

Jugendliche Computerpraxis und Medienpädagogik

Die Diskussion um die digitale Spaltung der Gesellschaft und die damit einhergehende Chancenungleichheit Jugendlicher hat in den letzten Jahren sowohl in der innerschulischen als auch außerschulischen Jugendarbeit dazu geführt, verstärkt Computemedien einzusetzen. Durch die Vermittlung von entsprechenden Kompetenzen sollen Jugendliche aus bildungsfernen Milieus die Chance erhalten, mit den gleichen technologischen Kenntnissen in das Berufsleben zu starten wie bildungserfolgreiche Jugendliche. Doch erreichen die pädagogischen Angebote auch tatsächlich ihre Zielgruppe? Und gelingt die Kompetenzvermittlung? Stefan Welling geht der Frage nach, welches Potenzial die praktizierte computergestützte offene Jugendarbeit birgt und wie dieses tatsächlich genutzt werden kann. Vorweg sei gesagt, dass eben jene Zielgruppe nur schwer von der computergestützten Jugendarbeit erreicht wird. Jugendräume werden eher zu zweckfreien Aktivitäten genutzt; viele Jugendliche stehen dem Anliegen der Medienkompetenzvermittlung eher kritisch oder ablehnend gegenüber. In seiner empirischen Studie, in der mehrere Jugendgruppen und -arbeiter zu Wort kommen und beobachtet werden, kommt Welling zu dem Schluss, dass die Medienkompetenzvermittlung an ihren Zielen vorbei agiert. Er plädiert für ein an Pietraß anschließendes situatives Konzept von Medienbildung, das sich nach den Interessen und Orientierungen der Jugendlichen richtet. So sind für viele Jugendliche in Jugendzentren computerbasierte

Angebote uninteressant, wichtiger sind ihnen körperliche Aktivitäten wie Fußballspielen oder Tanzen. Die „ausgeprägte Orientierung am körperlich-aktionistischen und kollektiven Handeln [überlagert häufig] das Interesse am Handeln mit dem Computer [...] und die Möglichkeiten, das Medium in der pädagogischen Arbeit einzusetzen, [werden] stark ein[ge]schränkt“ (S. 267). Computerpraxen müssen an die Aktionismen der Jugendlichen anschlussfähig sein, um von ihnen angenommen zu werden. LAN-Partys oder Gruppenchats wären also besonders gut einsetzbar, gerade diese Praxen werden aber tendenziell von den Jugendarbeitern „aufgrund der Unvereinbarkeit mit den eigenen (berufs-)biografischen Orientierungen“ abgelehnt (S. 272). Stefan Wellings theoretische Einbettung der Studie fällt anspruchsvoll und gründlich aus. In einem Fazit verbindet er Theorie und Empirie zu einem praxisnahen pädagogischen Ansatz.

Computerspielgemeinschaften

Was verbirgt sich hinter den mittelalterlich anmutenden Bezeichnungen „Clan“ und „Gilde“, welche Funktion und Bedeutung haben diese Gemeinschaften für ihre Mitglieder und wie kann ein besseres Verständnis über Computerspielgemeinschaften für die Medienpädagogik nutzbar gemacht werden? In einer empirischen Studie wurden Aussagen von 364 Clanmitgliedern aus der Computerspielerszene über einen standardisierten Onlinefragebogen gesammelt sowie problemzentrierte Interviews geführt. Martin Geisler kommt zu dem Schluss, dass Clans vergleichbar mit sozialen Gruppen bzw. Peergroups der

„Realwelt“ sind. Die Mitglieder eines Clans sind auch keineswegs einsame „Nerds“, die im virtuellen Raum ein „realweltliches Defizit“ (S. 242) kompensieren. Denn bei der Kommunikation der Clanmitglieder handelt es sich ja nicht um virtuelle Kommunikation ohne reales Gegenüber, sondern um medial vermittelte Kommunikation – ein Umstand, der auch bei realweltlichen Gruppierungen immer mehr an Bedeutung gewinnt (Stichwörter Handy, SMS, Skype). Zudem besteht bei vielen Mitgliedern das Bedürfnis, sich auf LAN-Partys im „real life“ zu treffen, was wiederum zu einer stärkeren Bindung innerhalb der Onlinegruppe führt. Die genaue Betrachtung der Clanszene und ihrer sozialen Prozesse mündet für Martin Geisler in konkreten Empfehlungen für die aktive Medienpädagogik. Denn seiner Ansicht nach bieten diese Gruppen einerseits die Möglichkeit, medienpädagogische Arbeit zu initiieren, indem Jugendliche über das Computerspiel an den Computer herangeführt werden und so spielerisch Bedienkompetenzen erwerben. Andererseits ist eine Computerspielgemeinschaft als „Kultur [...] in der das Spiel bisweilen lediglich einen Rahmen für gemeinsame Aktivitäten bietet“ (S. 35), anschlussfähig für verschiedene Bereiche von Medienkompetenz: der Medienkritik und -kunde, der Mediennutzung und -gestaltung. Allerdings bleibt der Autor die Antwort schuldig, ob die meist gut gebildeten Clanmitglieder selbst ein Bedürfnis nach medienpädagogischer Zuwendung verspüren. Es fehlen zudem praxisnahe Vorschläge für die konkrete medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen.



Stefan Welling: *Computerpraxis Jugendlicher und medienpädagogisches Handeln*. München 2008: kopaed. 324 Seiten, 19,80 Euro



Martin Geisler: *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. Weinheim/München 2009: Juventa Verlag. 296 Seiten, 23,00 Euro