

Soziale Spiele und Blick über den Tellerrand

Abschlussarbeiten zu den pädagogischen Möglichkeiten des Internets erhalten den Medienpädagogischen Preis 2000

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) haben auch in diesem Jahr wieder den mit 3.000 DM dotierten wissenschaftlichen Nachwuchspreis vergeben, der herausragende Abschlussarbeiten zu medienpädagogischen Fragestellungen auszeichnet. Prämiiert wurden zwei Arbeiten, die sich mit den medienpädagogischen Möglichkeiten des Internets befassen: Anke Hildebrandt und Kristina Schrottko von der Universität Bielefeld entwickeln in ihrer Arbeit ein abwechslungsreiches Internet-Angebot, das Jungen und Mädchen im Alter von acht bis zwölf Jahren zahlreiche Informationen, aber auch Spaß und Unterhaltung bietet. Die Chancen des Internets stellt auch Thomas Eimer von der Fachhochschule Nürnberg in seiner Diplomarbeit heraus. Sein „virtuelles Jugendhaus“ ist eine Anlaufstelle für Jugendliche im Internet, die zum Mitmachen animiert, die Kommunikationsmöglichkeiten und so einen Treffpunktcharakter entwickeln kann.

In beiden Arbeiten wird deutlich, dass es bei der pädagogischen Auseinandersetzung mit neuen digitalen Medien nicht nur darum gehen kann, auf die möglichen Gefahren hinzuweisen.

Das Internet kann von Kindern und Jugendlichen auch positiv genutzt werden: als Lern- und Spielraum, als Medium der Erfahrung, Entfaltung, der Kommunikation – und nicht zuletzt als ein Mittel, um über den eigenen Tellerrand zu blicken.

Auf den folgenden Seiten stellen die Preisträgerinnen und der Preisträger ihre Arbeiten vor.

w i e s e

Thomas Eimer

Das virtuelle Jugendhaus¹

Im Jahre 2005 werden die Computer von über einer Milliarde Menschen, so der Intel-Vizepräsident Sean Malony, einen „virtuellen siebten Kontinent“ bilden. Die Datenleitungen werden die Computer verbinden und so die Grundlage für neue Formen der Kommunikation und Interaktion sein. Der Inhalt aber, der die virtuelle Welt zum Leben erweckt, kommt vorwiegend von kommerzieller Seite. Angebote, die Jugendliche anlocken, sind die Seiten von Fernsehsendern oder Spiele-Herstellern.

Was fehlt, ist etwas, das wir in „unserer“ dinglichen Welt als selbstverständlich erachten: Treffpunkte, Erfahrungs- und Entfaltungsräume für Kinder und Jugendliche, eigene Räume, in denen sie sich durch aktives Handeln die Möglichkeiten, Regeln und Grenzen der neuen Welt aneignen. Das Wissen um die Strukturen des Netzes und die Fähigkeit, es für sich zu nutzen und mitzugestalten sind Voraussetzung für einen gewinnbringenden Umgang. Medienkompetenz heißt das Stichwort, das diese Anforderungen erfasst.

Das virtuelle Jugendhaus, ein Konzept des Medienzentrums Parabol Nürnberg, versucht, das Internet für die Jugendarbeit nutzbar zu machen und Plattform für den Erwerb von Medienkompetenz zu sein. Neben seiner Funktion als technisch vernetzter Raum, als Wissensdatenbank und all den kommerziellen Nutzungsmöglichkeiten bietet das Internet vor allem auch die Chance, aktiv und kreativ zu kommunizieren. Die Stichworte Vernetzung, Integration und Interaktion kennzeichnen das neue Medium.²

Das Konzept besteht aus einem virtuellen und einem realen Teil: einer „begehbaren“ Oberfläche im World Wide Web als Anlaufpunkt und Kommunikationsort für Jugendli-

che und realen medienpädagogischen Projekten in den Jugendhäusern. Die Ergebnisse der Workshops finden als multimediale Produkte ihren Platz innerhalb der virtuellen Oberfläche. Damit kann die Jugendmedienarbeit im regionalen Raum technisch und sozial vernetzt werden. Die realen Jugendhäuser als vertraute Orte sind Bindeglied zwischen den Jugendlichen und der virtuellen Welt.

Die folgenden Punkte beschreiben die näheren Zielsetzungen und wie sie umgesetzt werden:

Interaktivität und Multimedia fassbar machen

Die von Baacke formulierten Stichworte Vernetzung, Integration und Interaktion werden für die Jugendlichen erfahrbar. „Integration“ bezeichnet dabei die Verschmelzung bisher getrennt verwendeter Medien, „Interaktivität“ die Möglichkeit der aktiven Gestaltung in angebotenen Kommunikationsräumen und Projekten.

Das virtuelle Jugendhaus als Erfahrungs- und Kommunikationsraum

Die virtuelle Schnittstelle dient als Ausgangs- und Orientierungspunkt in der „unübersichtlichen“ Welt des Internet, die sich theoretisch jede Minute um Räume und Angebote erweitern und ihre Gestalt verändern kann. Sie hat deshalb vor allem Treffpunktcharakter, fungiert als Kommunikationsort und ist idealerweise die erste Adresse im Netz, die die Jugendlichen ansteuern. Hier können sie sich gegenseitig Tipps und Hilfen auf dem Weg durchs Internet geben.



Anmerkungen:

1
Eine ungekürzte Fassung des Textes erscheint in:
Schindler, W./Bader, R./Eckmann, B. (Hrsg.):
„Bildung im Cyberspace?“
Im GEP-Verlag, voraussichtlich Januar 2001.

2
Vgl. hierzu:
Baacke, D.:
Jugend und Internet. Ersetzen des Erziehungsparadigmas durch das Dialog-Paradigma. In: D. Baacke/D. Schnatmeyer: Neue Medien – Neue Gesellschaft. Bielefeld 1997, S. 26–36.



Veränderbarkeit: Mitmach-, Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten

Das virtuelle Jugendhaus wird Aufforderungscharakter besitzen und Möglichkeiten bieten, gestaltend mitzuwirken. Neben dem Einbau von „Mitmachelementen“, die online Aktivität und gegenseitige Mitteilung fördern, entstehen in Projektarbeit multimediale Produkte, die Jugendliche mit Hilfe von grafischen Editoren relativ unkompliziert erstellen können. Das Internet ist eine ideale Plattform, um die Arbeit mit konventionellen Medien (Radio, Foto, Video) aufzugreifen und in einem veränderten Kontext neu inszeniert einzubinden. Die Produkte bilden im virtuellen Jugendhaus neue oder veränderte Räume. Die eigene Mitarbeit, die eigene „Handschrift“ beim Auf- und Weiterbau des virtuellen Jugendhauses schafft Identifikation und Gemeinsamkeit.

Zentrumscharakter und neue Öffentlichkeit

Eine wichtige Eigenschaft des virtuellen Jugendhauses ist die Funktion als Zentrum und Treffpunkt im Einzugsgebiet. Ein gemeinsamer zentraler Ort, aus dem heraus Orientierung und Sicherheit erfolgt, kann Gemeinschaft stiften. Der zentrale Charakter im weitverzweigten Internet bietet die Möglichkeit, für andere sichtbare Spuren zu hinterlassen und sich zu inszenieren.

Projekte der handlungsorientierten Medienpädagogik sind auch produktorientiert. Erst die Möglichkeit der Veröffentlichung rundet den Prozess ab und gibt Einblick in Zwänge und Notwendigkeiten medialer Herstellungsprozesse. Gleichzeitig motiviert die Möglichkeit der Selbstdarstellung in Form eigener Produkte. Die Öffentlichkeit für medienpädagogische Produkte im Internet hängt nicht mehr wie in den konventionellen Medien von zugestandenen Nischen ab, sondern einzig und allein von der Akzeptanz der Besucher. Das Konkurrenzverhältnis zu „professionellen“ Produkten ist entspannter.

Schaffen von Schnittstellen zwischen „real“ und „virtuell“

Die Jugendzentren sind Schnittstellen zwischen realer und virtueller Welt. Es geht darum, Situationen zu ermöglichen, in denen Jugendliche – aus der Interaktion im virtuellen Raum heraus – hinterlassene Spuren in ihrer lebensweltlichen Realität wahrnehmen. Von Bedeutung sind beispielsweise das Chatten oder Rollenspiele im Netz. Hier können sie mit wechselnden Identitäten auftreten und losgelöst von den Normen der realen Welt neue Verhaltensweisen ausprobieren. Durch den realen Projektraum, im Regelfall die Jugendhäuser, findet eine Rückbindung an die Realität statt und verdeutlicht, dass sich hinter der virtuellen Oberfläche reale Ansprechpartner befinden, die auch real bei Projekten, Anrufen, Treffen usw. in Erscheinung treten.

Schnittstellendesign

Um ein möglichst breites Spektrum an Jugendlichen aus der Region anzusprechen, müssen die Räume im Internet interessant und attraktiv sein. Es muss „Bewegung“ herrschen: regelmäßig neue, interaktive Inhalte, die ein leichtes und sofortiges Mitmachen ermöglichen und eine Oberfläche, die anspricht. Darüber hinaus müssen die wichtigen Elemente „Treffpunktcharakter“ und „Kommunikationsort“ vielfältig ausgeprägt sein und nach Möglichkeit auch unmittelbare Teilnahme und Rückkopplung zulassen: verschiedene Chat-Räume, Diskussionsforen, Gästebücher, in denen Jugendliche ihre Kommentare, ihre „Spuren“ hinterlassen können.

Bei der bisherigen praktischen Umsetzung wurde nahezu ausschließlich das Prinzip der Bildnavigation benutzt. Die Jugendlichen treffen auf Räume, können durch verschiedene Türen weitergehen und auf diese Weise das Haus erkunden. Die Türen werden dabei durch Veränderungen angezeigt. Bewegt man sich mit der Maus über den Bildschirm, also durch den Raum, verändert sich an der Position der Durchgänge das Bild. Dieser Effekt dient nicht nur der Navigation, sondern als animatives Element. Die aus Bildern bestehende Oberfläche soll durch ihre Ästhetik attraktiv wirken, durch die sich verändernden, bewegten Elemente zum Weitermachen einladen und so den Gedanken des „Stöbers“ unterstützen.

Bisherige Ergebnisse

Das virtuelle Jugendhaus hat die Modellphase inzwischen hinter sich. Eine Demonstrationsversion der Oberfläche wurde entwickelt; mit verschiedenen Einrichtungen der Jugendarbeit wurden insgesamt acht Modellworkshops durchgeführt. Erschien den Jugendlichen die Aufgabenstellung, selbst am Bau mit Räumen und Themen mitzuwirken, vorher noch sehr abstrakt, konnte das virtuelle Jugendhaus alles plastischer vor Augen führen. In einem einwöchigen Projekt ist so eine „virtuelle Familie“ entstanden, eine Mädchentanzgruppe stellt sich im „Jugendhaus“ vor, das Ergebnis eines dritten Workshops war ein interaktives Rätsel, das jetzt im Netz gelöst werden kann. Ein reines „Online-Projekt“ war der Kontakt mit einer tschechischen Jugendgruppe im Jugendhaus-Chat an mehreren Nachmittagen.

Bei all diesen Projekten stand neben dem Gruppenprozess das Produkt als fassbares Ergebnis und Möglichkeit der Selbstinszenierung der Jugendlichen obenan. Die Anwendungskompetenzen eignen sich die Jugendlichen zwar nahezu „von selbst“ an. Für viele ist der kreative Umgang aber der erste Impuls, um selbst im weiteren zu „tüfteln“ und zu basteln und sich so auch über die Workshops hinaus an „ihrem“ virtuellen Haus zu beteiligen.

Die derzeitige Online-Version bietet einen Einblick in die gedachte Struktur und in die Ergebnisse der Modellprojekte. Eine aktive Beteiligung online ist noch nicht möglich. Eine letztendliche Umsetzung des Vorhabens scheitert noch an den fehlenden Finanzierungsmöglichkeiten. Bis Ende des Jahres 2000 allerdings stehen mögliche Perspektiven an, unter anderem auch eine Lösung, die eine interkulturelle Ausrichtung der Plattform zusammen mit einem tschechischen Partner vorsieht.

Die Demoversion der Oberfläche und die Produkte der Workshops sind im Internet zu finden: <http://www.parabol.de/jugendhaus>

Thomas Eimer hat an der Fachhochschule Nürnberg Sozialpädagogik studiert und arbeitet zurzeit beim Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland im Bereich Kommunikation.

