht und gefunden werden müssen. Die auftauchenden Probleme liegen jedoch nicht wie oftmals behauptet allein in der Struktur von WoW begründet (denn viele Nachahmer des Prinzips sind bisher gescheitert), sondern wie dargelegt in einem Zusammenspiel von verschiedenen Faktoren – nicht zuletzt aufgrund einer konstant hohen Spielerzahl – die die Spielwelt mit Leben füllen. ■

Torben Kohring ist studierter Pädagoge M.A. und arbeitet als Projektleiter beim Spieleratgeber-NRW. Des Weiteren ist er als Gutachter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für das Land Nordrhein-Westfalen tätig.

Die Medienlandschaft, die sich uns mittlerweile bietet, ist unfassbar weitläufig. Da findet man neben spannenden, lehrreichen und unterhaltsamen Formaten auch vieles, das gerade für junge Menschen nur bedingt oder überhaupt nicht zu empfehlen ist. Mit all ihren Facetten gehört diese Vielfalt heute zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Daraus leitet sich ab, dass sie ein Recht auf Medienerziehung haben. Wie kann und muss der Beitrag der Eltern hier aussehen? Der Autor stellt Konsequenzen für die medienerzieherische Kompetenz der Eltern vor.

ERZIEHUNG ZUR MEDIENKOMPETENZ

Neue Medien als Herausforderung für die Elternarbeit

Jürgen Holtkamp

Viele Erzieherinnen und Grundschullehrer/innen kennen die Situation am Montagmorgen: An Unterricht ist nicht zu denken, denn die Kinder müssen erst mal ihre Fernseherfahrungen vom Wochenende mitteilen. Prekär ist dabei, dass die Fernsehhelden der Kinder nicht mehr „Wickie und die starken Männer“ oder „Pippi Langstrumpf“ heißen, sondern „Mario Barth“ oder „Cindy aus Marzahn“. Unter der Chiffre Comedian zu sein, werden von beiden „Komikern“ detailgenau Geschmacklosigkeiten im Sekundentakt verbreitet, ganz nach dem Prinzip „schlimmer geht’s immer“. Da wird verbal gerotzt und gespuckt, was das Zeug hält und die Schadenfreude über andere zur stilistischen Hochkultur erhoben und in der ersten Reihe sitzen die Kinder.

Wer glaubt, es gibt eine Untergrenze für Geschmacklosigkeiten, der täuscht sich. Man zappe sich mal durch die mehreren hundert Kanäle, die uns das digitale Fernsehen bietet. Und wer sich das nicht antun möchte, dem empfehle ich das Internet. Wenn es um die Quote geht, wird jedes noch so eklige Format ausprobiert. Warum weilen Menschen mehrere Wochen im australischen Dschungel und absolvieren eine Ekelprüfung nach der anderen, um am Ende als „Dschungelkönig oder -königin“ gekürt zu werden? Wie verkommen ist eigentlich unsere Fernsehkultur?

Nun werden manche einwenden, das sind doch alles Sendungen, die eine erwachsene Zielgruppe ansprechen. Richtig, nur versagen anscheinend immer mehr Eltern bei ihrer Medienerziehung. Schon jüngere Kinder (unter drei Jahren) sehen viel zu viele Fernsehsendungen, die für sie nicht geeignet sind. Der Kinderkanal liegt eben oft nur einen Tastendruck von den privaten Sendern und den Erotiksendern entfernt. Und welches Kind kann nicht mit der Fernbedienung umgehen?

Seien wir also ehrlich: Eltern parken ihre Kinder stundenlang vor den Babysitter „Fernsehen“. Sie lassen Kinder und Jugendliche frei im Netz surfen, die das nutzen, um sich die aktuelle Musik (häufig illegal) herunterzuladen oder nach den neuesten Computerspielen (immer öfter Egoshooter) Ausschau zu halten. Machen wir uns nichts vor: Es gibt sie, die hässliche Seite der Medien, in der das Individuum nichts und die Quote alles ist, in der „Deutschland sucht den Superstar“ zum Inbegriff der Fernsehkultur geworden ist, in der die Grenze zur Pornografie immer weiter ausgedehnt wird.

Anscheinend bewertet jedoch nur ein (kleiner) Teil der Gesellschaft diese Entwicklungen als Problem: Viele Eltern nehmen die Medien als gegeben, zappen sich unreflektiert durch die Fernsehprogramme oder surfen ohne Sinn und Verstand im Internet. Eine kritische Medienrezeption sieht anders aus! Meistens werden Medienpädagogen jedoch erst dann gehört, wenn das „Kind“ sprichwörtlich – wie im Fall Winnenden vor einigen Monaten – in den Brunnen gefallen ist: Dann sind die Stimmen laut, die fragen: Wie konnte so etwas passieren? Warum hat niemand im Vorfeld etwas bemerkt? Wer hat versagt?

Aber gibt es nicht auch die andere Seite? Wenn ein Fünftel der Weltbevölkerung das Internet nutzt, geschätzte 1,3 Milliarden Menschen, mehr als 42 Millionen davon in Deutschland, dann ist die Globalisierung der Kommunikation in vollem Gange. Ist es da nicht fast folgerichtig, wenn Computerkenntnisse, neben Lesen, Schreiben und Rechnen als vierte Kulturtechnik gesehen werden?

Eltern auf die Schulbank?

Täuscht der Eindruck, dass Kinder und Jugendliche im Umgang mit den neuen Medien häufig kompetenter sind als ihre Eltern? Oder haben die Eltern nur ein ambivalentes Verhältnis zu den Medien? Lautet die unausgesprochene Botschaft an die Eltern etwa: Sie gehören auf die „Schulbank“?

Wenn das wirklich so ist, wer sollte den Eltern die entsprechenden Kompetenzen vermitteln? Einwenden ließe sich, Eltern müssen in den technischen Fragen zum Internet nicht bewanderter sein als die eigenen Kinder. Für den erzieherischen Prozess dürfte es recht unerheblich sein, ob Eltern eine Internetseite einrichten, den Blog administrieren oder Computerspiele installieren können.

Die technischen Dinge können sie getrost ihren Kindern überlassen, es sei denn, dies widerspräche ihrem eigenen Selbstverständnis. Doch damit gibt es noch keine Antwort darauf, was der (medien-)erzieherische Auftrag der Eltern ist.

Die Erziehung von Kindern lässt sich nicht von sozialen, ethischen, kulturellen und ökonomischen Fragen abkoppeln, sondern wird sich ganz im Gegenteil davon inspirieren lassen müssen. Überhaupt wird man bei der Medienerziehung wie allgemein in der Erziehung nicht umhin kommen, normative Antworten aus der Erwachsenenperspektive zu geben. Da müssen die schädigenden Wirkungen auf Kinder genauso thematisiert werden, wie die Dauer des Medienkonsums oder die Altersfreigaben im Kino. Denn Kinder haben einen Anspruch auf Medienerziehung. Auch Eltern benötigen Kompetenzen und Strategien, um den gestiegenen Anforderungen der Mediengesellschaft gerecht werden zu können.

Wenn wir Erwachsenen „lebenslanges Lernen“ ernst nehmen, dürfen wir es nicht nur auf den beruflichen Bereich anwenden, sondern stehen in der Verantwortung, die eigenen Kompetenzen zu erweitern und zu vertiefen. Lernen ist keine Domäne der Jugend, sondern eine Aufgabe für alle Altersgruppen. Die Förderung der Medienkompetenz ist daher nicht nur eine Aufgabe für Kinder, sondern zugleich Auftrag für Eltern, sich darin weiterzubilden.

Die Ausbildung einer medienerzieherischen Kompetenz der Eltern erscheint mir denn auch dringlicher denn je. Eine Schlüsselfunktion übernimmt in diesem Kontext die Medienbildung: Kinder- und Jugendhilfe sind gefordert, medienpädagogische Unterstützung zu geben. Weiterbildungseinrichtungen, Kirchen und Kommunen bieten häufig weitere Angebote zur Weiterqualifizierung für Eltern an. Medienpädagogische Angebote für Eltern in den Institutionen Kindergarten und Schule gehören ebenfalls genannt.

Medienerziehung ist notwendiger denn je

„Medienerlebnisse sind sekundäre Erfahrungen“ und sollten durch eine angemessene Medienerziehung aufgearbeitet werden. Im selben Atemzug wird behauptet, primäre Erfahrungen (draußen spielen, sich mit Freunden treffen, Sport treiben…) sind besonders wichtig für die Entwicklung der Kinder. In dieser Gegenüberstellung entsteht der Eindruck, Medienkonsum sei grundsätzlich passiv und führe zu den bereits genannten Problemen. Diese Argumentationskette setzt voraus, es gibt eine Unterscheidung zwischen der Alltagswelt und der Medienrealität. Sieht die Realität nicht anders aus? Ist es nicht vielmehr so, dass Kinder mit Medien aufwachsen, die folglich ihren Alltag mitprägen und den Erziehungsprozess beeinflussen?

Aufgabe der Erziehung sollte es doch sein, die Kinder zu Verantwortung und Selbständigkeit zu erziehen und Aufgabe der Pädagogik ist es, den Eltern das theoretische Handwerkszeug zu geben. Ferner gehört es zu ihrem genuinen Auftrag, die demokratische Entwicklung in der Gesellschaft voranzutreiben, indem sie politisch den gerechten Zugang für alle Bevölkerungsgruppen zu Fort- und Weiterbildung anmahnt und sich insbesondere für die Benachteiligten einsetzt.

Aufgabe der Pädagogik ist es weiter, Perspektiven für das gemeinsame Miteinander (problem- und situationsübergreifend) zu entwickeln. So kann es sinnvoll sein, Jugendlichen Möglichkeiten zu eröffnen, selbst Medien zu produzieren, eine andere Rolle einzunehmen und damit die Perspektive des Medienrezipienten zu verlassen und sei es nur für einen kurzen Zeitraum.

Pädagogik kann nicht „umerziehen“, wohl aber die Selbstlernkompetenzen fördern.

An einigen Thesen möchte ich zeigen, welche Konsequenzen sich für die Medienerziehung daraus ergeben:

Medienerlebnisse fordern Kinder und Jugendliche heraus: Durchaus argwöhnisch können Eltern werden, wenn die Mediennutzung ihrer Kinder passiv ist. Gemeinsames Spielen am Computer oder die Diskussionen über Fernsehsendungen sind zwei Beispiele für eine aktive Mediennutzung.

Fernseherziehung ist mehr als Filme sehen: In der medienpädagogischen Arbeit werden häufig Filme eingesetzt, weil sie besonders gut biographische Zugänge ermöglichen. Bei der Reflexion über ihre Lieblingsfilme werden jene Themen angesprochen, die Kinder und Jugendliche beschäftigen. Primär sind es Frauen- und Männerbilder, Beziehungen zwischen Mann und Frau sowie das Bedürfnis nach Nähe und Sicherheit. Die Filme dienen der „Selbstvergewisserung“ auf dem Weg zum Erwachsenenwerden. Dieser Prozess beginnt mit etwa 13 bis 14 Jahren, wenn die Abgrenzung von den Eltern beginnt. Filme, die in diesen Jahren wichtig waren, sind es in der Regel auch Jahre später. Das legt den Schluss nahe, dass die Themen über einen längeren Zeitpunkt aktuell bleiben. Filmgespräche mit Eltern bieten für Jugendliche eine gute Möglichkeit, Fragen, Ängste und Wünsche anzusprechen, ohne direkt von sich sprechen zu müssen. Eltern bietet sich die Möglichkeit, von den Bedürfnissen ihrer Kinder zu erfahren und zu wissen, womit sie sich beschäftigen.

Medienbilder werden gefiltert: Zu glauben, Kinder und Jugendliche wären den Bilderwelten ungeschützt ausgeliefert, entspricht nicht dem aktuellen Forschungsstand. Die Rezeption von Bildern ist vielschichtig und differenziert. Die Darstellung von Gewalt in den Medien wird damit keineswegs legitimiert oder als „ungefährlich“ eingestuft. Medienerziehung meint, den Kindern Kompetenzen zu vermitteln, um die Bilderwelten „decodieren“ zu können.

Medien konstruieren Realitäten: Internet, Fernsehen und Co. gaukeln uns mitunter etwas vor, verzerren die Wirklichkeit. Die Models bei „Germany’s Next Topmodel“ sind in Wirklichkeit nicht ganz so schön wie im Fernsehen. Die Bilder vom Gefangenenlager Guantanamo, in dem die amerikanische Regierung angebliche Terroristen gefangen hält, spiegelten eine falsche Realität wieder. Als Rezipienten haben wir allen Grund den Medien zu Misstrauen und Medienerziehung ist immer auch ein Stück Medienkritik, vermittelt Kompetenzen, die Wahrheit „zwischen den Bilderzeilen“ lesen zu können.

Medien dürfen keine Zeitdiebe werden: Medien können einerseits Zeit einsparen helfen, andererseits stehlen sie uns unsere Lebenszeit. Stundenlang im Internet surfen und dann doch mit leeren Händen dastehen ist kein Alptraum sondern Medienwirklichkeit. Freiwillig spielen Jungen ein ganzes Wochenende Online-Rollenspiele, tummeln sich Mädchen stundenlang in Chaträumen.

Könnte es sein, dass wir immer leichter zu einer Software oder technischen Lösung (z. B. Powerpoint für eine Präsentation) greifen und ganz vergessen, dass es effektivere Alternativen dazu gibt (z. B. Tafel oder Flipchart), die auch noch zeitsparender sind. Medien sind in dieser Hinsicht „Zeitfresser“ und wir sind gut beraten, sorgfältig darauf zu achten, wie viel Lebenszeit wir den Medien geben.

Kinder sind leichtgläubig und sorglos: Es ist das Privileg der Kinder, neugierig, unverkrampft und teilweise sorglos die Welt zu entdecken. Dennoch: Kinder und Jugendliche müssen über die Gefahren aufgeklärt werden, sie brauchen die Hilfestellung der Erwachsenen bei der Einschätzung von Medieninhalten und der Mediennutzung.

Kreativität der Kinder fördern: Kinder sollten lernen, mit Langeweile umzugehen, weil dadurch häufig sehr kreative Spielsituationen entstehen können. Computer, Fernsehen und Handy vermeiden Langeweile und verhindern damit u. U. die Entwicklung von Kreativität. Medienerziehung meint gemeinsam Freizeit gestalten und Freizeitangebote überlegen.

Vorbild sein: Alles reden ist umsonst, wenn die Taten nicht glaubwürdig und authentisch sind. Für jüngere Kinder sind Vater und Mutter „König“ und „Königin“. Kinder wollen so sein wie ihre Eltern. Sind Eltern Vorbilder, können sie den Kindern Visionen vermitteln, denen sie nachstreben.

Viele Kinder sind gesund, bewegen sich viel und wachsen in einem positiven Familienklima auf. Trotz steigender Scheidungszahlen und weniger Kinder: Mütter wie Väter kümmern und sorgen sich um ihre Kinder, verbringen viel Zeit mit ihnen und helfen, wo sie können. Die Kinder honorieren das, sind mit dem Erziehungsstil ihrer Eltern zufrieden und 70 Prozent der Kinder wollen ihre späteren Kinder genauso erziehen, wie sie erzogen wurden (vgl. Shell-Studie).

Die wirklichen Probleme liegen bei den Kindern, die am unteren Rand der Gesellschaft leben, in Familien, deren Alltag von Arbeitslosigkeit, Perspektivlosigkeit und Armut gekennzeichnet sind. Dort wird geballert was das Zeug hält, dort heißt das Spielzeug Fernsehen, dort gibt es oft „Fastfood“. Dort gibt es deutlich mehr „auffällige Kinder“, die Konflikte mit ihren Fäusten austragen und psychisch labil sind. Diese Kinder benötigen unsere ganze Aufmerksamkeit, denn der verantwortungsvolle Umgang mit Medien setzt Bildung und Wissen voraus. ■

Literatur.

Jürgen Holtkamp: Verblöden unsere Kinder – Neue Medien als Herausforderung für Eltern. Kevelaer 2009.

Dr. Jürgen Holtkamp, Studium der Religionspädagogik und der Erziehungswissenschaften, Referent für Medien und Medienpädagogik, Erwachsenenbildern u. a. ist seit 2005 Leiter der Fachstelle „Kommunikation und Veranstaltungen“ im Bischöflichen Generalvikariat in Münster.

MATERIAL ZUM THEMA

Bücher

Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.)
Handbuch Medienpädagogik
VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2008.

Dieses Handbuch bietet Studierenden, pädagogischen Praktikern und Wissenschaftlern einen fundierten und systematischen Überblick über das breite Feld der Medienpädagogik. Unterschiedliche Expertinnen und Experten setzen sich mit geschichtlichen und theoretischen Bezügen der Medienpädagogik auseinander, behandeln Methoden und Richtungen der Medienforschung sowie den Zusammenhang von Medienentwicklung und Medienpädagogik. Zudem werden Aufgaben und Handlungsfelder sowie berufliche und professionelle Aspekte der Medienpädagogik diskutiert.

Tillmann, Angela
Identitätsspielraum Internet
Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt
Juventa, Weinheim und München 2008.

Im Mittelpunkt steht hier das informelle Lernen im Internet am Beispiel von www.lizzynet.de, einer pädagogisch betreuten Lern- und Kommunikationsplattform für Mädchen von 12 bis 18 Jahren. Die Studie zeigt, wie kreativ die Nutzerinnen die virtuelle Gemeinschaft zur Selbstdarstellung bzw. -konstruktion, zur persönlichen Orientierung, zur Herstellung von Zugehörigkeit und für soziale Unterstützungsleistungen nutzen. Sie unterstreicht die Bedeutung medienpädagogischer und sozialer Unterstützung, aber auch informeller Lernprozesse innerhalb der (geschlechtshomogenen) Gleichaltrigengruppe für die Entwicklung von Medienkompetenz.

Kompetenzzentrum Informelle Bildung KIB (Hrsg.)
Grenzenlose Cyberwelt?
Zum Verhältnis von digitaler Ungleichheit und neuen Bildungszugängen für Jugendliche
VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007.

Welche Bedeutung haben technische Ausstattung und Zugangsmöglichkeiten für die Teilhabe im virtuellen Raum? Welchen Einfluss haben soziale Rahmenbedingungen auf Nutzungsdifferenzen bei Jugendlichen? Um diese Fragen zu beantworten, führt der Band internationale Expertinnen und Experten aus verschiedenen Disziplinen zusammen. Zentrale Fragen der Bildungsteilhabe, gerade für die nachwachsende Generation, die häufig als die Mediengeneration schlechthin gilt, werden in deutsch- und englischsprachigen Artikeln thematisiert.

Meister, Dorothee M. / Sander, Uwe / Treumann, Klaus Peter / Burkatzki, Eckhard / Hagedorn, Jörg / Strotmann, Mareike / Wegener, Claudia
Mediale Gewalt
Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche
VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2008.

In welchem Umfang und warum rezipieren Jugendliche medial vermittelte Gewaltdarstellungen? Wie nehmen sie Gewaltdarstellungen wahr und wie werden diese von ihnen bewertet? Welche Genrepräferenzen gibt es und welche Rechtfertigungsstrategien entwickeln Jugendliche bezüglich ihres Medienkonsums? Diese Studie zeigt u.a., dass gewaltbezogene Inhalte von Jugendlichen sowohl zur Unterhaltung als auch zur Entspannung rezipiert werden und empfiehlt eine Stärkung des pädagogischen Jugendschutzes.

Rauchfuß, Katja
Sozi@le Netze
Zum Wandel sozialer Netzwerke durch die Nutzung des Internets
Tectum-Verlag, Marburg 2003.

Die Verwendung moderner Kommunikationsmedien hat den Wandel sozialer Netzwerke enorm dynamisiert. Handy und Internet spielen für den Aufbau und die Pflege von Sozialbeziehungen eine immer größere Rolle. Im Rahmen dieser theoretisch orientierten Arbeit wird analysiert, inwieweit sich der Charakter sozialer Netze im Hinblick auf Dichte, Abgrenzung, Reichweite und Bildung durch den Gebrauch von Kommunikationstechniken verändert.

Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina (Hrsg.)
Medienkompetenz
Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen
Juventa, Weinheim und München 2002.

In diesem Sammelband findet eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem Begriff „Medienkompetenz“ aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Sicht statt. Damit bietet das Buch einen umfassenden und fundierten Einblick in die Diskussion um Medienkompetenz und ihre theoretische wie konzeptionelle Weiterentwicklung. Die Beiträge dieses Bandes sind hervorgegangen aus der interdisziplinären Kooperation im Rahmen des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Schwerpunktprogramms „Lesesozialisation in der Mediengesellschaft“.

Ertelt, Jürgen / Röll, Franz Josef (Hrsg.)
Web 2.0
Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur
kopaed, München 2008.

Diese umfangreiche Aufsatzsammlung fragt, wie das Web 2.0 für die Jugend- und Bildungsarbeit genutzt werden kann. Dazu wird zunächst das Web 2.0 mit seinen strukturellen Veränderungen grundlegend analysiert. Anschließend richtet sich der Fokus auf den Datenschutz und veränderte Handlungsmuster (z. B. Freunde sammeln). Zudem werden Projekte geschildert, die Anwendungen des Web 2.0 nutzen. Im Ausblick wird die erweiterte Nutzung von Bildmedien (u. a. Internet-Fernsehen) im Web 2.0 vorgestellt.

Arbeitshilfen

Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V.
Handy Scouts – Handbuch für pädagogische Fachkräfte
AKJS Schleswig-Holstein, Kiel 2008.

Handy-Scouts – Hinter diesem Begriff verbirgt sich die Idee, dass ältere Jugendliche sich mit 10- bis 12-jährigen ‚Handy-Neulingen’ zu den Themen Gewaltdarstellungen und -handlungen im Zusammenhang mit Handys und Internet auseinandersetzen und ihnen ihr Wissen und ihre Haltung dazu vermitteln. So werden beide Zielgruppen mit ihren Fragestellungen und Medienkompetenzen ernst genommen.
Die dazugehörige praktische Arbeitshilfe kann entweder genutzt werden, um Handy-Scouts an der eigenen Schule auszubilden oder als Anregung, um mit Schülerinnen und Schülern zum Thema Gewalt und neue Medien zu arbeiten.
Die Arbeitshilfe kostet 5,00 Euro zzgl. Versand und kann bei der AKJS per E-Mail oder Fax bestellt werden: E-Mail: info@akjs-sh.de, Telefax: (0431) 2606876.

Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (Hrsg.)
N@vigation durch's Web 2.0
Jugend aktiv im Netz
Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 2008.

In der Broschüre werden die Funktionen und Inhalte von Web 2.0-Angeboten, die Jugendliche gerne nutzen, näher erläutert. Auf der beiliegenden DVD erklären zudem Jugendliche selbst die Möglichkeiten und Funktionen ausgewählter Web 2.0-Angebote und erzählen, was sie daran interessiert. Begleitend werden in der Broschüre und auf der DVD die spezifischen jugendgefährdenden Aspekte und Problematiken, die mit der Anwendung verbunden sein können, angesprochen sowie Tipps zu deren Vermeidung gegeben.

Bezug:
Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
Fasaneriestraße 17, 80636 München, www.bayern.jugendschutz.de
E-Mail: info@aj-bayern.de, Telefax: (089) 121573-99
(Best.-Nr. 23201 zum Preis von 3,50 Euro zzgl. Versandkosten)

Neue Broschüre WEB 2.0

In der Schriftenreihe Eltern**wissen** ist nun ein praxisnahes und gut verständliches Themenheft zum Bereich „Internet, Web 2.0 und Jugendschutz" erschienen.
Mit dem Internet und hier meinen wir speziell mit dem Web 2.0 müssen sich Eltern und Pädagogen auseinandersetzen. Für Kinder und Jugendliche bieten die erweiterten Medienangebote eine riesige Spielwiese. Zugleich werden im Internet und gerade auch in den sozialen Netzwerken (Communities) Inhalte eingestellt, die für Jüngere nicht geeignet sind. In Chat-Räumen können neben den Kontakten zu aktuellen Freunden auch Beziehungen entstehen, die von Mädchen und Jungen nicht richtig eingeschätzt werden können. Hier müssen Eltern ihre Kinder begleiten und ihnen Regeln an die Hand geben, mit denen sie sicher durchs Internet kommen.

Auf der Rückseite dieser Ausgabe von THEMA JUGEND werden alle erhältlichen Ausgaben von Eltern**wissen** mit der jeweiligen Titelseite vorgestellt. Informationen über die Kosten (Mengenrabatte) sind zu erfragen unterder Telefon-Nummer: (0251) 54027 oder im Internet unter www.thema-jugend.de/Elternwissen zu finden.

Bestelladresse:
Katholische
Landesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz NW e. V.
Salzstraße 8, 48143 Münster
Telefon: (0251) 54027
Telefax: (0251) 518609
E-Mail: thema-jugend@t-online.de

Die JIM-Studie 2008

■ Die JIM-Studie ist zu einem Standardwerk geworden, das regelmäßig über die aktuellen Entwicklungen des Medienumgangs junger Menschen in Deutschland informiert. Sie liefert Informationen zur Geräteausstattung, zu Freizeit- und Medienbeschäftigungen, zu Fragen der Medienbindung, zum Stellenwert von Fernseher, Radio, Computer und Internet sowie des Mobiltelefons. Da der Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts eine immer stärkere Rolle zukommt, greift die JIM-Studie nicht nur die alltäglichen Nutzungsgewohnheiten auf, sondern untersucht (auch unter Gesichtspunkten des Verbraucherschutzes) problematische Aspekte der Mediennutzung. Hierzu gehört beispielsweise das Stichwort „Datensparsamkeit" im Internet, das Tauschen von gewalthaltigen oder pornografischen Bildern per Handy oder das Verhalten der Jugendlichen in Chatrooms und Communities.

Besonderes Augenmerk wurde in der aktuellen JIM-Studie auf die konvergente Nutzung gelegt, also auf die Verwendung unterschiedlicher Geräte für die verschiedenen Medientätigkeiten. Ein weiterer Schwerpunkt war die Nutzung von Online-Communities wie bspw. „schülerVZ" oder „Lokalisten".

Die KIM-Studie 2008

Die KIM-Studie erfasst den gesamten Medienumgang von Kindern, also Fernsehen, Radio, MP3, Lesen, Computer, Internet und Handy. Weiter werden Themeninteressen, Freizeitverhalten, Medienbindung und Vorbilder erfragt. Die Besonderheit der KIM-Studie ist, dass auch die Haupterzieher, in der Regel die Mütter, mit einem schriftlichen Fragebogen einbezogen werden. Somit können ergänzend zu den Angaben der Kinder Informationen zur Mediennutzung der Haupterzieher, zu deren Einstellungen und zum Medienverhalten in der Familie erfasst werden.
Wie in den Vorgängerstudien umfasst die Grundgesamtheit der KIM-Studie 2008 die ca. sechs Millionen deutschsprachigen Schulkinder im Alter von 6 bis 13 Jahren und deren primäre Erziehungspersonen (Haupterzieher). Aus dieser Grundgesamtheit wurde eine repräsentative Stichprobe von jeweils 1.206 Zielpersonen in der Zeit vom 29. Mai bis 10. Juli 2008 befragt. Feldarbeit und Datenprüfung lagen beim IFAK-Institut, Taunusstein.

Herausgeber der Studienreihe KIM ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs), der gemeinsam von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) getragen wird. Die Durchführung der KIM-Studie erfolgt in Kooperation mit der SWR Medienforschung. ■

Medienpädagogischer
Forschungsverbund Südwest
Telefon: (0711) 6699131
Telefax: (0711) 6699111
E-Mail: info@mpfs.de

BÜCHER

Jürgen Holtkamp

Verblöden unsere Kinder?

Neue Medien als Herausforderung für Eltern

■ Die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen, Konflikte sofort mit Fäusten und Tritten auszutragen, scheint zu steigen. Jürgen Holtkamp setzt sich in seinem Buch „Verblöden unsere Kinder“ ausführlich mit der Frage der Mediengewalt auseinander.
„Wenn Kinder im Fernsehen ständig Actionfilme sehen, in denen es ausschließlich darum geht, dem Gegner Schmerzen zuzufügen oder zu töten, dann ist das für die kindliche Entwicklung nicht förderlich. Wenn Jugendliche am Computer immer nur ballern und töten (Ego-Shooter-Spiele), dann dürfen wir uns nicht wundern, wenn dies ihre weitere Entwicklung beeinflusst. Allerdings wäre es fahrlässig, nur dem Fernsehen oder den Computerspielen die Schuld an den Amokläufen zu geben“, erklärt der Medienexperte.

Die Forschungslage ist, so erläutert er, sehr differenziert. Bis es zu solchen Reaktionen wie in Winnenden oder Ansbach komme, müssten verschiedene Faktoren zusammenkommen. Da spielen Versagensängste in der Schule, ein schwieriges soziales Umfeld oder Kommunikationsprobleme mit Eltern und Mitschülern eine ebenso wichtige Rolle wie Ängste und Frustrationen. Weil es Einzelfälle sind, müssten diese auch individuell betrachtet werden.

Holtkamp versucht in seinem Buch nicht, dem Kulturpessimismus das Wort zu reden, sondern setzt auf die Medienerziehung. „Eltern sind die ersten Ansprechpartner und Vorbilder der Kinder. Sie sind König und Königin für die Kinder. Kindergarten und Schule können die Erziehung von Eltern zwar unterstützen, jedoch nicht deren elterliche Verantwortung übernehmen“, betont er. Sie sollen sich intensiver mit den Medienvorlieben der Kinder beschäftigen. Auch wenn Eltern im Umgang mit den neuesten Medientrends teilweise hoffnungslos unterlegen sind, im Sinne ihrer elterlichen Verantwortung und zum Wohle ihrer Kinder, sollen sie ihre Medienkompetenz ausbauen und notfalls die „Schulbank“ drücken, um Kompetenzen für Handy, Internet und Computerspiele zu erwerben.
Doch solange Eltern selbst ihren Medienkonsum nicht kritisch hinterfragen, dienen sie nur bedingt als Vorbilder.
Vorschnelle Antworten gibt Holtkamp in seinem Buch nicht, vielmehr zeigt er systematisch die Problemfelder auf und vernachlässigt bei aller angebrachten Skepsis nicht die Chancen, die den Medien innewohnen. ■

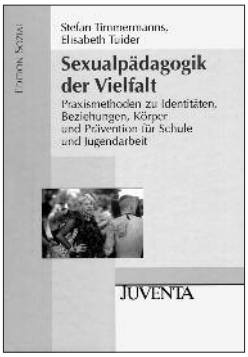
239 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag, mit Lesebändchen, Preis: 17,90 Euro, ISBN 978-3-7666-1286-1, Kevelaer 2009.

Stefan Timmermanns / Elisabeth Tuider (Hrsg.)

Sexualpädagogik der Vielfalt

Praxismethoden zu Identitäten, Beziehungen, Körper und Prävention für Schule und Jugendarbeit

■ Sexualpädagogik sieht sich heute vor andere Herausforderungen gestellt als noch vor einigen Jahren. Diese Entwicklung liegt in der zunehmenden „Pluralisierung aller Lebens- und Liebesbereiche“ (S. 5) begründet, die eine veränderte Sexualpädagogik ‚der Vielfalt’ erforderlich macht. So wird die Ausgangslage dieser Neuerscheinung von ihren Autoren geschildert.
Dr. päd. Stefan Timmermanns arbeitete als Sexualpädagoge bei pro familia und ist als Fachreferent bei der Deutschen AIDS-Hilfe tätig. Dr. Elisabeth Tuider ist Gastprofessorin für Internationale Frauen- und Genderforschung an der Universität Hildesheim. Beide sind im Vorstand der Gesellschaft für Sexualpädagogik engagiert.
Ihr Buch ist in zwei Schwerpunkte gegliedert. Der erste, lediglich 20 Seiten umfassend, stellt Grundlagen der Sexualpädagogik, ihrer Didaktik und Methodik, dar.



Deutlich ausführlicher und damit den praktischen Charakter des Buches unterstreichend ist der zweite, methodische Teil. *Hier finden sich insgesamt 70 verschiedene Methoden, geordnet nach den inhaltlichen Schwerpunkten Vielfalt, Identitäten, Beziehungen, Körper und Prävention.* Diese sind jeweils in weitere Kapitel untergliedert. Unter der Überschrift Prävention finden sich z. B. Ideen, wie man die Themen Verhütung, HIV/STI, Teenager-Schwangerschaften und sexualisierte Gewalt bzw. Missbrauch methodisch aufgreifen kann, wobei der letzte Aspekt vielleicht ein wenig unterbelichtet ist.
Die einzelnen Methoden werden jeweils eingeführt durch einen grau hinterlegten Kasten, in dem die wichtigsten Hinweise zu den folgenden Stichworten zu finden sind: Ziele, Altersstufe, Geeignet als (z. B. Einstieg), Zeitumfang, Material und benötigter Platz bzw. Raum. Anschließend wird der Ablauf dargestellt sowie zusätzliche Erfahrungen und Tipps weitergegeben. Zudem finden sich bei jeder Anleitung Hinweise zur Rolle der Leitung und weitere Variationsmöglichkeiten.
Anwenderfreundlich ist auch das Din-A4-Format, das dazu beiträgt, Arbeitsblätter oder andere Materialien (z. B. Vorlagen für Rollenspielkarten) ohne große Mühe kopieren zu können.

Die jetzige Neuerscheinung ist eine Weiterentwicklung des Buches „Sexualpädagogische Materialien für die Jugendarbeit in Freizeit und Schule“, das vor 15 Jahren erschien und mittlerweile zu einem Grundlagenwerk wurde. Geändert haben sich nach 15 Jahren nicht nur der Titel und die Farbe des Covers (von rosa zu gelb). Geändert hat sich vor allem der Kontext, in dem Jugendliche heute aufwachsen und ihre Sexualität entwickeln. „Die rasante Entwicklung der Massenkommunikationsmedien wie Internet, Fernsehen, Zeitschriften und Handy sowie die veränderten Einstellungen zu Sexualitäten, Geschlechtern und Identitäten, Lebensstilen und Beziehungsformen sowie mehr als 20 Jahre Erfahrung im Umgang mit den Auswirkungen der Krankheit AIDS haben eine völlig überarbeitete Neuauflage notwendig gemacht.“ (S. 5) Diese Veränderungen und ihre Konsequenzen werden im Titel mit dem Stichwort „Vielfalt“ gut zusammengefasst.
Geblieben ist bei der Neuauflage allerdings das Wesentliche: der praktische Nutzwert dieser Materialsammlung, die für Lehrerinnen und Lehrer sowie haupt- und ehrenamtlich Tätige in der Jugend- bzw. Sozialen Arbeit bewährte und neue didaktische Anregungen bietet. Ein hilfreiches Nachschlagewerk für die Praxis. ***Gesa Bertels***

244 Seiten, Preis: 19,50 Euro, ISBN 978-3-7799-2075-5, Weinheim und München 2008.

Andreas Jäckel / Klaus Mundinger

Jugendschutzgesetz

Erläuterungen für die Praxis

■ Die praxisnahe Darstellung konzentriert sich im Wesentlichen auf die für die polizeiliche Tätigkeit besonders relevanten Bereiche. Von den Grundbegriffen des Jugendschutzgesetzes über die Fragen des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit bis zum Jugendmedienschutz behandeln die Autoren alle zum Schutz der Jugend wichtigen Themen. „Konsum alkoholischer Getränke in der Öffentlichkeit“, „Rauchen in der Öffentlichkeit“, „Video und Computerspiele“ sowie „LAN-Partys“ sind nur einige der politisch und gesellschaftlich brisanten Bereiche, die die Verfasser fachkundig erläutern.

Die Autoren haben die Erkenntnisse aus Fortbildungsveranstaltungen an der Akademie der Polizei Baden-Württemberg ebenso berücksichtigt wie häufige Anfragen aus der Praxis. Aus diesem Grunde werden die behandelten Fälle sowohl aus Sicht des Jugendschutzgesetzes analysiert als auch in eingriffsrechtlicher Hinsicht beleuchtet.
Übersichten zum Jugendschutz in Gaststätten und bei Tanzveranstaltungen sowie zum Thema „Jugendschutz und Rauchen“, die Regelungen zum Bereich Medienschutz sowie der Abdruck des gesamten Jugendschutzgesetzes runden den Band ab. Besonders praktisch sind die Checklisten „Veranstalter und Sicherheitskräfte“ und „Merkblatt für das Tankstellengewerbe“ sowie die Informationen zu sogenannten Koma- und Flatrate-Partys.

Die Verfasser legen bei der eingriffsrechtlichen Analyse Wert darauf, dass es die „einzig richtige Lösung“ nicht geben kann. Vielmehr sind stets die Besonderheiten des jeweiligen Einzelfalles zu berücksichtigen. Auch ist bei der Anwendung in der Praxis bei Maßnahmen gegenüber Kindern und jugendlichen Personen der Verhältnismäßigkeitsgrundsatz besonders zu beachten, Alternativlösungen sind im Rahmen des Ermessens in Erwägung zu ziehen.

Das Werk richtet sich an alle, die für ihre tägliche Arbeit wissen müssen, welche Handlungen oder Informationen der Gesetzgeber welcher Altersgruppe der Kinder und Jugendlichen als sinnvoll zuschreibt. Polizeibeamten leistet es gute Dienste im Hinblick auf die Rechtslage bei Kontrollen, z. B. in Gaststätten, auf Tanzveranstaltungen und auf Bahnhöfen. Aber auch Gewerbetreibende, Verantwortliche bei zeitlich befristeten Geschäftstätigkeiten, Personen mit Schulungs- oder Fortbildungsauftrag sowie andere volljährige Personen, die mit der Aufsicht von Minderjährigen beauftragt sind, finden in dem Buch eine wertvolle Arbeitsgrundlage. ■

130 Seiten, Preis: 16,80 Euro, ISBN 978-3-415-04090-8, München 2009 (2. Auflage).

Konfliktlösungen in Bilderbüchern

Neu erschienen ist die Broschüre „Konfliktlösungen in Bilderbüchern für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter“. In sechs Themenbereiche gegliedert enthält diese Broschüre eine Auswahl von Bilderbüchern zum Thema Konfliktlösungen mit einer kurzen Inhaltsangabe, einer Besprechung, der Nennung von Themen in der Arbeit mit Kindern und/oder Impulsfragen.

Diese Broschüre soll Eltern und pädagogische Fachkräfte in ihrer Arbeit mit Kindern unterstützen, wenn es um die Themen Gewalt und Konfliktlösungen geht.

Sie ist zu beziehen zu einer Schutzgebühr von 1,– Euro plus Portokosten bei der
Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Hamburg e. V.
Telefon: (040) 4109800
E-Mail: info@ajs-hh.de

Interkultureller Antirassismuskalender 2010

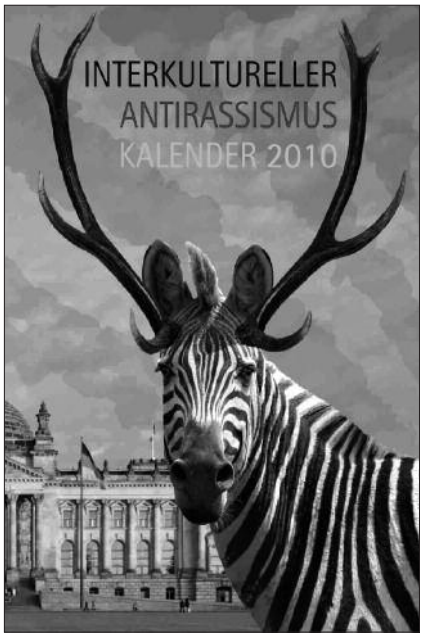
Er ist da,
der neue, scharfe Antirassismuskalender 2010

mit Fest-, Gedenk- und Feiertagen aller großen Kulturen und Weltreligionen.

Tolle Gedichte und Rätsel aus 1001er Nacht, pfiffige Sprüche, Heftiges und Nachdenkliches um 365 Tage mit einem lachenden und einem wachsamen Auge aktiv erleben zu können.

Er passt in jede Rock- und Hosentasche, unter jede Schulbank und gibt Antworten auf viele unerhörte Fragen.

Er vermittelt Tipps, Ideen und Aktionen, um Gewalt, Rassismus und Rechtsextremismus zu bekämpfen und ist leicht zu verstehen für Menschen die Welten öffnen und gerne über den eigenen Horizont blicken...



Das ideale identitätsstiftende und interkulturelle Geschenk für junge Leute zu Weihnachten oder zum Jahreswechsel. DIN A 6, 208 Seiten.

Bestelladresse:
Katholische Landesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz NW e. V.
Salzstraße 8, 48143 Münster, Telefon: (0251) 54027, Telefax: (0251) 518609
E-Mail: thema-jugend@t-online.de
(Preis: pro Stück 4,- Euro zzgl. Versandkosten)

تَـقـويـم ضِـدّ الـعُـنـصـريّـة
האלמנך הרב-תרבותי נגד גזענות

Broschüre zu Familienzentren in NRW erschienen

Minister Armin Laschet schreibt dazu: Das Konzept „Familienzentrum Nordrhein-Westfalen“ hat seine Praxistauglichkeit klar unter Beweis gestellt. Das weisen die Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitung nach, die in der vorliegenden Broschüre vorgestellt werden. Sie ziehen eine sehr positive Zwischenbilanz der Familienzentren und verdeutlichen den besonderen Stellenwert einer wirksamen Förderung. Als starke Familien unterstützende Netzwerke verbinden die Familienzentren Betreuung und Bildung des Kindes mit umfassender Beratung und Unterstützung für die Eltern. Das ist ein Gewinn vor allem auch für die Eltern, die bisher noch keinen Zugang zu Beratungs- und Bildungsangeboten hatten.

Die wissenschaftliche Begleitung hat gezeigt, dass die Eltern mit dem vielfältigen Angebot hoch zufrieden sind und dass diese Infrastruktur vor allem Familien aus sozial benachteiligten und bildungsfernen Lebenswelten und Familien mit Zuwanderungsgeschichte zugute kommt.

Ebenso profitieren die Familienberatungs- und Familienbildungseinrichtungen, die ihre präventive Ausrichtung verbessern und durch die niedrigschwellige Ausrichtung der Familienzentren neue Zielgruppen erreichen können.

Exemplare der Broschüre können im Internet unter www.mgffi.nrw.de/publikationen unter Angabe der Veröffentlichungsnummer 1092 bestellt werden. Daneben steht dort ebenfalls ein Download der Broschüre zur Verfügung. Auch telefonisch ist die Broschüre bei Call-NRW unter der Nummer (01803) 100110 unter Angabe der Veröffentlichungsnummer 1092 zu beziehen.

Hinweis der Redaktion: Wir empfehlen die Lektüre unserer Zeitschrift THEMA JUGEND Nr. 4/2008 zum Thema „Familien im Zentrum“.

Medial vermittelte Gefühle im Erleben der Zuschauer

Prüfer von FSF und FSM diskutieren über die Bedeutung der Emotionspsychologie für den Jugendschutz

Medien können starke Emotionen auslösen und damit unsere Persönlichkeit beeinflussen. Von der Medienpsychologie wurde der mediale Einfluss auf die Gefühle allerdings lange Zeit vernachlässigt. Eine Tagung der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und der Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Dienstanbieter (FSM) ging der Frage nach, wie Medien Emotionen auslösen und welche Strategien Mediennutzer im Umgang mit den eigenen Gefühlen haben.

Dass Emotionen so etwas wie die „Dirigenten unseres Handelns“ darstellen, machte PD Dr. Frank Schwab von der Universität des Saarlandes deutlich. Gefühle sind zentrale Bestandteile unserer geistigen Architektur, sie erlauben eine schnelle Bewertung von Ereignissen, lenken unsere Aufmerksamkeit und können starke körperliche Reaktionen auslösen: unser Herz rast, die Hände werden nass. Medien beeinflussen, so Schwab, unseren alltäglichen Umgang mit Gefühlen. Im Kino lernen wir beispielsweise, wie wir uns als romantischer Liebhaber zu verhalten haben. *Daher können Medien eine massive Auswirkung auf die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen haben.*

Doch nicht nur Medien lösen Gefühle aus, auch Gefühle selbst werden durch sogenannte Meta-Emotionen emotional bewertet, wie Dr. Anne Bartsch von der Martin-Luther-Universität Halle verdeutlichte. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn man sich für seine Angst schämt oder es einem peinlich ist, dass man über einen „unanständigen“ Witz gelacht hat. Medien, so Bartsch, leiten den Mediennutzer durch Symbole und andere Hinweise an, die erlebten Gefühle „richtig“ zu werten, also etwa eine dargestellte Trauer als angenehm zu empfinden und nicht etwa selber zu trauern.

Eine nicht zu unterschätzende Funktion für die Erzeugung von Gefühlen spielt die Musik, insbesondere im Kino. Prof. Dr. Clemens Schwender von der Universität für Management und Kommunikation in Potsdam veranschaulichte in seinem eindringlichen Vortrag, wie es Musik gelingt, innere Bilder beim Betrachter zu erzeugen, Bewegungen darzustellen oder das emotionale Innenleben einer Figur zu veranschaulichen. Vor allem aber hilft Musik, Filme räumlich und zeitlich einzuordnen.

In der abschließenden Diskussion betonten die Experten mit Blick auf den Jugendmedienschutz, dass Kinder Medieninhalte emotional anders erleben als Erwachsene. Die anspruchsvolle Aufgabe der Gutachter des Jugendschutzes besteht daher darin, von den eigenen Gefühlen und deren Bewertung zu abstrahieren.

Medien.nutzen

Leben und Lernen mit Medien

■ „Killerspiele sind Leistungskiller", lautete die These von Prof. Dr. Christian Pfeiffer, der vor den Gefahren elektronischer Spielewelten warnte. „Je mehr Zeit Kinder in Games mit Gewaltinhalten investieren, desto schlechter fallen die Schulleistungen aus.“ Zugleich warb er aber – am Beispiel Neuseelands – für einen umfassenden und kreativen Einsatz von Medien in der Schule. LfM-Direktor Norbert Schneider beschrieb Medienkompetenz als die Orientierungs- und Überlebenskompetenz in der digitalen Welt. „Medienkompetenz muss ein wesentliches Stichwort auf der Agenda der Bildungspolitik werden.“

Für die beiden Landschaftsverbände Westfalen-Lippe (LWL) und Rheinland (LVR) spitzte LVR-Direktor Harry K. Voigtsberger zu: „Würden wir, nur weil es Schundliteratur gibt, auf das Drucken und Lesen von Büchern verzichten?" Er wies darauf hin, dass sowohl die Kommunen in NRW als auch die beiden Landschaftsverbände im Rahmen ihrer Verantwortungsgemeinschaft für Bildung vor Ort der Medienkompetenz höchste Bedeutung beimessen. Günter Winands, Staatssekretär im Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW, hob hervor, dass neue Medien unverzichtbar für ein erfolgreiches Lernen an der Schule seien. Spätestens im Beruf werde von jungen Menschen verlangt, mit digitalen Medien umzugehen. ■

15. Deutscher Präventionstag 2010 in Berlin

■ Am 10. und 11. Mai 2010 findet der 15. Deutsche Präventionstag in Berlin statt. Neben zahlreichen aktuellen Themen aus dem gesamten Arbeitsfeld der (Kriminal-) Prävention befasst sich der 15. Deutsche Präventionstag schwerpunktmäßig mit dem Themenkomplex „Bildung – Prävention – Zukunft“. Im International Congress Centrum Berlin (ICC) werden mehrere tausend Entscheidungsträger und Gäste erwartet. Über 300 Referentinnen und Referenten sowie ausstellende Institutionen versprechen schon jetzt interessante Vorträge und Präsentationen.

Der Deutsche Präventionstag lebt von dem Engagement der verschiedenen Präventionsprojekte, Gruppen, Verbände und Institutionen. ■

Familien brauchen deutliche Entlastung

■ Der Familienbund der Katholiken fordert eine deutliche finanzielle Entlastung für Familien und eine stärkere Anpassung der Familienpolitik an die Bedürfnisse der Familien. „Die zunehmende Kinderarmut ist immer auch Familienarmut“, so Elsbeth Knossalla, Landesvorsitzende des Familienbundes der Katholiken.

„Viele Familien empfinden die aktuelle Familienförderung als Augenwischerei und haben das Gefühl, sie erhielten vom Staat Geld, das er ihnen vorher über Abgaben und Steuern weggenommen hat. Wir sind in Deutschland von einem transparenten und vor allem gerechten Familienlastenausgleich noch weit entfernt“, sagte Knossalla am 20. August 2009 in Essen.
Der Familienbund fordert deshalb seit Jahren ein einheitliches Kindergeld von 300 Euro pro Kind sowie einen einheitlichen Steuerfreibetrag für Erwachsene und Kinder in Höhe von 8.000 Euro pro Jahr. „Familien haben ein Recht auf einen nachhaltigen steuerlichen Ausgleich der gesamten Unterhaltskosten für ihre Kinder“, so Knossalla.
Um Familien in prekären Lebenslagen eine nachhaltige Unterstützung zu bieten, fordert der Familienbund eine weitere Erhöhung der Hartz IV-Regelsätze für Kinder und den Ausbau des Kinderzuschlags zu einer echten Grundsicherung für Kinder. ■

Jugendschutz aktiv

■ Das Bundesfamilienministerium hat ein neues Internetangebot zum Jugendschutz online. Es informiert rund um das Thema Jugendschutz und geht auf wichtige Fragen von Bürger/innen und Angestellten im Handel ein. Informationen für Eltern und Erziehende sollen diesen helfen, sich mit ihren Kindern über Gefahren von Medien, Alkohol und Zigaretten auseinanderzusetzen. Ein sogenannter Jugendschutz-Rechner beispielsweise zeigt, was für Kinder und Jugendliche in welchem Alter erlaubt ist.
Das Portal lässt sich öffnen unter: www.jugendschutzaktiv.de. ■

Höhere Qualität für den Kinderschutz

■ Die katholische Kirche im Oldenburger Land erhöht in ihren Diensten und Einrichtungen die Qualitätsstandards für den Kinderschutz durch besondere Fortbildungsmaßnahmen ihrer Mitarbeiter. In der Katholischen Akademie Stapelfeld (KAS) wurde jetzt die erste sechsteilige Seminarreihe zum Thema „Kindeswohlgefährdung“ abgeschlossen, die das Bischöflich Münstersche Offizialat Vechta gemeinsam mit der KAS für kirchliche Bedienstete in der Gemeindeseelsorge und Jugendarbeit veranstaltet hat. Aus den katholischen Pfarreien und Verbänden haben mittlerweile 150 Seelsorger und Mitarbeiter die Schulung durchlaufen.
Die Oldenburger Diplompsychologin Catharina Hübner, Expertin für Kinder- und Jugendschutz, sensibilisierte die Seminarteilnehmer auf dem Hintergrund des Schutzauftrages nach dem Sozialgesetzbuch und im Blick auf das geplante neue Kinderschutzgesetz dafür, die unterschiedlichen Formen einer Kindeswohlgefährdung rechtzeitig und angemessen erkennen zu können. Für Seelsorger/innen, Kinder- und Jugendbetreuer/innen sei es wichtig, bei begründeten Verdachtsmomenten einer akuten oder latenten Kindeswohlgefährdung durch richtiges Handeln Hilfen einzuleiten.

Zu den unterschiedlichen Formen von Kindeswohlgefährdung zählt der Gesetzgeber Misshandlungen, sexuellen Missbrauch, die Vernachlässigung von Kindern und Jugendlichen oder Erscheinungsweisen häuslicher Gewalt, die sich gefährdend auf Kinder auswirken.
Das Offizialat Vechta gehöre zu den ersten diözesanen kirchlichen Körperschaften in ganz Deutschland, die schon im Vorblick auf das kommende Kinderschutzgesetz des Bundes seine Mitarbeiter fortbildet, so die Beobachtung von Stefan Hölters, Leiter des bischöflichen Jugendreferates für den Offizialatsbezirk Oldenburg. ■

Kita-Checkliste

■ Um den Eltern die Entscheidung für einen guten Kindergarten zu erleichtern, hat der Familienbund eine Entscheidungshilfe entwickelt mit dem Titel „Wie finden wir einen guten Kindergarten?“.
Auf der persönlichen Checkliste können Eltern überprüfen, was ihnen an einem Kindergartenplatz wichtig ist. Von den Öffnungszeiten über Erreichbarkeit der Einrichtung bis zur Elternmitwirkung können Eltern Erwartungen und Bildungsansprüche abfragen, um im Gespräch mit den Erzieherinnen und Erziehern einen entsprechenden Platz für ihr Kind zu finden. ■
Der kostenlose Flyer ist über die Landesgeschäftsstelle NRW zu erhalten: Lindenstraße 14, 50674 Köln, Telefon: (0221) 242343 oder E-Mail: familienbund.nrw@t-online.de.

INFORMATIONEN

Neue Jugendschutz-Symbole für Computerspiele

■ Ab 1. September 2009 helfen in Europa neue Kennzeichnungen beim Kauf altersgerechter Computerspiele. Die PEGI-Symbole (Pan-European Game Information) gab es zwar auch schon bisher, nun sollen sie aber deutlicher werden. Die Alterssymbole erscheinen je nach Altersklasse in den drei Ampelfarben Grün, Gelb und Rot. Neu sind auch Symbole, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen sollen.
Die Altersgruppen „3 +“ und „7 +“ sind grün hinterlegt, „12 +“ und „16 +“ gelb und „18 +“ rot. Der Schwierigkeitsgrad wird in der Bewertung nicht berücksichtigt. Außerdem sind die Symbole eine reine Empfehlung und nicht etwa ein Verbot. Auf der Rückseite der Verpackungen gibt es zusätzlich kleine Symbole, die auf Schimpfwörter, Diskriminierung, Drogen, Sex, Gewalt und Glücksspiel hinweisen. ■

Gruppenerlebnisse und „Schnäppchen-Winter“ 2010

Die Jugendherbergen in Westfalen-Lippe bieten Gruppenerlebnisse zum Sonderpreis für bestehende Gruppen ab 10 Personen an. Perfekt geeignet für Familien, Freundeskreise oder Vereine. Fast alle Reisen gibt es für weniger als 100 Euro pro Person. Die Angebotsvielfalt kann man mit der Broschüre „Ab ins Wochenende“ per Telefon (02331/ 95140) oder per E-Mail (info@djh-wl.de) anfordern.

Ein weiteres Preisangebot ist das „Winter-Schnäppchen“ für Klassenfahrten, Musikfreizeiten oder Azubilehrgänge. Hier können Gruppen ihren Aufenthalt zum kleinen Preis buchen. Auch im kommenden Winter finden Interessierte die preisgünstigen Angebote in den ausgewählten Jugendherbergen der Region Westfalen-Lippe über www.djh-wl.de. Die Kernzeit der Winterschnäppchen liegt zwischen dem 2.1. 2010 und dem 28.2.2010, einige Häuser bieten aber auch längere Aktionszeiträume an.

WDR-Preis für die Rechte des Kindes

■ Der „WDR-Preis für die Rechtes des Kindes“ will die UN-Konvention über die Rechte des Kindes bekannt machen und ihre Umsetzung fördern.
Der Preis richtet sich an Einzelpersonen, Gruppen und Institutionen aus Nordrhein-Westfalen, die sich vorbildlich für die Umsetzung der Kinderrechte in Deutschland oder im Ausland einsetzen. Bewerben können sich Kinder und Erwachsene. Dabei sind nicht nur diejenigen Verbände oder Personen angesprochen, die bereits ohnehin die Rechte der Kinder vertreten, sondern vor allem auch solche, die außerhalb der Kinder- und Jugendverbände mutig, engagiert und nachhaltig für die Interessen von Kindern eintreten und strukturelle Entscheidungen zugunsten von Kindern herbeiführen.

Eingereicht werden können Beispiele aus den Jahren 2008 bis 2010. Die Vorschläge können von Beteiligten, aber auch von Dritten eingesandt werden.
Teilnahmevoraussetzung ist die schriftliche Kurzdarstellung des durchgeführten Projektes/der Aktion. Titel, Thema, Ort, Zeitraum, Trägerschaft, Initiatoren, Zahl der Beteiligten, Finanzierung, Umfang und Zielrichtung des Projektes müssen aus den Unterlagen hervorgehen. Außerdem muss eine kurze Darstellung der zugrunde liegenden Idee und Motivation beigefügt sein.

Bewerbungsschluss ist der 31. März 2010 (Eingangsdatum beim WDR). Die Jury wird im Juni entscheiden, die Preisverleihung findet im September 2010 im Rahmen des Festes am Weltkindertag in Köln statt. ■

Die Bewerbungsunterlagen sind zu richten an:
WDR Köln
Kennwort Kinderrechte-Preis
50608 Köln

Weitere Informationen gibt es im Internet unter
www.wdr.de/radio/home/kinderrechte
oder per E-Mail:
kinderrechtepreis@wdr.de.

Nationaler Aktionsplan zum Jugendschutz

■ Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz begrüßt die in der Koalitionsvereinbarung enthaltene Ankündigung, einen Nationalen Aktionsplan zum Jugendschutz zu entwickeln. Sie sieht darin ein gutes Signal der Kontinuität in der Auseinandersetzung mit diesem wichtigen Thema. Der BAJ-Vorsitzende Prof. Dr. Nikles spricht die Erwartung aus, dass dies Gelegenheit bieten wird, nicht nur in Einzelinitiativen voranzuschreiten, sondern den „Gesamtkomplex der Maßnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen mit den gesellschaftlichen Gruppen und Institutionen zu beraten und ein hohes Maß an Abstimmung zu erreichen“. ■

jugendschutz.net warnt vor Risiken

■ Videoplattformen und Soziale Netzwerke gehören für Kinder und Jugendliche inzwischen zu den meistgenutzten Internet-Angeboten. Sie sind von den neuen Möglichkeiten fasziniert, das Internet mitzugestalten und Kontakte zu knüpfen. Häufig werden sie dort aber auch mit gefährdenden Inhalten konfrontiert, gemobbt oder sogar sexuell belästigt. jugendschutz.net, die in Mainz ansässige Zentralstelle der Länder für den Jugendschutz im Internet, warnt jetzt vor wachsenden Risiken und fordert mehr Rücksicht auf die besonderen Schutzbedürfnisse von Heranwachsenden auch in den neuen Diensten. ■

Jugendverbandsarbeit wirkt positiv

■ Eine neue Studie des Bildungsforschers Heinz Reinders von der Universität Würzburg wurde im Jahr 2007 in Kooperation mit dem Verband christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP) durchgeführt. Sie hat knapp 500 Jugendliche im Alter von 12 bis 20 Jahren befragt; knapp die Hälfte von ihnen ist bei den Pfadfinderinnen und Pfadfindern engagiert, während die andere Hälfte kein Ehrenamt ausübt (Kontrollgruppe). Kernaussage: Jugendliche, die sich sozial engagieren, erleben sich stärker als Teil der Gesellschaft und sind häufiger zu politischer Beteiligung bereit. Das Ergebnis der Studie belegt den positiven Einfluss von Jugendverbandarbeit und ehrenamtlichem Engagement auf die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen. ■

Ehrenamtskarte herausgegeben

■ Die NRW-Landesregierung hat zusammen mit verschiedenen Gemeinden und Städten die sogenannte Ehrenamtskarte eingeführt, um sich bei allen Bürger/innen für ihr soziales Engagement auf besondere Weise bedanken zu können. Die Ehrenamtskarte wird an alle Personen vergeben, die sich in besonderem Umfang für die Gemeinschaft einsetzen. Zugangsvoraussetzungen sind:
– mindestens 5 Stunden ehrenamtliche Tätigkeit pro Woche,
– mindestens 6 Monate ehrenamtlich tätig,
– keine pauschale Aufwandsentschädigung.
Die Ehrenamtskarte hat eine dreijährige Gültigkeit und muss beantragt werden. Besitzer/innen erhalten für die Zeit der Gültigkeit vielfältige Vergünstigungen bei öffentlichen und privaten Anbietern, Konzerten oder Sportveranstaltungen. Nähere Informationen zur Ehrenamtskarte und den teilnehmenden Städten und Kommunen finden Sie auf der Homepage www.ehrensache.nrw.de. ■

Schwachstellen und Stärken im Kinderschutz

■ 12 Modellkommunen und weitere 30 Partnerkommunen aus dem ganzen Bundesgebiet wollen genau hinschauen: Das Projekt „Aus Fehlern lernen – Qualitätsmanagement im Kinderschutz“ will Schwachstellen und Stärken in lokalen Kinderschutzsystemen herausarbeiten. Bis November 2010 sollen Konzepte entwickelt werden, die kommunalen Stellen helfen, bei Gefährdung von Kindern richtig und rechtzeitig zu reagieren. Diese Ergebnisse werden dann auch für andere Kommunen verfügbar sein. Eine Übersicht der Modellkommunen und Partnerkommunen sortiert nach Bundesländern und weitere Informationen stehen unter www.fruehehilfen.de. ■

Ideenwettbewerb für Jugendliche

■ Unter dem Motto „Vision 2025 – Wie sieht deine Zukunft aus?“ veranstaltet das Jugendministerium im Rahmen des Paktes mit der Jugend den ersten landesweiten Ideenwettbewerb für Jugendliche. „Mit dem Ideenwettbewerb wollen wir junge Menschen an der politischen Diskussion über die Zukunft unserer Gesellschaft beteiligen. Wir möchten ihnen eine Plattform anbieten, ihre eigenen Visionen und Ideen zu formulieren und sich damit bereits heute an der Gestaltung der Zukunft aktiv zu beteiligen“, so Jugendminister Armin Laschet anlässlich der Vorstellung des Wettbewerbs. Ausführliche Informationen zum Ideenwettbewerb „Vision 2025“ sowie zum Pakt mit der Jugend sind im Internet unter www.yougle.nrw.de zu finden. ■

Internetportale in der Vielfalt-Mediathek

Die Vielfalt-Mediathek des Informations- und Dokumentationszentrums für Antirassismusarbeit e.V. (IDA) nimmt ab sofort auch Online-Projekte auf. Neben den Publikationen, die kostenlos – direkt über das Internet – für einen Zeitraum von 14 Tagen ausgeliehen werden können, werden jetzt auch Internetportale, die durch die Bundesprogramme „VIELFALT TUT GUT. Jugend für Vielfalt, Toleranz und Demokratie“ oder „kompetent. Für Demokratie – Beratungsnetzwerke gegen Rechtsextremismus“ gefördert werden, vorgestellt. Interessierte Nutzerinnen und Nutzer können sich so über verschiedene Onlineprojekte informieren und gelangen über einen Link direkt auf die jeweiligen Websites. Die Internetportale stellen Informationen bereit, sie dienen der Vernetzung und dem Austausch, es gibt Diskussionsforen, Beratungsangebote und Möglichkeiten, sich selber zu beteiligen.

Die Vielfalt-Mediathek ist im Internet zu finden unter: www.vielfalt-mediathek.de.

In der Mediathek ist zu finden:

- Bildungsmaterialien mit Hintergrundinformationen zu aktuellen Erscheinungsformen von Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus;
- Kurz- und Dokumentarfilme von Jugendlichen mit Migrationshintergrund, von Theaterworkshops und lokalen Initiativen gegen Rechtsextremismus;
- Trainingsordner und Praxishandbücher mit Methoden und Übungen für Fortbildungen, Schule und außerschulische Jugendarbeit;
- Verzeichnisse über Filme und Bildungsmaterialien zu verschiedenen Schwerpunkten;
- Gesamtdokumentationen der lokalen Aktionspläne zur Stärkung der demokratischen Kultur, des zivilen Engagements und der Förderung von Toleranz und Weltoffenheit;
- Online-Projekte mit Informationen zu Aktivitäten gegen Rechtsextremismus, Diskussionsforen und Beratungs- und Vernetzungsmöglichkeiten,
- … und vieles mehr

Die Mediathek bietet:

- Inhaltsbeschreibungen der einzelnen Materialien;
- Verlinkung mit anderen in der Mediathek verfügbaren Publikationen;
- Kontaktadressen von Projektträgern sowie lokalen Aktionsplänen;
- einen Verleihservice, der durch den Projektpartner DGB Bildungswerk, Bereich Migration & Qualifizierung sichergestellt wird.

KOMMENTAR

Die in dieser Rubrik veröffentlichten Meinungen werden nicht unbedingt von der Redaktion und dem Herausgeber geteilt. „Kommentare“ sollen zur Diskussion anregen. Über Zuschriften freut sich die Redaktion von **THEMA JUGEND.**

GEMISCHTE BILANZ

Ein kritischer Rückblick auf die Jugendpolitik der letzten Bundesregierung

Die große Koalition ging mit den Neuwahlen zum Deutschen Bundestag im September 2009 zu Ende.

Wir erlebten eine höchst agile Ministerin, die zweifelsohne wichtige Akzente in der Familienpolitik setzte. Getragen wurden diese politischen Initiativen durch die wachsende Erkenntnis, dass Versäumtes in der Bildungsförderung von Kindern, insbesondere aus sozial belasteten Schichten mit und ohne Zuwanderungsgeschichte, dass frühe Hilfen gegen Vernachlässigung und dass Stützungen ökonomisch schwacher Familien dringend nachzuholen waren.

Und die Jugendpolitik? Hier zögerte man. Denn die Aufmerksamkeit war weniger als in den früheren Jahren auf die gesamte Jugendphase gerichtet. Während für die Kindheit eine dem Förderungsparadigma folgende Politik betrieben wurde, schien hinsichtlich der älteren Jugendlichen eher eine defizitorientierte Politik vorzuherrschen. Killerspiele, Amokläufe, Desorientierung durch Computerspiele, Gewalt im öffentlichen Raum. Mit welchen positiven Hinweisen wurde der Jugendbegriff politisch verbunden?

Die Akzentverlagerung hin zu einer fast ausschließlichen Kinderpolitik verlangt eine deutliche Korrektur. Es muss uns jede Anstrengung wert sein, sich Jugendlichen zuzuwenden, die unter Bedingungen unzureichender schulischer Förderung aufwachsen, die nur schwer zum Arbeitsmarkt Zugang finden, die sich politisch zweifelhaften und schädlichen Orientierungen zuwenden.

Die Politik vermochte es in den letzten Jahren nicht, die faktische Aushöhlung der Jugendhilfeleistungen für junge Volljährige zu verhindern. Sie vermochte es weder den lauten Rufen nach „Landgraf werde hart“ zu widerstehen, noch die Resozialisierung bei abweichendem Verhalten Jugendlicher entscheidend voranzubringen. Die Jugendpolitik verhielt sich eigentlich konsequent nach dem Spruch „Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr“ und überantwortete die Jahre des Übergangs zum Erwachsensein der Agentur für Arbeit und in letzter Konsequenz den kommunalen Sozialbehörden.

Im Jugendschutz, dem die Zeitschrift **THEMA JUGEND** verpflichtet ist, gab es *erfreuliche leichte Ermüdungserscheinungen,* bei dramatischen Einzelfällen gleich nach dem Gesetzgeber zu rufen. Die Erkenntnis schaffte sich ein wenig Raum, dass wir in vielen Bereichen keine neuen Gesetze benötigen, sondern einen deutlich verbesserten Vollzug, viel Prävention, Stützung von „Normalität“ und weniger Reaktion auf Defizite. Gott sei Dank ist im Kontext der Föderalismusreform niemand auf die Idee gekommen, auch den Jugendschutz vollends auf die Länderebene herunterzubrechen. Dann hätten wir österreichische oder schweizerische Verhältnisse, wo über die Dorfgrenze hinweg im anderen Bundesland oder Kanton jeweils divergierende rechtliche Regelungen gelten.

Ein weiterer Punkt muss aber zu denken geben. Manche Initiativen, so zuletzt das Kinderschutzgesetz, scheiterten wegen mangelnder Kommunikation mit Verbänden und Fachinstitutionen. Die Politiker/-innen müssen aufpassen, dass sie sich nicht die eigene Grundlage unter den Füßen wegziehen. Kampagnen und der Einsatz von Eventagenturen ersetzen nicht die harte Alltagsarbeit der Fachverbände und Fachinstitutionen. Wir brauchen eine Jugendhilfe- und Jugendschutzpolitik, die nachhaltiger mit den gesellschaftlichen Kräften Regelungen entwickelt und etwas geduldiger an deren sorgfältiger Umsetzung arbeitet.

Fazit: Gemischtes Eis mit Sahnehäubchen. Aber nicht jede Eissorte schmeckte gleich gut. ***Prof. Dr. Bruno W. Nikles***

Der Autor ist Vorstandsmitglied der Katholischen Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e. V. und war früher Vorsitzender der Landesarbeitsgemeinschaft. Er ist Vorsitzender der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Berlin). Prof. Dr. Nikles arbeitet als Hochschullehrer an der Universität Duisburg-Essen im Fachbereich Sozialplanung.

Toolbox Religion

Interreligiöse Kompetenz für internationale Jugendbegegnungen und Jugendreisen

Wer war überhaupt Jesus? Welche Bedeutung hat das Judentum für Jugendliche heute? Welche Glaubensrichtungen gibt es im Islam? Und was hat das alles mit internationalen Jugendbegegnungen zu tun?
Wir leben in einer multikulturellen Gesellschaft. In verschiedensten Lern- und Erfahrungsräumen treffen immer auch Menschen unterschiedlichen Glaubens zusammen. Neben interkultureller Kompetenz ist also interreligiöse Kompetenz gefragt – sowohl von jugendlichen Teilnehmerinnen und Teilnehmern an internationalen Austauschprogrammen als auch von Teamern und Teamerinnen.

Ziele
Mit dieser Toolbox sollen Leiterinnen und Leiter von internationalen Jugendbegegnungen dabei unterstützt werden, mit der multireligiösen Zusammensetzung ihrer Gruppe zu arbeiten. Die Toolbox wurde für Menschen geschrieben, die weder „Religionsexpertinnen oder -experten" sind noch dies werden wollen. Sie richtet sich an Teamerinnen und Teamer ohne viel Spezialwissen über die drei abrahamitischen Religionen, die sich auf die Thematisierung von Religion im Rahmen ihrer geplanten Jugendbegegnung vorbereiten wollen.

Information, Reflexion und methodisch-didaktische Umsetzung – dies sind die drei wichtigsten „Zutaten", wie ein konstruktiver interreligiöser Dialog im Rahmen von internationalen Jugendbegegnungen gelingen kann. Diesen drei Schritten folgt auch der Aufbau der Toolbox.

Inhalt
1. Teil: Basisinformationen zu den drei Religionen: Judentum, Christentum und Islam
2. Teil: Informationen über die konkrete Glaubenspraxis im Alltag
3. Teil: Ansätze des Dialogs, der interreligiösen Kommunikation und Konfliktlösung

Die Toolbox kann gratis heruntergeladen werden unter:
http://www.dija.de/downloads/Toolboxen/Toolbox_Religion/Toolbox_Religion-final.pdf

Ekin Deligöz: Potentiale der Kinder fördern

Immer mehr Kinder in Deutschland wachsen in Migrationsfamilien auf. Die Integration dieser Kinder und Jugendlichen in die Gesellschaft muss daher ein zentrales Anliegen aller sein.

Integration kann nur in einem gemeinsamen Prozess gelingen. Sie setzt voraus, dass Migranten und ihre Kinder als Mitglieder der Gesellschaft anerkannt werden und sie gleichberechtigte Chancen in der Gesellschaft erhalten. Die entscheidende Grundlage dafür ist der Bildungserfolg, der untrennbar mit dem Beherrschen der deutschen Sprache verbunden ist. Daher sind eine frühe Sprachförderung in den Kitas oder Förderunterricht in den Schulen für Kinder und Jugendliche aus Migrationsfamilien unabdingbar. Genauso erforderlich ist es, den Eltern die Übernahme ihrer elterlichen Verantwortung für die Zukunft ihrer Kinder mit einer gezielten Elternbildung zu ermöglichen. Denn ihre Einstellung zu Schule und Bildung und ihre alltägliche aktive Unterstützung stellen wichtige Beiträge zum Bildungserfolg und damit zur Integration ihrer Kinder dar.

Ekin Deligöz, die Vorsitzende der Kinderkommission, erklärt: „Integration fängt bei den Kleinsten an. Wir müssen die Stärken und Potentiale der Kinder fördern und nutzen, die ihnen aus dem Zugang zu verschiedenen Sprachen und Kulturen erwachsen. Dazu brauchen wir Pädagogen, die profunde Kenntnisse in der (früh)kindlichen Sprachförderung haben und interkulturelle Kompetenz aufweisen."

Ekin Deligöz: *„Deutschland ist ein Einwanderungsland. Das macht unsere Gesellschaft bunter und vielfältiger. Umso wichtiger ist es, dass wir gegenseitige Vorurteile abbauen, aufeinander zugehen und gemeinsam Verantwortung übernehmen.*

Wer die Zukunft gestalten will, muss Vielfalt und Toleranz als Chance begreifen und auch bereit sein, den anderen zu verstehen. Das Projekt DIALOGBEREIT ist in dieser Hinsicht eine vorbildliche Initiative, der ich viel Zuspruch und möglichst viele aktiv beteiligte Kinder und Jugendliche wünsche."

Ekin Deligöz (MdB), Vorsitzende der Kinderkommission des Deutschen Bundestages, setzt sich vor allem für Familienpolitik und Kinderrechte ein. Sie wurde in der Türkei geboren, gehört dem Islam an und hat seit 1997 die deutsche Staatsbürgerschaft.

Ratgeber:

Einkaufsführer für Muslime

Die Zutatenliste auf Lebensmittelverpackungen gibt nicht immer Auskunft darüber, ob etwa ein Zusatzstoff von einem Schlachttier stammt. Doch dies ist für viele Muslime wichtig, die die Speisegesetze des Islam beachten. Der Ratgeber „Einkaufsführer für Muslime“ ist ein hilfreicher Wegweiser durch die wichtigsten Produkte von Babynahrung bis Tiefkühlkost.

Zunächst erhält der Leser einen Überblick über Wissenswertes zum Lebensmittelrecht, die jeder, der Lebensmittel einkauft, wissen sollte. So gehören zur Kennzeichnung eines Lebensmittels unter anderem die Zutatenliste, das Mindesthaltbarkeits- oder das Verbrauchsdatum, der Preis und der Name des Herstellers oder des Verpackers oder des Verkäufers. Weiterhin gibt es Informationen und Tipps zur gesunden Ernährung.

Lebensmittel von insgesamt gut 120 Firmen werden im zweiten Teil des Ratgebers vorgestellt. In 19 Produktgruppen unterteilt, decken sie die gesamte Bandbreite in Sachen Ernährung ab: Tiefkühlkost, Snacks, Fertigprodukte und Kaffee sind ebenso enthalten wie Babynahrung, Molkereiprodukte, Fruchtsäfte und Gewürze. Alle aufgelisteten Produkte enthalten nach Angaben der Hersteller kein Fleisch, keine Fette, Öle oder Zusatzstoffe von Schlachttieren, keine alkoholischen Zutaten. Lebensmittel sowie aus ökologischer Produktionsweise sind separat gekennzeichnet. So bietet der Einkaufsführer auch dort Orientierung, wo es schnell gehen muss – im Supermarkt.

Herausgegeben von der Verbraucherzentrale Bundesverband e. V., 156 Seiten, Preis: 4,90 Euro, ISBN 978-3-936350-55-5, Berlin 2009 (4. Auflage).

Wie leben Muslime in Deutschland

Das Bundesamt für Migration und Flüchtlinge veröffentlicht mit der Studie „Muslimisches Leben in Deutschland" die erste bundesweit repräsentative Erhebung über Muslime. Sie gibt mit ca. 6.000 befragten Personen aus 49 muslimisch geprägten Herkunftsländern einen umfassenden Überblick über das muslimische Leben in Deutschland, insbesondere zu Anzahl der Muslime in Deutschland, Glaubensrichtungen, religiöse Praxis und verschiedenen Aspekten der Integration. Die Studie hat u.a. die Zielsetzung, die „Normallagen“ des Alltaglebens darzustellen und somit zur Versachlichung der Diskussion beizutragen.

Download der gesamten Studie (10 MB) oder Zusammenfassungen unter:

www.bamf.de/SharedDocs/Anlagen/DE/Migration/Publikationen/Forschung/Forschungsberichte/fb6-muslimisches-leben.html

Fachtagung des Landesjugendringes NRW zum Projekt Ö

■ Rund 80 Interessierte haben sich am 12. September 2009 über interkulturelle Projekte der Jugendverbandsarbeit in NRW informiert. Zahlreich teilgenommen haben auch Vertreterinnen und Vertreter aus Vereinen junger Migrantinnen und Migranten, die gegenüber den anwesenden Landtagspolitikerinnen und -politikern ihren Anspruch auf Anerkennung und Selbstvertretung deutlich zum Ausdruck gebracht haben. Thomas Kufen, Integrationsbeauftragter der Landesregierung und Barbara Pabst, Vorsitzende des Landesjugendringes NRW eröffneten die gut besuchte Veranstaltung.

„Der Landesjugendring NRW will sich zusammen mit jungen Migrantinnen und Migranten für eine gemeinsame Kinder- und Jugendpolitik stark machen“, so Barbara Pabst. „Vereine junger Migrantinnen und Migranten haben Eingang gefunden in die Jugendringe und Jugendverbände, das zeigen die Zwischenergebnisse im Projekt Ö sowie die zunehmenden Kooperationen zwischen deutschen und migrantischen Jugendverbänden ganz deutlich. Dennoch ist die gleichberechtigte Mitbestimmung von Vereinen junger Migrantinnen und Migranten in den bestehenden Jugendverbandsstrukturen keine Selbstverständlichkeit. Sollen Migrantenjugendorganisationen und soll eine Chancengleichheit erreicht werden, muss ihre Teilhabe an den Ressourcen verbessert werden. Hierfür ist Politik gefordert“, betonte die Vorsitzende des Landesjugendringes NRW.

Vertreterinnen und Vertreter aus Migrantenjugendorganisationen unterstützten diese Forderung und verwiesen auf ihre vielfältige Jugendarbeit. In einer politischen Diskussionsrunde mit Bernhard Tenhumberg (CDU), Angela Tillmann (SPD) und Andrea Asch (Bündnis 90/DIE GRÜNEN) formulierten sie den Anspruch, dass Politik ihre Leistungen viel stärker als bisher wahrnehmen und anerkennen müsse. Dazu gehöre auch eine gute personelle und finanzielle Ausstattung.
Alle Politikerinnen und Politiker haben ihre Unterstützung für die Förderung von Vereinen junger Migrantinnen und Migranten zugesagt. Den interkulturellen Öffnungsprozess des Landesjugendringes NRW halten sie für einen wichtigen integrationspolitischen Schritt, den sie weiterhin begleiten und fördern wollen.

Projekt Ö ist ein Modellprojekt zur interkulturellen Öffnung von Jugendringen und Jugendverbänden in NRW. Projektpartner des Landesjugendringes NRW sind die Stadtjugendringe Bochum, Siegen und Wuppertal. Das Projekt wird gefördert durch das Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW. ■

DIE VIELFALT ANSCHAUEN

Interview mit Rajaa Chehab

Liebe Rajaa, würdest Du Dich bitte unseren Leserinnen und Lesern kurz vorstellen?

Ja, gerne! Ich bin Rajaa Chehab, bin 25 Jahre alt und studiere Medizin in Köln. Seit einigen Jahren arbeite ich ehrenamtlich bei der MJD und bin nun seit knapp zwei Jahren im Bundesvorstand der Muslimischen Jugend in Deutschland e.V. (MJD) aktiv. Eins meiner Aufgabenbereiche ist die Projektleitung von DIALOGBEREIT. – Dieses Projekt wird in Kooperation mit der Katholischen Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e.V. und der Landesarbeitsgemeinschaft Katholische Offene Kinder- und Jugendarbeit NRW durchgeführt. Mit diesem Projekt wollen wir den interkulturellen Dialog unter Jugendlichen anregen und vertiefen.

Wir machen gemeinsam gute Erfahrungen in der Zusammenarbeit. Was bedeutet Dir das Projekt?

Das Projekt bedeutet mir sehr viel. Ich habe bis jetzt viele neue Erfahrungen sammeln können. Das Projekt setzt voraus, dass wir über unseren eigenen Schatten springen. Im Rahmen dieses Projekts sind besonders die vielen menschlichen Kontakte wichtig geworden. Der Dialog beginnt bereits auf der Projektleitungsebene. Diese positiven Erfahrungen – beispielsweise der Respekt vor dem Anderen und das Interesse aneinander – sind im Rahmen von DIALOGBEREIT zu spüren. Das motiviert uns. Daher möchte ich diese guten Erfahrungen an Jugendliche weitergeben.

Was ist Dir wichtig und was sollen Jugendliche erfahren?

Dass es viele Menschen mit Vorurteilen gibt, ist bekannt. Umso besser, dass manche versuchen, diese (ihre) Vorurteile zu hinterfragen. Wenn wir lernen wollen, den Dialog mit denen zu pflegen, die andere Grundüberzeugungen haben oder einen anderen Glauben mitbringen, dann muss es auch um unsere Vorurteile gehen. Diese sind zu thematisieren. Wir werden es kaum schaffen, mit der Vielfalt in unserer Gesellschaft und dem Anderssein vieler Menschen positiv umzugehen, wenn wir um das Thema „Klärung der Vorurteile“ einen großen Bogen machen. Wir müssen uns die Vielfalt – auch unsere – anschauen. Ich möchte, dass Jugendliche dies lernen. Dazu bietet unser Projekt DIALOGBEREIT gute Chancen.

Du arbeitest ehrenamtlich im Bundesvorstand der MJD mit. Erzähle uns etwas über Eure Organisation.

Unsere bundesweit tätige Organisation wurde 1994 – also vor 15 Jahren – gegründet. Im Bundesvorstand sind neun Personen aktiv. Deutschlandweit haben wir 800 Mitglieder in 40 örtlichen Gruppen. Ende Oktober fand unsere diesjährige Mitgliederversammlung statt. Es ist schön, diese Gemeinschaft zu erleben. Vor allem ist wichtig: Alles, was bei uns getan wird, was wir bewegen und wofür wir uns einsetzen, passiert ehrenamtlich.
Uns ist der Islam als unsere Religion wichtig und wir engagieren uns mitten in unserer deutschen Gesellschaft. Zusammengefasst kann unsere Organisation beschrieben werden als multikulturell, deutschsprachig, von und für Jugendliche, ehrenamtlich und interessiert am interreligiösen Dialog. Darum unterstützen wir auch das Projekt DIALOGBEREIT.

Manche sagen, dass Frauen im Islam eine untergeordnete Rolle spielen. Wie sind hier Deine Erfahrungen, wie erlebst Du Dich als Frau mit einer muslimisch-deutschen Identität?

Als Frau mit einer muslimisch-deutschen Identität mache ich ganz unterschiedliche Erfahrungen im Alltag. Natürlich gibt es immer wieder Herausforderungen, aber wir Frauen wachsen auch mit ihnen. Und es sollte nicht vergessen werden, dass wir unserem Umfeld die Möglichkeit geben sollten, potenzielle Vorurteile abzubauen. Es bedarf sicherlich Eigeninitiative, Mut und Engagement, sich mit diesen vielen Fragen zu beschäftigen und darauf einzugehen. Aber umso mehr freut es mich, danach viele positive Feedbacks zu erhalten.
Diese positiven Erfahrungen zeigen, dass wir auf dem richtigen Weg sind, solange wir auf allen Ebenen die Menschlichkeit nicht vergessen.

Herzlichen Dank Rajaa für die gute Zusammenarbeit!

Das Gespräch mit Rajaa Chehab führte Georg Bienemann.

Informationen zum Projekt unter: www.dialogbereit.de
Informationen über die Muslimische Jugend in Deutschland e.V. im Internet: www.mjd-net.de

Foto links: Rajaa Chehab vom MJD-Vorstand im Gespräch mit interessierten Teilnehmerinnen bei einer Veranstaltung der Grünen Jugend zum interkulturellen und interreligiösen Dialog am 30. Oktober 2009 im NRW-Landtag.

20 Jahre UN-Kinderrechtskonvention

Caritas fordert „mehr politische Leidenschaft“ für Kinderrechte

20 Jahre nach Verabschiedung der UN-Kinderrechtskonvention hat die Caritas in NRW von der Landesregierung „mehr politische Leidenschaft und Taten für die Kinderrechte“ angemahnt. Die vielen guten Absichten, Nordrhein-Westfalen zum kinder- und familienfreundlichsten Bundesland zu machen, erhalten nach Einschätzung der Caritas im politischen Alltag nicht immer die Bedingungen für eine Realisierung.

Für alle Schulkinder, insbesondere aber für Kinder aus einkommensschwachen Familien, fordert die Caritas „echte Lernmittelfreiheit“, die nicht nur Schulbücher, sondern auch Arbeitsmaterial und Ausstattung einschließt. In Artikel 28 der UN-Kinderrechtskonvention haben die Vertragsstaaten, unter ihnen die Bundesrepublik Deutschland, das Recht des Kindes auf Bildung und Chancengleichheit anerkannt.

Die Caritas regt zudem an, eine Ombudsstelle für junge Menschen in NRW einzurichten. Diese sollte Familien und junge Menschen bei der Wahrnehmung ihrer Rechte gegenüber Behörden unterstützen. Da bei Behördenentscheiden das Widerspruchsverfahren abgeschafft worden ist, bleibt nur der Gang zum Verwaltungsgericht. Gerade Menschen in Not- und Krisensituationen gehen einen solchen Weg selten. Es entspräche dem Geist der UN-Kinderrechtskonvention, wenn jungen Menschen bei Bedarf jemand zur Seite steht, der vermittelt.

Die Caritas fordert die Landesregierung auf, sich im Bundesrat aktiv dafür einzusetzen, den „ausländerrechtlichen Vorbehalt“, wonach das deutsche Ausländerrecht Vorrang vor den Verpflichtungen der UN-Kinderrechtskonvention hat, aufzuheben. Es entspricht nicht der UN-Konvention, Kinder und Jugendliche in Abschiebehaft zu setzen. Deutschland hält bislang (neben Österreich) als einziges weiteres Land in Europa an dieser Rechtspraxis fest.

Auch beim Kindeswohl und beim Schutz vor Gewalt und Misshandlung mahnt die Caritas weitere Anstrengungen an: Beim Ausbau der Familienzentren fehlt bislang der entsprechende Ausbau der flankierenden Beratungsdienste für junge Menschen und ihre Familien. Und beim Kinderschutz braucht auch NRW – wie andere Bundesländer – eine landesweite gesetzliche Regelung mit verbindlicher Handhabung und Finanzierung der sogenannten Frühen Hilfen.

Trotz des offenkundigen Handlungsbedarfes zur Realisierung der Kinderrechte auch auf Landesebene erkennt die Caritas in NRW an, dass es bereits verschiedene gute Ansätze gibt. Die Caritas hat die Initiative der Landesregierung begrüßt, am „Runden Tisch – Hilfe für Kinder in Not“ Maßnahmen zu entwickeln, um Kinderarmut und ihre Folgen zu bekämpfen. Auch der Landesfonds „kein Kind ohne Mahlzeit“, das Handlungskonzept für einen besseren und wirksameren Kinderschutz in NRW und die Arbeit der Enquetekommission des Landtags sind nach Auffassung der Caritas wichtige Teilschritte, Kinderrechten mehr Aufmerksamkeit und Anerkennung in politischen Prozessen und Entscheidungsstrukturen zu verschaffen. ■

THEMA JUGEND

Nr. 4 Dezember 2009

THEMA JUGEND
Zeitschrift für Jugendschutz und Erziehung
erscheint vierteljährlich

Herausgeber:
Katholische Landesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz NW e.V.
Salzstraße 8, 48143 Münster,
Telefon (02 51) 5 40 27
Telefax (02 51) 51 86 09
E-Mail: thema-jugend@t-online.de
www.thema-jugend.de

Redaktion:
Georg Bienemann (gb), Gesa Bertels

Titelfoto:
G. Bienemann, Sendenhorst (Titel), Seite 4, 6, 9 u. 26.
Matthias Baum, Everswinkel, Seite 13 und 17.

Redaktionsbeirat:
Marianne Ammann, Fachhochschule Münster, FB Sozialwesen
Dr. Eva Bolay, Fachärztin für Kinder- und Jugendmedizin, Münster
Prof. Dr. Joachim Faulde, Kath. Hochschule NRW, Abteilung Paderborn
Wilhelm Heidemann, Fachlehrer am August-Vetter-Berufskolleg, Bocholt
Karla Reinbacher-Richter, stellv. Schulleiterin a.D., Recklinghausen
Annette Wiggers, Jugendamt der Stadt Rheine

Herstellung:
Achenbach-Druck
Römerstraße 36, 59075 Hamm
Tel. (0 23 81) 97 00 40, Fax (0 23 81) 97 00 444

Bezugspreis:
Einzelpreis 2,– €
Der Bezugspreis für Mitglieder und Mitgliedsverbände der Katholischen Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e.V. ist im Mitgliedsbeitrag enthalten.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

THEMA JUGEND wird auf chlorfreiem Papier gedruckt. Durch chlorfreie Bleiche entstehen keine chlorierten organischen Verbindungen mit Spuren von Dioxinen und Furanen, die die Abwässer belasten.

Der beste umweltbewusste Umgang mit diesem Heft ist: Bitte weitergeben an andere Interessierte!

ISSN 0935-8935

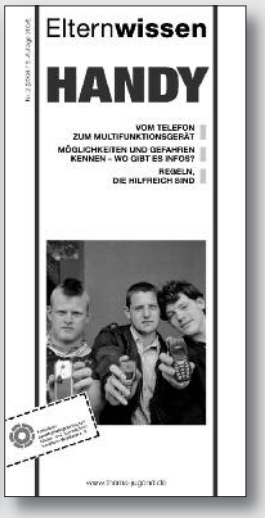
Die nächste Ausgabe von THEMA JUGEND kommt am 14. März 2010.

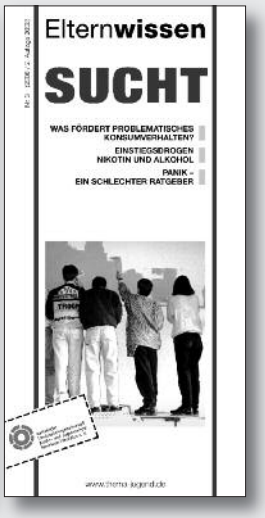
Themenschwerpunkt der nächsten Ausgabe:

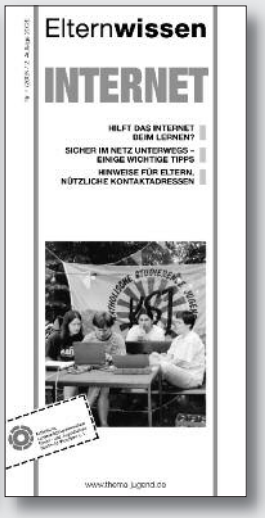
Jugendpolitik

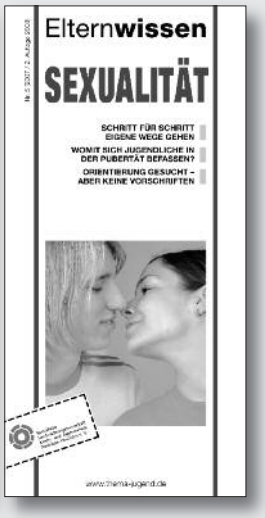
Katholische LAG Kinder- und Jugendschutz NW e.V.
Salzstraße 8 · 48143 Münster
Postvertriebsstück, Deutsche Post AG, „Entgelt bezahlt“, H 9851

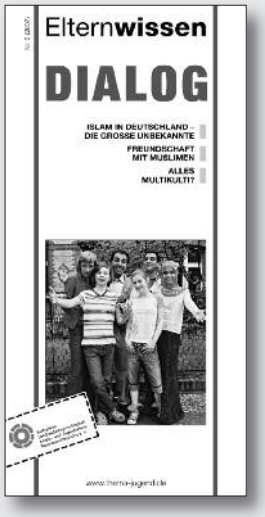
12 Themen in der kompetenten Schriftenreihe Elternwissen

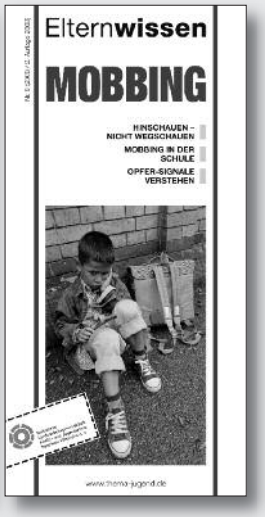


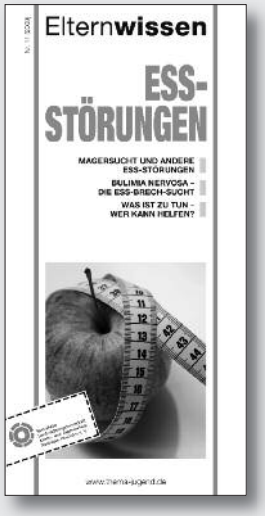












Unser Tipp:
Bestellen Sie die 12 Ausgaben zum Kennenlernen.
Senden Sie uns mit Ihrer Bestellung
5,- Euro in Briefmarken als Kostenerstattung zu.

Katholische
Landesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz NW e.V.
Salzstraße 8 · 48143 Münster
Telefon: (0251) 54027
Telefax: (0251) 518609
E-Mail: thema-jugend@t-online.de
www.thema-jugend.de/elternwissen