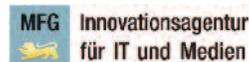


# Twittern, Bloggen, Gruscheln & Co.

Kommunikations- und Sozialverhalten im Internet – neue Herausforderungen für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen?



Eine Veröffentlichung der Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Baden-Württemberg (AGJF), unterstützt von der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG).  
Realisiert von StudentInnen der Hochschule Esslingen

# Twittern, Bloggen, Gruscheln & Co.

## Kommunikations- und Sozialverhalten im Internet – neue Herausforderungen für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen?

(Originaltext)	(Übersetzung)
<Eddy> brb	<Eddy> Be right back (bin gleich wieder da)
<Mr.Big> ok	<Mr.Big> ok
<Eddy> re	<Eddy> returned (bin wieder da)
<Mr.Big> wb	<Mr.Big> welcome back (willkommen zurück)
<Eddy> thx	<Eddy> thanks (danke)
< Mr.Big> np	<Mr.Big> no problem (kein Problem)
<Eddy> cs?	<Eddy> Counter Strike? (Computerspiel)
< Mr.Big> ayor! :)	<Mr.Big> at your own risk! (auf dein Risiko, grins)
<Latika> ihr spinnt!	<Latika> ihr spinnt!

Abb. 1: Anonymisierter Auszug aus einem Web-Chat von German-bash.org

### Vorwort

#### Liebe Leserinnen und Leser,

Twittern, bloggen, gruscheln & Co. – verstehen Sie nur Bahnhof oder kennen Sie sich aus in den virtuellen Welten von MMORPGs und Web 2.0? Gehören Sie vielleicht selbst einer Online-Community an, chatten Sie noch oder twittern Sie schon? Egal, ob Sie beim Thema „Neue Medien“ eher noch hinterm Mond als up to date leben oder ob Sie sich im Netz bereits auskennen wie in Ihrer eigenen Westentasche – wenn Sie einen Einblick in die medialen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen bekommen möchten, um die Auswirkungen der Internetnutzung auf junge Menschen besser nachvollziehen zu können, dann ist die Broschüre, die Sie in den Händen halten, eine gute Wahl.

Die vorliegende Broschüre ist im Rahmen des Projekts „Neue Medien – Chancen und Risiken für die Entwicklung“ im Studiengang „Soziale Arbeit“ an der Hochschule Esslingen entstanden. Ausgangspunkt des Projekts war die Tatsache, dass den neuen Medien im Alltag vieler Menschen und insbesondere bei Heranwachsenden ein immer größerer Stellenwert zukommt. Sie ergänzen die traditionellen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Freundeskreis oder Schule und bestimmen so die Jugendphase maßgeblich mit. Gleichzeitig bieten sie Orientierungshilfen und offerieren Rollenvorbilder sowie Deutungs- und Handlungsmuster.

Die Auseinandersetzung mit den neuen Medien im Zusammenhang mit Kindern und Jugendlichen trägt also der Tatsache Rechnung, dass sich die medialen Einflüsse nicht nur auf die Freizeitgestaltung Jugendlicher erstrecken, sondern auch auf ihre Identitätsbildung, ihr Kommunikationsverhalten, die Ausgestaltung ihrer sozialen Beziehungen, auf ihre schulische und berufliche Laufbahn und somit nicht zuletzt auch auf ihre Zukunftschancen.<sup>1</sup>

Sowohl die Zahlen der aktuellen KIM-Studie („Kinder und Medien, Computer und Internet“) als auch die der aktuellen JIM-Studie („Jugend, Information, (Multi-) Media“) belegen die starke Verbreitung der neuen Medien, insbesondere des Internets, bei Kindern und Jugendlichen. Beide Studien werden regelmäßig vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (MPFS) durchgeführt und stellen Basisuntersuchungen zum Medienumgang 6- bis 19-Jähriger dar.

Im Rahmen der KIM-Studie 2008 wurden 1.206 Schulkinder im Alter von 6 bis 13 Jahren sowie deren Haupterziehende zu ihrer Mediennutzung befragt. Den Ergebnissen der Studie zufolge verfügten 2008 85 % der befragten Haushalte mit Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren über einen eigenen Internetzugang, 53 % der befragten 8 bis 9-Jährigen nutzten das Internet mehrmals pro Woche, 23 % sogar täglich.

Die Befragung im Rahmen der JIM-Studie wurde mit 1.208 Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren durchgeführt, die von Mai bis Juni 2008 telefonisch interviewt wurden. Hier verfügten bereits 96 % aller Haushalte mit 12- bis 19-Jährigen über einen Internetzugang. 22 % dieser Kinder und Jugendlichen gaben an, das Internet mehrmals pro Woche zu nutzen, 62 % täglich.

Auf die Frage, wie sie mit ihren Freunden Kontakt halten, gaben 91 % der Teilnehmenden an, sich täglich/mehrmals pro Woche mit ihren Freunden zu treffen. 72 % telefonieren, 71 % treffen sich bevorzugt im Internet (Chat, Instant Messenger, Community) und 22 % schicken E-Mails. Es wird also deutlich, dass die medial vermittelte Kommunikation via Internet eine immer größere Rolle einnimmt.<sup>2</sup>

Die Internetnutzung Heranwachsender bezieht sich demnach zu großen Teilen auf die Bereiche Kommunikation und Interaktion. Auch für die Informationsbeschaffung wird das Internet von jungen Menschen vielfach genutzt. Als größtes globales Netzwerk ermöglicht das World Wide Web jungen Menschen zudem das Knüpfen von Kontakten auf der ganzen Welt, sowie die Pflege neuer oder bestehender Beziehungen. Die intensive Mediennutzung Heranwachsender führt allerdings nicht nur zu Diskussionen über evtl. Suchtproblematiken oder die Folgen gewalthaltiger Computerspiele, sondern wirft auch die Frage auf, welche Auswirkungen die Verlagerung der kindlichen bzw. jugendlichen Kommunikation und sozialen Interaktion in virtuelle Welten mit sich bringt. Es gilt, die daraus resultierenden Chancen und Risiken für junge Menschen genau in den Blick zu nehmen. Die aktuellen Entwicklungen deuten auch die Notwendigkeit an, medienpädagogische Aspekte in die Kinder- und Jugendarbeit mit einfließen zu lassen. Es stellt sich jedoch für Sie konkret die Frage, wie Sie in Ihrer täglichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen diesen neuen Herausforderungen begegnen können und welche Aspekte dabei zu berücksichtigen sind. Bezüglich der Suchtproblematik und der Gewalt in medialen Kontexten existieren umfangreiche Informationen, welche in der Praxis der Kinder- und Jugendarbeit bereits explizit berücksichtigt werden. Wir möchten uns deshalb in dieser Broschüre mit dem in unseren Augen etwas vernachlässigten Thema der Kommunikation und sozialen Interaktion im Internet auseinandersetzen. Sie erhalten zunächst entsprechende theoretische Vorkenntnisse und darauf aufbauend Anregungen für eine medienpädagogische Kinder- und Jugendarbeit, welche den Aspekt des Kommunikations- und Sozialverhaltens mit einbezieht.

Im ersten Teil der Broschüre bekommen Sie einen Einblick in die Grundlagen der Face-to-Face-Kommunikation (von Angesicht zu Angesicht), was Voraussetzung ist, um die Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation besser erfassen zu können. Um Ihnen einen Einblick in die medialen Lebenswelten junger Menschen zu verschaffen, werden danach die gängigsten und bei Heranwachsenden beliebtesten kommunikationsspezifischen Anwendungen im Internet vorgestellt. Bei der Auseinandersetzung mit den Besonderheiten der textbasierten Onlinekommunikation werden u.a. Unterschiede, Gemeinsamkeiten sowie Wechselwirkungen von computervermittelter und Face-to-Face-Kommunikation veranschaulicht und Bezüge zur Kinder- und Jugendarbeit hergestellt.

Darauf aufbauend werden im zweiten Teil der Broschüre die Auswirkungen des Internets auf die Identitätsbildung und das Sozialverhalten der NetznutzerInnen beschrieben. Sie erhalten einen Einblick, wie sich bestehende soziale Beziehungen aufgrund der Internetnutzung verändern können und wie virtuelle Kontakte und Onlinegemeinschaften zustande kommen. Wir möchten Ihnen damit zeigen, welche Auswirkungen das Internet auf das Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen haben kann. Dies soll Ihnen als Orientierung dienen, wenn es darum geht, entsprechende Veränderungen bei Kindern und Jugendlichen zu identifizieren und diesen ggf. entgegenzuwirken.

Im dritten Teil der Broschüre stellen wir Ihnen zunächst die Grundlagen der Medienpädagogik vor und benennen erforderliche theoretische und praktische Voraussetzungen. Dies dient vor allem der Annäherung an die Frage, wie in Bezug auf das netzspezifische Kommunikations- und Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen eine sinnvolle medienpädagogische Arbeit aussehen kann. Wie die Chancen des Internetsgewinnbringend in der Kinder- und Jugendarbeit genutzt und erfolgreich umgesetzt werden können, möchten wir Ihnen abschließend anhand konkreter Projektbeispiele aus der Praxis aufzeigen.

Wir hoffen, dass wir Ihnen mit der vorliegenden Broschüre neue Anregungen und Impulse für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vermitteln können und wünschen viel Spaß bei der Lektüre!

Esslingen im Juli 2009

Sabrina Bruckelt, Anika Schwab und Dennis Ritt  
(Studierende der Hochschule Esslingen, Soziale Arbeit)

## Inhaltsverzeichnis

### Onlinekommunikation: Wie ist die Kommunikation ins Netz geraten?.....6

**Kommunikation ist nicht gleich Kommunikation –  
Medium ist nicht gleich Medium .....6**

**Kommunikationsspezifischer Stellenwert des Internets .....7**

**Technische und kommunikationsspezifische Aspekte  
ausgewählter Internetanwendungen .....8**

E-Mail und World Wide Web.....9

Web-Chats und Instant Messenger.....10

Homepages.....10

MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) .....11

Soziale Netzwerke.....12

Weblogs.....13

Twitter.....13

**Besonderheiten der Onlinekommunikation .....15**

Enträumlichung – Entzeitlichung.....15

Entkörperlichung.....15

Textualität.....16

Entkontextualisierung.....18

**Vergleich von Face-to-Face-Kommunikation und Onlinekommunikation...19**

**Theorien zu Medienmerkmalen und dem medialen  
Kommunikationsverhalten.....20**

Das Kanalreduktionsmodell.....20

Das Filtermodell.....20

Theorie der sozialen Informationsverarbeitung.....21

### Sozialverhalten: Das Internet – unsoziales Netzwerk oder soziale Vernetzung? .....22

**Identitäten im Netz.....22**

Identitätsbildung in der Adoleszenz –

oder die Schwierigkeit Jugendlicher, „ganz“ sie selbst zu sein.....22

Onlineselbstdarstellung oder virtuelle Identität? .....22

Mediale Orientierungshilfe – warum Medien Einfluss auf die Identitätsarbeit haben...23

Identitätslos im Cyberspace? .....23

Anonymität als Wegbereiter von Devianz und Rücksichtslosigkeit im Netz? ....24

Identitätsstärkung im Netz? .....25

Seht her, so bin Ich!.....25

Identitätswechsel im Netz – Täuschung oder Identitätsarbeit? .....25

Im Herzen bin ich eine Gnomenkriegerin –

virtuelle Identitäten in Online-(Rollen-)Spielen .....26

**Soziale Beziehungen und das Internet .....27**

3-D-, Cyber- oder Hybrid-Beziehung – eine Einführung.....27

Das Internet als „Beziehungskiller“? .....28

Ich weiß etwas, das du nicht weißt!.....30

Macht Internetnutzung einsam? .....30

Flucht aus dem Alltag – neue virtuelle Scheinbeziehungen? .....31

Virtuelles „Beschnuppern“ – Die Kontaktaufnahme im Netz.....31

Die Entwicklung sozialer Beziehungen im Netz .....32

Beziehungsvertiefung und Real Life-Treffen .....33

**Gemeinsam im Netz –**

**Bildung und Faszination virtueller Gruppen im Internet .....34**

Entstehung von Onlinegemeinschaften.....35

2 Beispiele für virtuelle Gruppen – Social Communities und Gilden in WoW...36

*Social Communities und ihre Bedeutung für Jugendliche* .....36

*Spezialfall Online-Rollenspiele – „Zocken“ in WoW als soziale Handlung?* .....37

**Problematische Verhaltensweisen im Internet .....38**

Aggressives Verhalten.....38

*Mobbing im Internet (Cybermobbing, Cyberbullying)* .....39

Diskriminierendes Verhalten.....40

### Neue Medien – Aufgaben und Chancen für die Kinder- und Jugendarbeit.....41

**Aufgaben und Ziele medienpädagogischer Kinder- und Jugendarbeit ....42**

**Aktive Medienpädagogik.....44**

Welche Kriterien sollten innerhalb der aktiven Medienpädagogik berücksichtigt werden? .....44

Theoretische und praktische Voraussetzungen für aktive Medienpädagogik....45

**Eltern im Fokus medienpädagogischer Arbeit .....46**

**Was spricht noch für den Einsatz neuer Medien in der Kinder- und Jugendarbeit? .....47**

**Die praktische Umsetzung –**

**Projektbeispiele aus der Kinder- und Jugendarbeit.....48**

Jugend online .....48

Geocaching – Mediale Pfade .....50

Storypodcasting – Begegnen, Erzählen, Zuhören .....50

Praxisbeispiele im Bereich Weblogs (Blogs) .....51

*blogtales – Geschichten aus Hessen* .....51

*Kids & Blogs – Kinder erleben, erfahren und erforschen Weblogs und das neue Internet*.....52

*Real Life – eine deutsch-polnische Jugendbewegung als Webnovela*.....52

LAN-Partys .....53

**Ausblick.....54**

**Umfrage auf Buffed.de .....56**

**Weiterführende Links .....58**

**Wichtiger Vorbehalt .....59**

**Herzlichen Dank.....59**

**Impressum.....60**

**Quellenangaben.....61**

**Abbildungsverzeichnis .....62**

**Literatur .....62**

Innerhalb der Broschüre haben wir, die Autorinnen und Autoren, uns bemüht männliche und weibliche Formen zu verwenden. Sollte das an einer Stelle nicht der Fall sein, liegt dies begründet in der einfacheren Lesbarkeit oder an einer überwiegend weiblichen oder männlichen Adressatenschaft.

# Onlinekommunikation

## Wie ist die Kommunikation ins Netz geraten?

Durch das größte globale Computernetzwerk, das Internet, können Menschen über Orts- und Zeitgrenzen hinweg miteinander in Verbindung treten und kommunizieren. Die Kommunikation, die über das Internet stattfindet (die computervermittelte Kommunikation), weist dabei spezifische Besonderheiten im Vergleich zur Kommunikation im Real Life (dem realen Leben) auf. Ursprünglich war zwischenmenschliche Kommunikation an körperliche Präsenz, d.h. die gemeinsame physische Anwesenheit der Beteiligten, gebunden. Durch das Aufkommen diverser Kommunikationsmedien konnte diese Grenze jedoch überschritten werden. Die Spezifika computervermittelter Kommunikation, die Auswirkungen auf die Kommunizierenden sowie die daraus resultierenden Chancen und Risiken sollen Ihnen nun genauer erläutert werden. Die multidimensionale Kommunikation, wie etwa Internet-Telefonie (Skype) oder Videokonferenzen über das Internet sowie auch die Mensch-Maschine-Kommunikation, z.B. mit einer „intelligenten“ Software im Rahmen von Simulationsspielen, werden hierbei vernachlässigt.

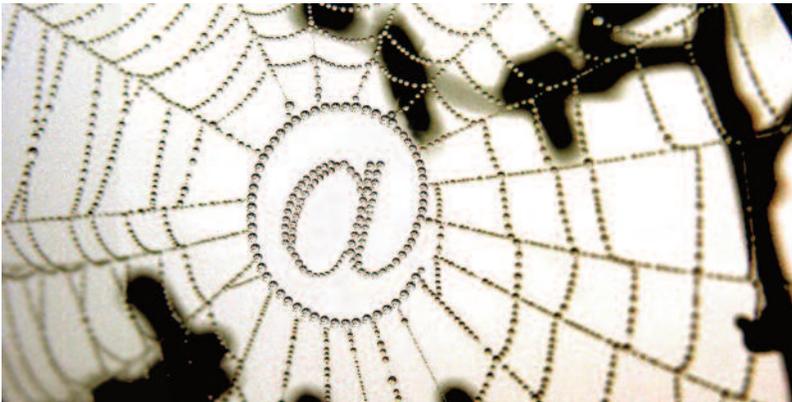


Abb. 2: © pepsprog / Pixelio.de

## Kommunikation ist nicht gleich Kommunikation – Medium ist nicht gleich Medium

Die Reichweite natürlicher Übertragungsmedien, auch primäre Medien genannt, ist gemäß PROSS aufgrund der Notwendigkeit körperlicher Präsenz begrenzt und kann nur bedingt erweitert werden, z.B. durch Schreien. Zur Produktion sowie zur Dekodierung der Botschaft werden keine technischen Hilfsmittel benötigt.

Sekundäre Medien sind jene Kommunikationsmittel, die zwar auf der Produzentenseite, jedoch nicht auf der Rezipientenseite ein technisches Hilfsmittel benötigen. Sekundäre Medien ermöglichen eine Informationsverbreitung auch über Distanzen hinweg z.B. in Form von Rauchzeichen, Büchern oder Zeitungen. Zur Dekodierung der Botschaften ist lediglich das Beherrschen der Zeichendeutung (z.B. das Lesen) notwendig.

Tertiäre Medien ermöglichen eine maßgebliche Vergrößerung der kommunikativen Reichweite, da Zeichen/Codes bei ihrer Herstellung und Übertragung technisch verstärkt oder gespeichert werden können. Als tertiäre Medien bezeichnet man diejenigen Kommunikationsmittel, für deren Produktion und Rezeption technische Geräte benötigt werden, z.B. Radio und Telefon.

Nach FABLER sind Quartäre Medien wie Computer und Internet vernetzte technische Hilfsmittel, die sowohl auf Seiten des Senders als auch des Empfängers benötigt werden, um eine Kommunikation überhaupt erst möglich zu machen.<sup>3</sup>

Als natürliche Grundform zwischenmenschlicher Kommunikation gilt die Face-to-Face-Situation. Diese Kommunikationsform zeichnet sich dadurch aus, dass die Kommunikation zur gleichen Zeit am gleichen Ort stattfindet und hierbei verbale, paraverbale und nonverbale Botschaften ausgetauscht werden.

Unter Kommunikation wird die Informationsübermittlung mit Hilfe eines Senders (Transmitter) zu einem oder mehreren Empfängern (Receiver) mittels Zeichen/Codes verstanden (siehe Abb. 3). Die Übermittlung von Informationen bei der Face-to-Face-Kommunikation erfolgt anhand eines Kanals, der z.B. die menschliche Sprache, einschließlich nonverbaler und paraverbaler Elemente, sein kann. Hierbei können Störquellen wie Lärm oder Hintergrundgeräusche auftreten.<sup>4</sup>

Beim zwischenmenschlichen Austausch von Angesicht zu Angesicht findet ständig Kommunikation statt. Dies wird in einer These von WATZLAWIK et al. deutlich,

die davon ausgehen, dass Individuen nicht in der Lage sind, nicht zu kommunizieren, da sie ständig unbewusst oder bewusst Zeichen aussenden.<sup>5</sup> Die Rede ist hier u. a. von nonverbaler Kommunikation. Die Kommunikation mittels geschriebenem und gesprochenem Wort, aber auch nonverbale Kommunikation, mittels Gestik und Mimik, bilden die Basis der sozialen Interaktionen zwischen den Individuen. Kommunikation ist für das Individuum Mittel und Weg, sich selbst differenziert wahrzunehmen und sich zu artikulieren. Dies macht deutlich, dass der Kommunikation im Hinblick auf Kinder und Jugendliche ein besonderer Stellenwert zukommt, indem sie z.B. maßgeblich zur Ausbildung einer eigenständigen Identität in der Jugendphase beiträgt.

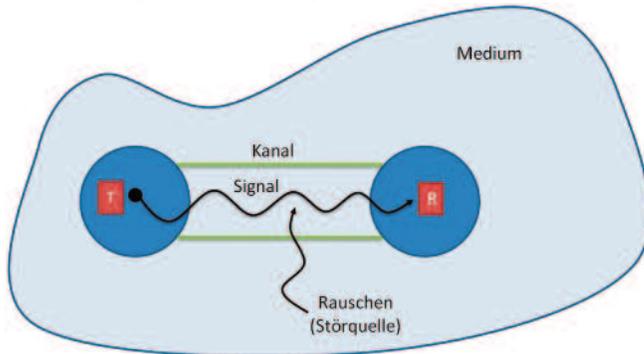


Abb. 3: Eigene grafische Darstellung des Kommunikationsmodells nach SHANNON & WEAVER

Computervermittelte Kommunikation zeichnet sich dadurch aus, dass die kommunikativen Austauschprozesse mit Hilfe des technischen Mediums Computer erfolgen. Anstatt des Begriffs „computervermittelte Kommunikation“ werden im weiteren Verlauf auch Termini wie „Onlinekommunikation“, „computergestützte Kommunikation“, „netzbasierter Kommunikation“ oder „virtuelle Kommunikation“ bedeutungsgleich verwendet.

Das Kommunikationsmodell nach SHANNON & WEAVER (siehe Abb. 3) lässt sich auch auf die computervermittelte Kommunikation anwenden, da der Kanal über den die Information transportiert wird auch ein technisches Medium wie der PC sein kann. Störquellen ergeben sich z.B. bei technischen Problemen. Bei der computervermittelten Kommunikation wird sowohl auf Seiten des Senders einer

Botschaft als auch auf Seiten des Empfängers ein Computer zur Encodierung und Decodierung der Nachricht benötigt. Um mithilfe von Computern kommunizieren zu können, müssen diese miteinander vernetzt sein.

*Computervermittelte Kommunikation bezeichnet demnach die Kommunikation mindestens zweier Personen, in einer Nicht-Face-to-Face-Situation mittels eines oder mehrerer computerbasierter Hilfsmittel.<sup>6</sup>*

### Kommunikationsspezifischer Stellenwert des Internets

Das Internet kann als das „Netz der Netze“ bezeichnet werden, da es weltweit jeweils kleinere Netzwerke miteinander verbindet und somit computervermittelte Kommunikation erst möglich macht. Es wird auch als „Datenautobahn“ oder „Cyberspace“ bezeichnet. Der Begriff „Datenautobahn“ vermittelt den Eindruck des Internets als Medium, das vorwiegend für die Übermittlung von Daten oder Informationen eingesetzt wird. Der Begriff „Cyberspace“ hingegen betont die Bedeutung des Internets als virtuellen Ort oder Treffpunkt, an dem kommuniziert wird, an dem man sich aufhalten, kennen lernen und auch Beziehungen aufbauen kann.

Die Zahl der Personen, die das Internet nutzen, steigt seit seiner Entstehung, vor allem seit dem Internet-Boom 1993/1994, explosionsartig an. Laut dem statistischen Bundesamt lag in den vergangenen Jahren in deutschen Haushalten die größte Dynamik in der Anschaffung von Informations- und Kommunikationstechnologien. Diese Daten bezüglich der Ausstattung mit technischen Haushaltsgeräten entstammen den jährlich durchgeführten Laufenden Wirtschaftsrechnungen. Während im Jahr 2001 nur 27 % der Haushalte einen internetfähigen PC besaßen, hatten gemäß dem Statistischen Bundesamt im Jahr 2008 bereits 69 % aller Haushalte der BRD Zugang zum Internet.<sup>7</sup>

Im Rahmen der KIM-Studie („Kinder und Medien, Computer und Internet“ – Basisuntersuchungen zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger) zeigte sich, dass 12 % der Mädchen und 18 % der Jungen im Alter von 6 bis 13 Jahren in der BRD einen eigenen PC besitzen. Bei den 12- bis 19-Jährigen sind es 47 % der Mädchen und 54 % der Jungen. Das Internet gewinnt demnach insbesondere auch bei Kindern und Jugendlichen immer mehr an Bedeutung. Bietet man jungen Menschen die

Rubriken „Kommunikation“ (E-Mail, Chat, Messenger), „Spiele“, „Information“ und „Unterhaltung“ (Musik, Videos, Bilder) zur Auswahl, so geben knapp die Hälfte der Heranwachsenden, nämlich 42 % der Jungen und 56 % der Mädchen, an, das Internet für kommunikationsspezifische Zwecke zu nutzen.

Es stellt sich nun aber die Frage, welche Anwendungen die Heranwachsenden im Internet genau nutzen und was sie dazu motiviert.<sup>8</sup>

### Technische und kommunikationsspezifische Aspekte ausgewählter Internetanwendungen

Ausschlaggebend für die Wahl und Nutzung einer bestimmten Internetanwendung sind vor allem die individuelle Internetkompetenz, die jeweiligen Nutzungsmotive sowie die technische Ausstattung.

Nachfolgend lesen Sie ein Statement von Prof. Dr. Franz Josef Röhl, ehemaliger Bildungsreferent des Instituts für Medienpädagogik und Kommunikation in Frankfurt. Momentan lehrt Prof. Dr. Franz Josef Röhl mit dem Schwerpunkt „Neue Medien und Medienpädagogik“ an der Hochschule Darmstadt. Er äußert sich hier zu den neuen Kommunikationsformen Jugendlicher und verweist in seinem Ausblick bereits kurz auf medienpädagogische Aspekte, die mit diesem Bereich verknüpft sind.

*„Handys dienen den Jugendlichen nicht nur zur verbalen und virtuellen Kommunikation per SMS. Sie sind längst zu einem universellen Kommunikationsmittel mutiert, mit dem es möglich ist, sich in das Netzwerk multimedialer Kommunikation einzuschalten. Es trägt ebenso wie das Medium Internet dazu bei, dass sich die Kommunikationsformen unter Jugendlichen wandeln. Bereits 97 % der Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren tummeln sich im Internet. Durchschnittlich verbringen sie jeden Tag etwa 155 Minuten im Netz. Während Erwachsene das Internet verstärkt informationsorientiert nutzen, stehen bei Jugendlichen Unterhaltung, Spielen, Freunde treffen und sich selbst darstellen im Vordergrund. Längst hat sich eine „digitale Kluft“ zwischen der jüngeren und erwachsenen Generation gebildet. Während sich die Jugendlichen über ICQ oder Instant Messenger austauschen oder sich in einem Chatroom aufhalten (ein Viertel der Jugendlichen macht dies regelmäßig) fehlt den Eltern und des Öfteren auch den Pädagogen die Erfahrung (und meist auch die Kompetenz) diese Anwendungen*

*zu bedienen. Klammheimlich hat sich die Alltagskultur unserer Jugendlichen verändert. Das Computerspiel World of Warcraft kann als das neue Märchen bezeichnet werden. Durchschnittlich 17 Stunden pro Woche verbringen Spieler (vorwiegend männliche Jugendliche) mit dem beliebtesten Computerspiel.<sup>9</sup>*

*Das neue Tagebuch heißt Weblog. Die Blogger sind meist weiblich (drei Viertel) und zu 85 % zwischen 15 und 24 Jahre alt. Den neuen Spielplatz findet man bei Habbo.de. Wenn auch das Habbo-Hotel eher von einer kindlichen Grafik bestimmt wird, sind 90 % der TeilnehmerInnen Jugendliche zwischen 13 und 18 Jahren. Die UserInnen können digitale Hotelzimmer mit virtuellen Möbeln einrichten (die echtes Geld kosten), können mit anderen oder zu Besuch kommenden Stars (z.B. Tokio Hotel) chatten und spielen. Als neues Telefon setzen 60 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren ICQ oder Yahoo und MSN Messenger ein. Jederzeit kann eine Nachricht geschickt oder empfangen werden. E-Mail-Dienste gelten als veraltet, nur wenn man mit Erwachsenen kommuniziert wird diese Kommunikationsform eingesetzt. Seit 2006 nutzen Millionen von Jugendlichen den Mikro-Blogging-Dienst Twitter. Der beliebteste Chatroom Knuddels.de ist der neue Dorfplatz. Er hat 2,4 Millionen Mitglieder, davon sind 90 % zwischen 14 und 19 Jahren. Das neue Poesiealbum kann man bei SchülerVZ (das Schülerverzeichnis) finden. Ein Videorecorder wird auch nicht mehr benötigt. In YouTube sind Tausende von Filmen eingestellt und können angesehen oder heruntergeladen werden. Die Mehrzahl der hier beschriebenen virtuellen Aufenthaltsorte von Jugendlichen gehört zu den sog. Web 2.0 Anwendungen. Die von den Jugendlichen genutzten Kommunikationsformen zeichnen sich nicht nur durch eine fortwährende Dynamik aus, in ihnen realisieren sich neue Formen von Beteiligung, Teilnahme, Mitwirkung und Mitbestimmung. Kennzeichnend sind die Partizipation der NutzerInnen und eine permanente Kollaboration der Beteiligten. Es handelt sich um auf dem Tauschprinzip beruhende Beziehungen, bei denen die Teilnahme freiwillig ist und eine Personenorientierung vorherrscht. Kollektiv werden Ressourcen erschlossen, Kompetenzen und Potentiale zur Verfügung gestellt. Gelernt wird voneinander und miteinander. Der soziale Austausch unter den Mitgliedern fördert die Community-Bildung. Es handelt sich um ein auf ein hedonistisches Interesse sich beziehendes Unterstützungssystem, auf Gegenseitigkeit. Kooperiert wird im Rahmen gemeinsamer Angelegenheiten. Web 2.0 fördert die Tendenz, dass die NutzerInnen Personen mit gleichen Interessen und/oder Intentionen*

finden. Beispielhaft für diese Form der Nutzung des Internets sind die Seiten von MySpace ([www.myspace.com/](http://www.myspace.com/)) Schüler- und StudiVZ ([www.schuelervz.net/](http://www.schuelervz.net/), [www.studivz.net/](http://www.studivz.net/)), Friendster ([www.friendster.com/](http://www.friendster.com/)), Wer-kennt-wen ([www.wer-kennt-wen.de/](http://www.wer-kennt-wen.de/)) und die Lokalisten-Seite ([www.lokalisten.de/](http://www.lokalisten.de/)). Letzteres Angebot dient dazu, ein Freundesnetzwerk im konkreten Lebensumfeld aufzubauen. Der besondere Erfolg dieser Seiten bestätigt, dass ein Bedarf besteht, sich im Nahraum besser zu verankern. Die Suche nach virtuellen Kontakten liegt ebenso dem Konzept MySpace ([www.myspace.com/](http://www.myspace.com/)) zu Grunde. Die Suche nach Selbstidentität, der Wunsch, einen eigenen Ausdruck zu finden, wahrgenommen zu werden, sich in unterschiedlichen Ebenen zu präsentieren und auszudrücken, dürften die wesentlichen Motive sein, sich zu beteiligen. Auch bei Flickr ([www.flickr.com/](http://www.flickr.com/)) ist es möglich, Kontakte zu finden. Hier wird der Kontakt über das gemeinsame visuelle Interesse angeregt. Mittels eines Schlagworts (Tag) werden Bilder kategorisiert und einer Sammlung (Group Pools) zugeordnet. Mitglieder kommentieren eigene und fremde Bilder. Somit entsteht eine hohe soziale und inhaltliche Verdichtung. Kontakte werden aufgebaut und Gruppen entstehen. Wie kaum ein anderes Medium zuvor bietet gerade das Internet die Chance vom Konsumenten zum Produzenten zu werden. Web-Tagebücher (Blogs) und Wissenssammlungen (Wikis) nehmen zunehmenden Einfluss und verändern die Kommunikationsformen und deren Möglichkeiten. In Raten vollzieht sich eine stille Medienrevolution, da Blogs und Wikis völlig neue Möglichkeiten der Partizipation und der Herstellung von (Gegen-)Öffentlichkeit ermöglichen. Sie lassen sich daher als geeignete Instrumente von „Aufklärung“ in Netzwerkgesellschaften bezeichnen.

*Will man Jugendliche da abholen, wo sie sind, bedarf es der Auseinandersetzung mit deren durch Web 2.0 geprägten Wahrnehmungssystem. Die Integration von Web 2.0-Technologien (u.a. Wikis, Weblogs, Podcasts) könnte somit innovative Impulse für den pädagogischen Alltag eröffnen. Die genannten neuen Technologien eröffnen außergewöhnlich spannende interaktive Lernerfahrungen. Doch der Einsatz dieser Technologien alleine genügt nicht. Entscheidend dabei ist die kritische Auseinandersetzung mit Gefahren. Damit die Chancen genutzt und den Gefahren gegenüber Resistenz erworben wird, bedarf es der Befähigung zur Medienkompetenz, d.h. des aktiven, aber kritischen Umgangs mit den neuen Kommunikationsmöglichkeiten.“*

Wie Prof. Dr. Franz Josef Röhl betont, ist für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein Wissen über deren mediale Lebenswelten von großer Bedeutung. Deshalb sollen Ihnen an dieser Stelle einige kommunikationsspezifische Internetanwendungen genauer vorgestellt werden, die Ihnen einen Überblick über die medialen Möglichkeiten verschaffen, welche Heranwachsenden zur Kommunikation und Interaktion mit Peers zur Verfügung stehen. Zu den beliebtesten kommunikationsspezifischen Anwendungen, nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, gehören ICQ, Web-Chats, Homepages, MMORPGs, Soziale Netzwerke, Weblogs und Twitter.

Internetanwendungen lassen sich aufgrund ihrer Beschaffenheit in **asynchrone**, also zeitverzögerte, und **synchrone**, d.h. in Echtzeit ablaufende Anwendungen einteilen. Synchron bedeutet demnach, dass ein kommunikativer Austausch zwischen mind. zwei Beteiligten zeitgleich erfolgt. Voraussetzung hierfür ist, dass die Enkodierung, die Botschaftsübertragung, die Dekodierung sowie der erneute Versand einer Botschaft innerhalb kürzester Zeit stattfinden.

Asynchron bedeutet, dass zwischen dem Versenden einer Nachricht und deren Rezeption eine längere Zeitspanne von mind. einigen Minuten liegt. Der Vorteil ist, dass die Internetnutzenden nicht zeitgleich online sein müssen und somit unabhängig von Ort und Zeit miteinander kommunizieren können.<sup>10</sup>

### E-Mail und World Wide Web

Die E-Mail und das World Wide Web gehören in der Zwischenzeit zu den ältesten Internetdiensten und sollen an dieser Stelle nur kurz aus Gründen der Vollständigkeit erwähnt werden. Bei der Kommunikation via E-Mail besteht keine körperliche Präsenz weshalb die Bildung des ersten Eindrucks anders abläuft als bei einem Face-to-Face-Kontakt. Bestimmte soziale Kategorisierungen können via E-Mailkommunikation nicht stattfinden. Diese Besonderheit zeigt sich auch bei vielen der im Folgenden dargestellten Internetanwendungen. Onlinekommunikation allgemein geht mit einer erleichterten medialen Erreichbarkeit einher. E-Mails sind zudem weniger aufdringlich und konfrontativ als etwa Anrufe und schaffen auch eine geringere Antwortschwelle als Briefe. Dies trägt einerseits zu einer Steigerung der Kontaktdichte und zu einer Erhöhung der Kontakthäufigkeit bei. Andererseits



Abb. 4: © RainerSturm / Pixelio.de

kann aber auch die Kommunikationsvermeidung gefördert werden, indem z.B. das Beantworten von E-Mails bewusst hinausgezögert wird.<sup>11</sup>

Die Kommunikation mittels Websites innerhalb des World Wide Webs (WWW-Seiten) vollzieht sich i.d.R. unidirektional, d.h. vom Anbietenden

zu den Rezipienten (one-to-many). Angebote im Netz können entweder passiv, d.h. in der Rolle des Rezipienten bzw. der Rezipientin oder auch aktiv aufgenommen werden, indem z.B. eine eigene Homepage gestaltet wird.<sup>12</sup>

### Web-Chats und Instant Messenger

Beim Chatten (engl.: plaudern) tauschen sich zwei oder mehrere UserInnen per Tastatur synchron miteinander aus. Um an der Chatkommunikation teilnehmen zu können, wird zunächst ein sog. Nickname (Spitzname oder Fantasiename) benötigt. Zur besseren Selbstdarstellung kann i.d.R. zusätzlich ein Profil mit Bild und Text (Avatar) erstellt werden. Es kann zwischen zwei unter Heranwachsenden populären Chatarten im Netz unterschieden werden, dem Web-Chat und dem Instant Messaging (engl.: sofortiger Austausch).

Die Verbreitung des Chattens, als sehr populäre Form der Onlinekommunikation, hängt stark mit dem Aufkommen der Web-Chats zusammen, ein Chatsystem, welches über das World Wide Web öffentlich genutzt werden kann. Neben der Kommunikation im öffentlichen Bereich, der für alle Anwesenden im Chat sichtbar ist, können in Web-Chats mittels Flüsterfunktion auch vertrauliche Gespräche in privaten Chatrooms geführt werden. Bei moderierten Web-Chats sind sog. System Operators für die Einhaltung von Moral- und Anstandsnormen, aber auch für Diskussionsanregungen zuständig. In der Vergangenheit kam es sogar schon vor, dass aufmerksame System Operators, z.B. bei Androhungen von Amokläufen oder anderen Straftaten die Polizei informierten und so möglicherweise Schlimmeres verhindert werden konnte. Beim Instant Messaging wird nicht in einem offenen Chatroom kommuniziert, sondern lediglich zwischen denjenigen Nutzerinnen und Nutzern, welche die ent-

sprechende Software installiert haben. Innerhalb der Instant Messengers ist das Softwareprogramm ICQ (engl. für: I seek you/dt.: Ich suche Dich) vor allem unter Jugendlichen weit verbreitet. ICQ gehört zur Gruppe der Instant Messengers und hält zusätzlich zur Chatfunktion eine Reihe weiterer Optionen für seine UserInnen bereit. Es ermöglicht das Versenden von Nachrichten und Dokumenten, das gemeinsame Spielen, eine Video-Verbindung via Webcam sowie eine Audio-Verbindung mittels Internet-Telefonie. Voraussetzung ist die Anmeldung bei einem zentralen Server sowie der Download und die Installation der Software. UserInnen erhalten daraufhin eine eigene Identifizierungsnummer, die mit Freunden ausgetauscht und in einer Kontaktliste gespeichert werden kann. Beim Starten des Programms wird dann angezeigt, welche befreundeten Kontakte online und welche offline sind. Evtl. eingehende Kontaktanfragen von unbekanntenen Personen können auch jederzeit abgelehnt werden. Zudem können sich die NutzerInnen „unsichtbar“ machen und bleiben so für andere, trotz ihrer Internetaktivität, verborgen.<sup>13</sup> Im Zusammenhang mit ICQ soll an dieser Stelle auch die wichtige Rolle der neuen Medien in Bezug auf die Interkulturalität betont werden. Es kann von einer Zunahme interkultureller Kommunikation durch die neuen Medien ausgegangen werden. Im Schulunterricht z.B. werden oft E-Mail-Freundschaften vermittelt, die den Dialog zwischen den Kulturen und auch das Erlernen von Fremdsprachen fördern. Diese interkulturellen Kontakte können über ICQ ergänzend gepflegt werden, wodurch sich Kontaktdichte und -häufigkeit erhöhen können.<sup>14</sup>

### Homepages

Als Homepages bezeichnet man zum einen Websites, die als Startseiten einer Internetpräsenz dienen, zum anderen aber auch WWW-Seiten, bei denen es sich schon um die gesamte Internetpräsenz handelt. Der Inhalt kann kommerziell, institutionell, personen- oder themenbezogen sein. Anhand persönlicher Homepages können sich Privatpersonen im Internet selbst darstellen. Dies kann textuell und/oder multimedial erfolgen. Über die Kommunikation auf Familien-Homepages können dann z.B. auch Mobilitätsgrenzen überwunden werden. Aktuelle Babyfotos und Neuigkeiten werden für Verwandte, Bekannte aber auch für Zufallsgäste öffentlich gemacht. Anhand einer Kommentarfunktion oder eines virtuellen Gästebuchs besteht zudem die Möglichkeit zur direkten Bewertung und Meinungs-

äußerung auf der Homepage. Dies kann die Entstehung einer Art kommunikativen Dialogs begünstigen. Die Selbstdarstellung von Kindern und Jugendlichen auf privaten Homepages kann auch zur Förderung der Identitätsbildung beitragen, da die Heranwachsenden sich hier, z.T. unbewusst, kritisch hinterfragen und reflektieren.<sup>15</sup>

### MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

Ein MMORPG ist ein Online-Rollenspiel, welches es erlaubt, mit mehreren tausend SpielerInnen gleichzeitig auf einem Server zu spielen. Die eigentliche Spielwelt und der individuell zusammengestellte Avatar werden auf mehreren Servern verwaltet. Um mitspielen zu können wird ein Clientprogramm benötigt. Die Kosten für Wartung und Betrieb der Server sowie für die Weiterentwicklung des Spiels werden in vielen MMORPGs über monatliche Gebühren von den Spielenden getragen. Der Schwerpunkt solcher Spiele liegt in der Interaktion zwischen den Spielenden, die sich in Gilden zusammenschließen können. Gilden sind virtuelle Gemeinschaften innerhalb eines MMORPGs, die dauerhaft bestehende Zusammenschlüsse von SpielerInnen darstellen. Ziel ist es, entweder im Alleingang oder gemeinsam mit anderen verschiedene Aufgaben (Missionen, Quests) erfolgreich zu erfüllen. Von grundlegender Bedeutung für MMORPGs ist deshalb das Chatten. Die meisten PC-Spiele, u. a. auch der bekannte und umstrittene Ego-Shooter Counterstrike, sind mittlerweile in einer Onlineversion erhältlich und weisen ebenfalls die hier beschriebenen Spezifika von MMORPGs auf. Um Ihnen einen detaillierten Einblick in ein MMORPG zu geben wird im Folgenden exemplarisch auf World of Warcraft eingegangen.

World of Warcraft (kurz: WoW) ist aktuell das wohl bekannteste MMORPG. Seit seinen Anfängen 2005 gibt es weltweit über elf Millionen AbonentInnen des Fantasy-Online-Rollenspiels. In der Spielwelt von WoW existieren zehn spielbare Rassen: Zwerge, Gnome, Orcs, Nachtelfen, Menschen, Tauren, Trolle, Untote, Draenei und Blutelfen (siehe Abb. 6). Diese Rassen sind wiederum in zwei Fraktionen, die Allianz (die „Guten“) und die Horde (die „Bösen“) unterteilt, die sich gegenseitig bekämpfen und auch töten können. Innerhalb einer Rasse kann zwischen verschiedenen Klassen gewählt werden, z.B. Heiler oder Magier. User und Userinnen müssen sich zunächst für eine Fraktion entscheiden und können

dann mit anderen SpielerInnen, die der gleichen Fraktion angehören, sprechen und sich in Gilden zusammenschließen.

Innerhalb bestimmter Vorgaben (Rasse, Klasse, Haarfarbe, Gesichtsausdruck, Geschlecht) kann die eigene virtuelle Identität (Avatar) individuell gestaltet werden. Bestimmte soziale Begebenheiten in der virtuellen Spielwelt erinnern stark an das Real Life – Heirat, Feiertage wie Weihnachten oder Valentinstag, Tod und Beerdigung. Eine ständige Kommunikation zwischen den SpielerInnen ist wichtig, da sich diese beim Bekämpfen computergesteuerter Gegner und Gegnerinnen ständig besprechen und strategisch neu ausrichten müssen. Bekämpft und getötet werden können nicht nur computergesteuerte Gegner sondern auch die MitspielerInnen. Von Vorteil für die Gruppenkommunikation ist hier das Chatten per Headset, was durch eine zusätzliche Software, z.B. TeamSpeak, ermöglicht wird.<sup>16</sup>



Abb. 5



Abb. 6: Blutelfe aus der Spielwelt von WoW, Winssoftware.de

An dieser Stelle soll aus Gründen der Relevanz und Aktualität kurz auf den potenziellen Suchtcharakter von Online-Rollenspielen eingegangen werden. Im

Zusammenhang mit MMORPGs wird in Diskussionen immer wieder ihr großes Suchtpotential zur Sprache gebracht. Die Risiken, welche exzessivem Spielen von MMORPGs zugeschrieben werden, reichen dabei von der Verursachung von Entwicklungs- und Leistungsdefiziten bis hin zur Begünstigung von Jugendgewalt. Dem entgegen stehen die Förderung strategischen Denkens und motorischer Fähigkeiten sowie die Entwicklung von Problemlösekompetenzen als Chancen der Nutzung von MMORPGs. Hier muss allerdings auch erwähnt werden, dass der Spielaufbau von WoW bei den NutzerInnen starke Bindungen und soziale Verpflichtungen verursacht. Manche Spielzüge (Missionen) können z.B. nur zeitgleich von der ganzen Gilde durchgeführt werden und bis zu mehrere Stunden dauern.<sup>17</sup>

Im Folgenden werden Ihnen einige, der unter Kindern und Jugendlichen populärsten Web 2.0-Anwendungen vorgestellt. Der Begriff Web 2.0 bezeichnet Internetangebote, die im Wesentlichen auf eine stärkere Einbeziehung und Partizipation der UserInnen abzielen. Ein Charakteristikum nahezu aller Web 2.0-Anwendungen stellt die Möglichkeit zur aktiven Gestaltung und Veröffentlichung selbsterstellter Inhalte dar. Typische Merkmale des Web 2.0 sind Partizipation, Interaktion, Aktivität, Kooperation und Kollaboration. Dies macht den Empfänger zum Sender, der Inhalte ohne großes informationstechnisches Wissen einfach veröffentlichen kann. Die Web 2.0-Technologien (Soziale Netzwerke, Blogs, Twitter, YouTube, Wikis usw.) sind demnach für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen im Rahmen von Medienprojekten bestens geeignet. Ein weiteres Kennzeichen ist der kooperative Austausch zwischen Menschen mit gleichen Interessen und Lebenswelten. Die hypertextuellen Netzwerke aus Beiträgen, Kommentaren und Verlinkungen auf andere Weblogs tragen zur Entstehung von Online-Communities (virtuellen Gemeinschaften) und sozialen Netzwerken bei.<sup>18</sup>

## Soziale Netzwerke

Soziale Netzwerke (auch „Social Communities“) sind Netzgemeinschaften, die technisch durch Web 2.0 Anwendungen oder Internetportale realisiert werden. Sie bieten den UserInnen, hauptsächlich Heranwachsenden, die auf diese Weise mit Peers in Verbindung treten, eine Vielzahl von Funktionen:



Abb. 8: Screenshot eines studivZ-Profiles auf StudivZ.net



Abb. 7

- Erstellung eines eigenen Profils mit Angaben zur eigenen Person
- Suchfunktion, mit der andere Mitglieder gefunden und in einer Kontakt-Freundesliste gespeichert werden können
- Empfang und Versand von Nachrichten, Benachrichtigungen zu Profiländerungen und eingestellten Dokumenten
- Erstellung von Fotoalben und Verlinkung von anderen Mitgliedern
- Bildung von Gruppen mit verschiedenen Diskussionsthemen

Beispiele für populäre soziale Netzwerke sind StudiVZ, SchülerVZ, MeinVZ, kwik und Facebook. In solchen Communities geht es meist darum, möglichst viele Freunde zu sammeln und bestehende Beziehungskulturen zu erweitern. Die UserInnen bringen ihre jeweiligen Freunde bzw. Bekanntenkreise mit, so dass die bestehenden sozialen Netzwerke schnell Zuwachs erfahren. Die Inhalte der sozialen Netzwerken (Fotos, persönlicher Werdegang, Beschreibung der Hobbys, etc.) dienen hauptsächlich dazu, Personen mit gleichen Interessen und Einstellungen zu finden, welche den bestehenden Freundeskreis ergänzen können. Die Interaktion und Kommunikation zwischen den Community-Mitgliedern kann durch bestimmte „soziale“ Features ergänzt werden. Dabei kann es sich um das Verschicken virtueller Geschenke handeln, oder, im Fall von SchülerVZ und StudiVZ, um die Möglichkeit, andere Community-UserInnen zu „Gruscheln“. Diese Kombination aus Grüßen und Kuschneln ermöglicht es, Freunden beim kurzen Besuch in der Community ein „Andenken“ dazulassen und so über Raum und Zeit hinweg Zuneigung auszudrücken. Die „gegruselte“ Person erhält dann beim nächsten Einloggen eine entsprechende Nachricht, z.B.: „Elli hat Dich gegruschelt, möchtest Du zurückgruscheln?“<sup>19</sup>

## Weblogs

Ein Weblog, auch Blog genannt, ist eine Website, die als eine Art Tagebuch oder Journal fungiert. Ähnlich wie auf einer privaten Homepage können hier Einträge verfasst werden, wobei die aktuellsten Beiträge stets ganz oben platziert sind. Der Unterschied zur Homepage liegt in der Regelmäßigkeit und Dynamik der Einträge. NutzerInnen werden als Blogger bzw. Bloggerinnen bezeichnet und schreiben meist in der Ich-Perspektive. Die Inhalte sind z.B. persönliche Einträge, Doku-

mentationen von Auslandsaufenthalten oder politische Diskussionen. Weblogs bieten die Möglichkeit zur Kommunikation im Sinne eines Austauschs von Informationen, Gedanken und Erfahrungen. Durch Kommentarfunktionen wird ein direktes Feedback zu den veröffentlichten Inhalten ermöglicht. Die Verbreitung von internetfähigen Handys trägt dazu bei, dass mittlerweile auch sog. Moblogs (mobile logs) existieren, die via Handy mit neuen Einträgen bearbeitet werden können. Wie bei den meisten Web 2.0-Anwendungen ist lediglich eine E-Mailadresse notwendig, um bei Anbietern, wie z.B. Tzoday.net, einen Weblog einrichten zu können. Blogs bieten, ähnlich wie Tagebücher, die Möglichkeit zur Reflexion und Dokumentation persönlicher Erlebnisse. Dadurch entsteht eine Öffnung hin zur Peergroup, wodurch das Erfahren von Rückmeldungen ermöglicht wird. Der Aufbau neuer und die Pflege schwacher Beziehungen und somit auch sozialer Netzwerke kann durch die Nutzung von Blogs begünstigt werden. Für viele Personen und/oder Gruppen stellen Weblogs auch eine Möglichkeit dar, sich in der Öffentlichkeit zu positionieren. Durch einen Weblog können z.B. marginalisierte Gruppen ihre Meinung kund tun und Partizipation erfahren.<sup>20</sup>

## Twitter

Twitter ist ein soziales Netzwerk auf der Website Twitter.com, das auch als Mikro-Blog bezeichnet wird und seit 2006 existiert. UserInnen können Kurztextnachrichten mit bis zu 140 Zeichen einstellen und per SMS oder am PC synchron und asynchron



Abb.9: Screenshot der Twitter-Homepage

miteinander kommunizieren. Die Beiträge, genannt "Tweets" richten sich an befreundete Teilnehmende, sind aber von allen angemeldeten "Twitter-Usern" ein-

sehbar. Ein wesentliches Kennzeichen auf "Twitter" oder der "Tweets" (engl.: zwittern) ist die Möglichkeit zur freien Entscheidung, wem gefolgt wird, d.h. wessen Meldungen automatisch abonniert bzw. zugeschickt werden. Die Inhalte beschränken sich auf Kleinigkeiten wie „Ich trinke gerade Kaffee“ oder „Ich habe eben das Buch über Katzenhaltung fertig gelesen“. Gerade diese „Kleinigkeiten“, heißt es auf Twitter.com, sind interessant und helfen am „wahren Leben“ von Freunden, Familie oder Bekannten teilzunehmen und dieses besser kennen zu lernen. Twitter kann auch übers Handy benutzt werden.

In der BRD sind zurzeit 30.000 Personen aktiv. Twitter wurde hierzulande auch schon für politische Zwecke eingesetzt, z.B. bei der Landtagswahl in Hessen. Aber auch internationale Nachrichtensender wie BBC nehmen Twitter in Anspruch. Der Amoklauf in Winnenden wurde z.B. unmittelbar auf Twitter gepostet und bekanntgegeben. Von Nachteil ist jedoch, dass auf diesem Wege auch Falschmeldungen oder Gerüchte verstärkt verbreitet werden können.<sup>21</sup>

Um die Darstellungen der kommunikationsspezifischen Anwendungen im Internet nochmals in den Kontext computervermittelter Kommunikation einzuordnen und Ihnen den praktischen Bezug zur medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen aufzuzeigen, folgt nun ein Statement von Prof. Dr. Richard Stang, Professor für Medienwissenschaften an der Fakultät „Information und Kommunikation“ der Hochschule der Medien (HdM) Stuttgart. Er leitet dort den Forschungsschwerpunkt „Lernwelten“ und das Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK). Prof. Dr. Richard Stang geht der Frage nach, welche Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche in der Asynchronität/Synchronität computervermittelter Kommunikation stecken.

*„Die digitalen Medien, vor allem das Internet, sowie die damit verbundenen Kommunikationsstrukturen wie E-Mail, Chat usw. und die Optionen des Web 2.0 haben in den letzten Jahren zu veränderten Formen der medienvermittelten Kommunikation geführt. Das asynchrone Medium Brief fand sein Äquivalent in E-Mail oder SMS, das synchrone Medium kabelgebundenes Telefon wird zunehmend durch Mobiltelefon und synchrone Kommunikationsformen im Internet wie z.B. Chat abgelöst. Kinder und Jugendliche wachsen heute selbstverständlich in diese veränderte Medienwelt hinein und nutzen dabei die neuesten Kommunikations-*

*möglichkeiten. Die computervermittelte Kommunikation wird so zum elementaren Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Die neuen Techniken eröffnen dabei vielfältige Optionen, die auch ausgiebig genutzt werden. So kann mit dem Handy an jedem Ort und zu jeder Zeit mit anderen kommuniziert werden, auch das Internet bietet hier entsprechende Optionen. Dabei wird der soziale Nahraum zunehmend erweitert und das Internet liefert die Möglichkeit, den individuellen Kommunikationsraum potenziell in den letzten Winkel der Welt auszuweiten, was allerdings kaum geschieht. Damit einher geht eine zunehmende Dynamisierung der Kommunikationsstrukturen. Während das „alte“ Medium Brief immer ein paar Tage unterwegs ist, ist die E-Mail oder die SMS schnell verschickt und kann umgehend beantwortet werden. Dies schafft einen zunehmenden Geschwindigkeitsdruck, eine Beschleunigungszumutung. Wenn eine E-Mail oder SMS verschickt wird, wird auch eine umgehende Antwort erwartet. Kinder und Jugendliche unterwerfen sich nicht selten diesem Kommunikationsdruck, wobei Jugendliche hier sicher besser damit umgehen können als Kinder. Um die Kommunikation noch stärker zu beschleunigen, wird Sprache in ein handliches Format gebracht. SMS-Abkürzungen sind hier nur ein Beispiel, wie z.B. HDGDL – Hab Dich ganz doll lieb. Während die Antwort bei der asynchronen Kommunikation zeitlich noch steuerbar ist, wird der Druck bei synchroner Kommunikation wie z.B. Chat noch Abb.*



10: Geschwindigkeitsdruck, © RainerSturm / Pixelio.de

*größer. Hier gibt es kaum noch Zeit über Formulierungen nachzudenken, was sich dann auch nicht selten in der Qualität der Mitteilungen ausdrückt. Doch in dem Maße, wie sich dieser kommunikative Zeitdruck in den letzten Jahren intensiviert hat, sind auch wieder neue Kommunikationsformen entstanden, die eine intensivere Auseinandersetzung mit Themen und veränderte Kommunikationsrhythmen ermöglichen. Der Blog ist z.B. eine dieser asynchronen Kommunikationsformen, die eine neue Qualität darstellen. Diese asynchronen Kommunikationsformen bieten für Kinder und Jugendliche viele Möglichkeiten, sich über Themen auszutauschen, wobei mit zunehmendem Alter immer mehr dieser Möglichkeiten genutzt werden. Wenn es Kindern und Jugendlichen gelingt, sich dem allgemeinen Druck synchroner Kommunikationszumutungen zu entziehen, bieten die computergestützten Kommunikationsformen vielfältige Chancen zum Austausch mit anderen Kindern und Jugendlichen. Unterwerfen sie sich allerdings dem allgemeinen Kommunikationsdruck, ist die Wahrscheinlichkeit oberflächlicher Kommunikation groß. Selbstverständlich muss nicht jede Art der Kommunikation tiefgründig sein, doch prägt eine permanente Fast-Food-Kommunikation auch die Kommunikationskompetenzen, und Kommunikation ist eine der Schlüsselkompetenzen zur Bewältigung des Alltags.“*

Im Folgenden wird nun auf die von Prof. Dr. Richard Stang bereits erwähnten Charakteristika der neuen Kommunikationsformen eingegangen, die im Zuge der Beschleunigung der Kommunikation entstanden sind und welche er mit der Formulierung „das handliche Format“ bereits angesprochen hat. Um Ihnen die Spezifika der textbasierten Onlinekommunikation zu verdeutlichen, finden Sie anschließend einen Vergleich zwischen der unvermittelten Face-to-Face- sowie der computervermittelten Kommunikation.

## Besonderheiten der Onlinekommunikation

### Enträumlichung – Entzeitlichung

Bei der Face-to-Face-Kommunikation sind die Beteiligten räumlich und zeitlich gebunden, da sie zur selben Zeit an einem bestimmten geografischen Ort anwe-

send sein müssen, damit ein sozialer Austausch überhaupt stattfinden kann. Onlinekommunikation ist dagegen nicht räumlich gebunden, da sich die Kommunikationsbeteiligten an verschiedenen geografischen Orten befinden und trotzdem im virtuellen Raum miteinander kommunizieren können.

Nach LÖW lassen vernetzte Computer „... einen global organisierten Raum entstehen, welcher grenzenlos, permanent veränderbar und nicht mehr örtlich fixiert ist“. <sup>22</sup> Die virtuell Kommunizierenden befinden sich also an mehreren Orten gleichzeitig: zum einen vor dem Computerbildschirm im realweltlichen Kontext, zum anderen an virtuellen Orten im Cyberspace. An beiden Orten kann Kommunikation stattfinden. Im Kontext netzbasierter Kommunikation kann auch die Zeitgebundenheit überwunden werden. Möglich wird dies durch die zeitversetzt stattfindende Kommunikation asynchroner Dienste und Anwendungen. Gesprochenes ist vergänglich, soweit es nicht in irgendeiner Art und Weise dokumentiert wird. Aufgrund der i.d.R. textbasierten Botschaften bei der computervermittelten Kommunikation findet automatisch eine Dokumentation des sozialen Austauschs statt, der gespeichert und archiviert werden kann. Somit kann die Botschaft der „Zeitlichkeit“ enthoben werden. Bei synchroner Kommunikation ist der Austauschprozess hingegen an die zeitgleiche Anwesenheit der Kommunikationsteilnehmenden gebunden. Allerdings kann der Inhalt eines Chatgesprächs, z.B. bei ICQ, zeitunabhängig rückverfolgt werden, da die Texte in der sog. „history“ gespeichert werden. <sup>23</sup>

### Entkörperlichung

Onlinekommunikation findet nicht unter Kopräsenz der Kommunizierenden statt, d.h. dass bei rein textbasierter computervermittelter Kommunikation keine nonverbalen Elemente einfließen können. Somit werden auch taktile, sensorische, olfaktorische, visuelle und gustatorische Kategorien ausgeschlossen.

Studien von MISOCH die sich mit der Frage auseinandersetzen, wovon die Bewertung des Gegenübers im Rahmen eines sozialen Austausches abhängt, zeigten jedoch, dass 55 % der Beurteilungen auf Körpersprache und Körperhaltung, 38 % auf der Stimme und lediglich 7 % auf dem Inhalt der Kommunikation basieren. <sup>24</sup> Die Studie verdeutlicht also die zentrale Bedeutung von Körpersprache innerhalb der Face-to-Face-Kommunikation. Beispiele für nonverbale Elemente der Körpersprache sind Körperhaltung, Gestik und Mimik, soziale Merkmale (wie

z.B. Status oder Geschlecht) und Taktilität, d.h. die Kommunikation durch Berührung und Körperkontakt. Durch die fehlende Körperpräsenz im Netz beeinflussen Statussymbole wie Kleidung, Accessoires etc. die KommunikationsteilnehmerInnen weniger und schaffen einen vorurteilsfreieren Erstkontakt als bei der unvermittelten Kommunikation im Real Life.

Auch die Mimik spielt bei interpersonalen Austauschprozessen eine große Rolle und drückt z.B. Freude, Überraschung oder Abscheu aus, kann bei textbasierter Onlinekommunikation jedoch nicht zum Einsatz gebracht werden.

Des Weiteren ist der Ausdruck mittels Gestik ein wesentlicher Bestandteil der Face-to-Face-Kommunikation. Beispiele für kommunikationsspezifische Gesten sind z.B. Schulterklopfen (Ermutigung) oder Achselzucken (Desinteresse/Ratlosigkeit). Die Körperlosigkeit bezieht sich jedoch nicht auf den virtuellen Körper (Avatar), denn diesen können InternetuserInnen hinsichtlich Geschlecht, Alter, Gewicht, Hautfarbe usw. entsprechend persönlicher Selbstdarstellungsziele individuell gestalten. Aufgrund der Anonymität können im Netz häufiger als im realweltlichen Kontext schambehaftete körperbezogene Themen angesprochen und diskutiert werden, wie z.B. Kummer mit dem Aussehen oder intime körperbezogene Fragen und Probleme.<sup>25</sup>

### Textualität

Die Kommunikation im Netz erfolgt, wie Sie bereits erfahren haben, hauptsächlich textbasiert und wird z.B. als „Cyberslang“, „Cyberdeutsch“, „Netjargon“ oder „Netspeak“ umschrieben.<sup>25</sup> Diese Begriffe verdeutlichen die Andersartigkeit und für viele auch die Befremdlichkeit der „neuen“ Schriftlichkeit. Botschaften, die man sich in einem Face-to-Face-Gespräch mitteilen oder durch Körpersprache zeigen würde, werden bei der Onlinekommunikation verschriftlicht und vom Sender via Tastatur in den Computer eingegeben. Diese Botschaft wird vom Empfänger am Computerbildschirm gelesen. Die Kommunikation ist also hauptsächlich auf das Sinnesorgan Auge reduziert, man spricht von einer Kanalreduktion (siehe Abb. 3). Um die fehlenden nonverbalen Elemente in der computervermittelten Kommunikation auszugleichen, müssen Körperzeichen durch Zeichen/Codes textualisiert werden, damit sie von den Beteiligten wahrgenommen werden können. Die im Folgenden beschriebenen Kompensationsmöglichkeiten kommen verstärkt in

synchronen Anwendungen des Internets, z.B. dem Chat, zum Einsatz.

Um im synchronen Onlinedialog nicht ersichtliche Gestiken, Mimiken oder Emotionen ausdrücken zu können, gibt es sog. Emoticons. Emoticons sind liegende, 90° nach links gedrehte Gesichtsausdrücke, die aus ASCII-Zeichen wie Doppelpunkt oder Klammer bestehen. In vielen Chats können auch bereits vorgefertigte grafische und/oder animierte Emoticons verwendet werden, z.B. 😊<sup>27</sup>

: )	fröhlich	: ))	sehr fröhlich	:-@	schreien
: (	traurig	:-*	Kuss	:-c	verärgert

Eine Möglichkeit Geräusche verschriftlicht darzustellen, bieten Soundwörter, welche stark an die Comicsprache erinnern.<sup>28</sup>

ha!	=	Geistesblitz
lehz	=	Verlangen
baeh	=	Ekel, Abneigung
buhuhu	=	Trauer, Enttäuschung
hehehe	=	Hämisches Lachen
huch	=	Aufschrecken

Um emotionale Aktionen oder Reaktionen auszudrücken, werden häufig sog. Aktionswörter benutzt. Sie werden vom Infinitiv der Verbform abgeleitet und i.d.R. zwischen zwei Sternchen (\*) gesetzt.<sup>29</sup>

*grins*	*zwinker*	*ganzlieb Huck*
*staun*	*rotverd*	*denk*

Im Chat werden auch unkontrollierbare Körperzeichen verschriftlicht, die in der Face-to-Face-Kommunikation eher als lästig oder unangenehm gelten. In der Anonymität des Internets, in der u. a. olfaktorische und taktile Aspekte keine Rolle



lernen sich selbst und ihre Empfindungen ganz anders wahrzunehmen, indem sie eigentlich unbewusst ausgesendete Körpersignale schriftlich reflektieren und ausdrücken.

Im Rahmen der Projektarbeit zu dieser Broschüre wurde eine Umfrage zum Thema „Kommunikations- und Sozialverhalten im Internet“ auf der Seite Buffed.de veröffentlicht, an der 111 Personen, davon rund 58 % zwischen 10 und 20 Jahren, teilnahmen. Buffed.de ist ein Portal für Onlinespiele, auf dem über aktuelle Features informiert wird und Spielende sich über das Spielgeschehen austauschen können. Dementsprechend kann unterstellt werden, dass es sich bei den Teilnehmenden um Personen handelt, die mit den kommunikationsspezifischen Diensten und Anwendungen des Internets vertraut sind.

(Aufgrund der geringen Stichprobengröße wurden die hier dargestellten Ergebnisse gerundet, evtl. Rundungsfehler sind zu vernachlässigen. Die Umfrage dient zudem rein der Veranschaulichung und Verdeutlichung der behandelten Inhalte, sie ist demnach nicht repräsentativ und erhebt keinen wissenschaftlichen Anspruch.)

Die gesamten Ergebnisse der Umfrage finden Sie am Ende der Broschüre abgedruckt. Ausgewählte Ergebnisse zur Textualität werden im Folgenden dargestellt. Die Frage, ob sich ihre Sprache im realweltlichen Kontext durch die Sprachbesonderheiten im Netz verändert habe, beantworteten 45 % der Befragten mit „Nein“ und 55 % mit „Ja“. Somit hat subjektiv mehr als die Hälfte der befragten InternetnutzerInnen den Eindruck, dass sich ihre Sprache durch die Internetaktivitäten verändert hat. 17 % aller Befragten wurden auch direkt von einer Person aus ihrem persönlichen Umfeld auf eine Sprachveränderung aufmerksam gemacht. Hier stellt sich allerdings die Frage, wie viele ebenfalls aktive und erfahrene InternetnutzerInnen das persönliche Umfeld beinhaltet.

Aus diesen Ergebnissen kann geschlossen werden, dass die computervermittelte Kommunikation zwar Einfluss auf die Sprache in der Face-to-Face-Kommunikation haben kann, dies aber primär eine stark subjektive Empfindung ist. Mögliche Folgen der Sprachveränderung können sich z.B. in einer starken Versachlichung und Oberflächlichkeit der Sprache zeigen.

Aufgrund der dargestellten Sprachbesonderheiten wie Akronyme oder Emoticons, die häufig der Verkürzung und Vereinfachung dienen, oder auch aufgrund der Entkontextualisierung, könnte man annehmen, dass es innerhalb netzbasierter Kommunikation häufig zu Missverständnissen unter den Beteiligten kommt. Insgesamt

gaben diesbezüglich 37 % der Befragten an, dass die rein textbasierte Kommunikation im Netz tatsächlich häufig Missverständnisse herbeiführt. Ein wichtiger Aspekt zur Beurteilung dieses Ergebnisses ist sicherlich die Frage nach dem jeweiligen Kenntnisstand der einzelnen Gesprächspartner in Bezug auf die Besonderheiten der Netzsprache. Denn sicherlich tauchen verstärkt dort Missverständnisse auf, wo einer oder mehrere der Beteiligten mit den üblichen Abkürzungen und Kommunikationsgewohnheiten im Netz nicht vertraut sind. Auch können aufgrund der fehlenden Kopräsenz Missverständnisse entstehen. Gesprächsinhalte oder Bemerkungen können z.B. überbewertet oder missverstanden werden, da Gestik, Mimik, Lautstärke oder Tonhöhe nicht via Computer übertragen werden können, aber dennoch zusätzliche Information über den Gesprächsinhalt liefern könnten. Wie das Ergebnis zeigt, hält sich das Aufkommen von Missverständnissen trotz allem in Grenzen. Allerdings muss beachtet werden, dass es sich bei den Befragten zum größten Teil um Personen handelt, die einerseits viel Erfahrung im Bereich Netzsprache haben und andererseits größtenteils innerhalb von MMORPGs, d.h. über TeamSpeak kommunizieren.

### Entkontextualisierung

Face-to-Face-Kommunikation findet von Angesicht zu Angesicht immer in einem bestimmten Kontext statt, d.h. sie ist in einen Zusammenhang eingebunden. Onlinekommunikation findet orts- und zeitunabhängig sowie an unterschiedlichen geografischen Orten statt. Die Beteiligten teilen also keinen gemeinsamen Kontext oder Handlungshintergrund. Laut MISOCH kommt es im Internet zu einer Entkontextualisierung der Inhalte.

*„Die Informationen werden durch die nicht-lineare Hypertextstruktur aus ihren kontextuellen Zusammenhängen entnommen und in eine neue netzartige Struktur, in ein Gewebe von Inhalten und Bedeutungen, eingefügt.“<sup>34</sup>*

Diese Netzstruktur besitzt kein Zentrum und schreibt keine lineare Lesart vor. Da die Informationseinheiten zudem für sich alleine stehen, kann es zu Orientierungslosigkeit des Internetnutzers und zum Gefühl des „lost in cyberspace“ kommen.

Face-to-Face-Kommunikation	Onlinekommunikation
Kopräsenz der Kommunikationsteilnehmer	Keine Kopräsenz der Teilnehmer
Visuelle Sichtbarkeit	Visuelle Anonymität
Durch Kopräsenz der Akteure Einbezug von psychosozialen Daten, die durch Körper, Kleidung etc. vermittelt werden	Keine Übertragung psychosozialer, körpergebundener Daten
Möglicher Einbezug aller Sinnesmodalitäten (optisch, akustisch, olfaktorisch usw.)	Kein Einbezug direkter Sinnesmodalitäten möglich
Austausch erfolgt mittels verbaler (Sprache) und nonverbaler Zeichen (Mimik, Gestik, Haptik usw.)	Austausch hauptsächlich mittels verschriftlichter Sprachzeichen
Kommunikation erfolgt zeitgleich	Zeitversetzte (E-Mail) und zeitgleiche (Chat) Kommunikation möglich
Raumgebundene Kommunikation	Kommunikation ist raumungebunden, es entsteht ein virtueller Kommunikationsraum
Synchrone Kommunikation nur bei gleichzeitiger Kopräsenz möglich	Synchrone Kommunikation bei geografischer Trennung möglich
Kommunikation durch Kopräsenz in einen Kontext eingezogen	Kommunikation entkontextualisiert
Eindrucksbildung aufgrund optischer Merkmale	Eindrucksbildung aufgrund textueller Merkmale (Schreibstil usw.)

Abb. 12: entnommen aus MISOCH 2006, S. 62

In Abb. 12 finden Sie zusammenfassend die bisher beschriebenen Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation im Gegensatz zur Face-to-Face-Situation.

### Im Vergleich: Face-to-Face- und Onlinekommunikation

Einige der dargestellten Unterschiede dürften Ihnen allerdings auch schon von anderen Kommunikationsmedien wie Handy oder Telefon bekannt sein.

Zur Ergänzung der theoretischen Inhalte werden an dieser Stelle nochmals kommunikationsspezifische Ergebnisse der Umfrage auf Buffed.de dargestellt,

welche den Einfluss und die Auswirkungen der Onlinekommunikation verdeutlichen. 13 % der Befragten gaben bezüglich der Frage, warum Kommunikation im Netz angenehmer sei als die Kommunikation im realweltlichen Kontext, als Grund den Wegfall unkontrollierbarer Körpersignale an, 13 % die Entzeitlichung und Enträumlichung, 22 % den Wegfall sozialer Attribute und 8 % die Möglichkeit der virtuellen Selbstdarstellung durch einen Avatar. Die verbleibenden 43 % empfinden

computervermittelte Kommunikation nicht als angenehmer im Vergleich zur Face-to-Face-Kommunikation. Wie bereits erwähnt, machen die Ergebnisse deutlich, welche elementare Rolle dem Wegfall sozialer Kategorien bei der interpersonalen Kommunikation zukommt. Die Aspekte Entzeitlichung und Enträumlichung wurden hingegen lediglich von 13 % der Befragten als Vorteil der computerbasierten

Kommunikation gesehen.

Hier stellt sich die Frage ob dieses Ergebnis an der Altersstruktur der Befragten liegen könnte. 8 % der Befragten sind zwischen 10 und 15, 50 % zwischen 15 und 20 Jahre alt. 58 % sind somit mit den neuen Medien aufgewachsen und empfinden möglicherweise auch deswegen keine großen Unterschiede zu früheren Zeiten.

### Theorien zu Medienmerkmalen und medialem Kommunikationsverhalten

Die gängigsten Theorien zu Medienmerkmalen sind das Kanalreduktionsmodell und das Filtermodell. Sie verdeutlichen noch einmal die spezifischen Besonderheiten der textbasierten Kommunikation via Internet. Diese Modelle sind nicht nur theoretisch interessant, sondern haben auch Einfluss auf die praktische medienorientierte Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.

#### Das Kanalreduktionsmodell

Da bei der computervermittelten Kommunikation die meisten Sinnesorgane ausgeschlossen sind, geht das Kanalreduktionsmodell von einer drastischen „Kanalreduktion“ auf der physikalischen Ebene aus. Mit dieser Reduktion gehen gemäß dem Modell eine Entemotionalisierung, Entsinnlichung, Entkontextualisierung, Enträumlichung, Entzeitlichung, Entmenschlichung und letztendlich eine Entwicklung einher. Obwohl durch die bereits erwähnten Kompensationsmöglichkeiten (Emoticons, Aktionswörter usw.) Wege gefunden wurden, emotionale Defizite auszugleichen, sehen Vertreter bzw. Vertreterinnen des Kanalreduktionsmodells die computervermittelte Kommunikation dennoch als defizitären und zerstörerischen Ersatz der Face-to-Face-Kommunikation an. Laut Kanalreduktionsmodell ist es von großer Bedeutung, dass bei der Nutzung neuer Medien, insbesondere durch Heranwachsende, ein entsprechendes Hintergrundwissen besteht.

In der Kinder- und Jugendarbeit kann dies z.B. durch die Förderung von Medienkompetenz mittels praktischer Angebote zur Internetaneignung realisiert werden.

Von zentraler Bedeutung ist es auch, die Grenzen medialer Kommunikation aufzuzeigen. Eine wichtige Rolle spielt dabei, das Recht auf Nicht-Erreichbarkeit deutlich zu machen sowie nicht-mediale Kommunikationsmöglichkeiten aufzuzeigen.



Abb. 13: Datenklau, © Antje Delater / Pixelio.de

#### Das Filtermodell

Das Filtermodell geht von einem Informationsverlust in Bezug auf den psychosozialen Hintergrund der miteinander Kommunizierenden aus. So kann es z.B. im Rahmen computervermittelter Kommunikation vorkommen, dass über die Bildung, den Status, das Geschlecht, das Aussehen, oder das Vermögen des Gegenübers keine Informationen vorliegen. In der Face-to-Face-Kommunikation sind solche nonverbal vermittelten Hintergrundinformationen entscheidend für die Kontaktaufnahme und Einschätzung anderer Personen. Durch die aus der netzbasierten Kommunikation ggf. resultierende Anonymität kommt es zu einem Nivellierungseffekt. Das bedeutet, dass nicht das imposante Auftreten, die edle Kleidung oder der Status einer Person ein Bild von dieser vermitteln, sondern dieses lediglich aufgrund der textbasierten Botschaft entsteht.

Gemäß dem Filtermodell werden dadurch soziale Hemmungen abgebaut, was einen enthemmenden Effekt nach sich zieht, der Ehrlichkeit, Offenheit, Freundlichkeit, Partizipation sowie Egalität innerhalb der Kommunikation begünstigen kann. Dieser enthemmende Effekt kann allerdings auch zu antisozialen Verhalten führen, wenn NutzerInnen sich durch die Anonymität des Internets geschützt fühlen. Spezifisch antisoziales Netzverhalten zeigt sich z.B. in der Verbreitung von Computerviren, dem Versand von Massenmails sowie der Datenausspähung. Hierbei handelt es sich allerdings nicht um ein internetspezifisches Phänomen, dies ist in ähnlicher Weise auch schon von anderen Medien bekannt, z.B. in Form von Telefonstreichen. Schwachpunkt dieses Modells ist aber, dass nicht berücksichtigt wird, dass viele Netzkontakte zwischen befreundeten UserInnen stattfinden, welche bereits über die psychosozialen Hintergründe des Gegenübers im Bilde sind.

Praktische Arbeitsansätze für die Kinder- und Jugendarbeit bieten sich im Bereich E-Mail-Beratung, Onlineberatung sowie in Form von Online-Selbsthilfeforen an, da durch die mediale Anonymität das Gespräch über schambehaftete oder tabuisierte Themen leichter fällt. Diese Angebotsform ist jedoch nicht gänzlich neuartig, sondern als eine technische Weiterentwicklung von Telefonberatungen, wie z.B. der „Nummer gegen Kummer“, anzusehen.

### Theorie der sozialen Informationsverarbeitung

Im Gegensatz zum Kanalreduktions- und Filtermodell, unterstellt die Theorie der sozialen Informationsbearbeitung keine Kommunikations-veränderung, welcher die Individuen ausgesetzt sind. Die Theorie der sozialen Informationsbearbeitung geht stattdessen davon aus, dass es erst gar nicht zu einer medial bedingten Kommunikationsverarmung kommen muss. Begründet wird dies damit, dass im Zuge einer aktiven Aneignung von medialen Sprachbesonderheiten etwaige Defizite kompensiert werden können. Die Konzentration liegt auf den medial verfügbaren, nicht auf den fehlenden Hinweisen. Durch das Fehlen von z.B. emotionalen Elementen werden neue soziale Fertigkeiten entwickelt, um mit diesem Defizit sinnvoll umzugehen und zu einer dennoch befriedigenden Kommunikation zu gelangen. Das Internet ist somit, gemäß der Theorie der sozialen Informationsbeschaffung, ein neuer Handlungsraum, in dem Menschen auf kreative Weise Gefühle ausdrücken, Beziehungen pflegen und soziale Fertigkeiten entwickeln können. Die Theorie geht nicht davon aus, dass durch Onlinekommunikation Beziehungsverarmung oder Sprachschwächen bedingt werden.

Für die Praxis der Kinder und Jugendarbeit ergibt sich aus dieser Theorie, dass in der Internetnutzung nicht automatisch eine Gefahr liegt, sondern neue Medien als wichtiges Element jugendlicher Lebenswelten anerkannt und gefördert werden sollten. Wichtig ist demnach, die Medienkompetenz Kinder und Jugendlicher auch in Bezug auf die kommunikationsspezifischen Aspekte zu unterstützen und sie spielerisch an die Netznutzung heranzuführen.<sup>35</sup>

# Sozialverhalten

## Das Internet – unsoziales Netzwerk oder soziale Vernetzung?

Nicht nur die Onlinekommunikation unterscheidet sich von Unterhaltungen im Real Life, auch soziale Interaktionen und soziales Verhalten im Internet weisen spezifische Besonderheiten im Gegensatz zum Sozialverhalten außerhalb des Netzes auf. Welche Auswirkungen z.B. Kanalreduktion oder Enthemmungseffekte auf die Kommunikation im Internet haben, konnten Sie bereits lesen. Jetzt geht es um die Auswirkungen der computervermittelten Kommunikation auf die Identitätsbildung und die sozialen Beziehungen der InternetnutzerInnen (im Internet und im Real Life). Für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist es sinnvoll, zu wissen, welche Auswirkungen der Gebrauch des Internets hat, wie er sich in Verhaltensänderungen manifestieren kann und welche Ursachen dies im Einzelnen hat. Diese Einflüsse auf Heranwachsende identifizieren zu können, gehört mit zu den Voraussetzungen für eine erfolgreiche medienpädagogische Arbeit, setzt allerdings das Wissen um die unterschiedlichen sozialen Prozesse im Internet voraus.

### Identitäten im Netz

#### Identitätsbildung in der Adoleszenz – oder die Schwierigkeit Jugendlicher, „ganz“ sie selbst zu sein

Eine zentrale Aufgabe in der Adoleszenz ist die Ausbildung einer eigenen Identität.<sup>36</sup> Diese entwickelt sich auf Basis der Fähigkeit des Individuums, sich reflexiv mit sich selbst und den Reaktionen anderer auf die eigene Person auseinander zu setzen, woraus dann entsprechende Selbsteinschätzungen entwickelt werden. Gesellschaftliche Normen, moralische Prinzipien und das soziale Umfeld stellen dabei den Orientierungsrahmen für die Ausbildung der Identität dar. Aufgrund der Vervielfältigung sozial anerkannter Lebensformen und dem Schwinden traditioneller Rollenmuster sind die Lebenswelten der heutigen Jugend aber zunehmend

von Komplexität, Unsicherheit und Orientierungslosigkeit geprägt. Dies macht es Heranwachsenden oft schwer, ein konsistentes „Ich“ bzw. eine stabile Identität auszubilden. Stattdessen entwickeln sie häufig lediglich bruchstückhafte Identitätsmuster, Identitätsfragmente oder auch ein multiples „Ich“. Jugendliche stehen heute i.d.R. vor der schwierigen Aufgabe, z.T. gegensätzliche Selbsterfahrungen aufeinander zu beziehen und in einen sinnvollen Zusammenhang bringen zu müssen.<sup>37</sup> Identitätsarbeit bezeichnet dabei alle Bemühungen Heranwachsender, die zur Identitätsbildung führen und der Frage „Wer bin ich?“ nachgehen. Nach ERIKSON beinhaltet dies u.a. auch das Ausprobieren und Ausleben verschiedener Rollen- und Identitätswürfe. Diese Identitätsarbeit ist zwar zentral in der Jugendphase, setzt sich aber nichts desto trotz auch im Erwachsenenalter fort.<sup>38</sup> Im Folgenden wird Identität dementsprechend als eine komplexe Struktur verstanden, die sich aus einzelnen gruppen-, rollen-, körper- oder tätigkeitsbezogenen Teilidentitäten zusammensetzt. Je nach Situation werden dabei bestimmte Teilidentitäten aktiviert. Diese Teilidentitäten (subjektiv besonders wichtige Selbstaspekte) bilden zusammen kein beständiges und einheitliches Ganzes, sondern eine Art Patchwork, das sich ständig verändert – neue Teilidentitäten werden ausgebildet, setzen sich neu zusammen und entwickeln sich weiter. Welche Teilidentitäten entstehen und wie sie sich mit anderen Teilidentitäten verknüpfen lassen, wird immer auch von den sozialen und medialen Kontexten mit beeinflusst.<sup>39</sup>

#### Onlineselbstdarstellung oder virtuelle Identität?

Die im Zusammenhang mit der Internetnutzung entstandenen Begriffe „Virtuelle Selbstdarstellung“ oder „Onlineselbstdarstellung“ und „Virtuelle“ oder „Online-Identität“ werden oft relativ beliebig für alle Personenrepräsentationen im Netz benutzt. Onlineselbstdarstellungen sind allerdings lediglich temporäre Repräsentationen einer Person, welche weder dauerhaft noch subjektiv relevant sind (z.B. einmaliges Benutzen eines Nickname beim einmaligen Forenbesuch). Die Online-Identität hingegen ist eine dauerhafte, wiedererkennbare, mehrfach verwendete, subjektiv relevante Personendarstellung im Netz. Somit handelt es sich nur bei einer kleinen Anzahl von Onlineselbstdarstellungen auch tatsächlich um Online-Identitäten. Von Online-Identitäten sind sog. Offline-Identitäten zu unterscheiden, welche in diesem Zusammenhang Identitäten außerhalb des Internets bezeichnen.

Diese Offline- und Online-Identitäten lassen sich nicht immer klar voneinander abgrenzen, sondern verschmelzen häufig zu Mischformen, sog. Hybrid-Identitäten.<sup>40</sup>

## Mediale Orientierungshilfe – warum Medien Einfluss auf die Identitätsarbeit haben

Medien bieten Heranwachsenden neue Erlebnis- und Erfahrungsräume. Sie dienen als soziales Orientierungssystem, das Kindern und Jugendlichen hilft, die Welt zu erfassen. Indem sie eine Vielzahl von Handlungsstrategien, Wertemustern und Lebensentwürfen anbieten, haben die Medien Anteil an der Identitätsbildung.<sup>41</sup>

*„Die Medien stellen [...] Identifikationsangebote zur Verfügung, die die Angebotsvielfalt unterschiedlicher, auch medial vermittelter Lebenswelten und sozialer Realitäten früherer Generationen bei Weitem übersteigen.“<sup>42</sup>*

Personen- und Gruppendarstellungen im Fernsehen oder Internet bieten dementsprechend Identitätsmodelle an, welche den Jugendlichen als Vorbild und Muster für die Ausbildung eigener Identitäten dienen.<sup>43</sup> Die medialen Identitätsrepräsentationen können dabei Angleichung, Identifikation, Abgrenzung oder auch die Reflektion bestimmter biografischer Erlebnisse auslösen. Im Gegensatz zu den Massenmedien, die sich per Definition am Mainstream orientieren, bietet das Internet dabei äußerst vielfältige Identifikations- bzw. Abgrenzungsangebote auch für Minderheiten.<sup>44</sup>

Kinder und Jugendliche beziehen ihre Wirklichkeitserfahrungen also vielfach aus medialen Umwelten, ihre Wahrnehmungen werden von ihnen geprägt und ihre Zukunftsträume durch sie mitbestimmt. Computerspiele und insbesondere Online-Rollenspiele verkörpern zudem oft eine Realität, die dem sozialen Nahraum entspricht. Den Heranwachsenden bieten sich zahlreiche Möglichkeiten des eigenständigen Handelns, des Knüpfens von Kontakten und auch des Auslebens von Träumen, so dass sie sich in diesen Spielen regelrecht zu Hause fühlen können.<sup>45</sup> Darüber hinaus können sie hier vielfältige soziale, kommunikative und kreative Kompetenzen erwerben, die auch im Real Life maßgeblich sind. Auch die sozialen Interaktionen mit anderen Spielenden lassen Erfahrungen zu, welche z.T. auf

Situationen des realen Lebens übertragbar sind. Ausschlaggebend für die Lernerfahrungen ist das Bewusstsein, dass es sich bei dem Spiel nicht um eine reine Simulation handelt, sondern dass die Interaktionen mit „realen“ Menschen stattfinden.<sup>46</sup>

*„In der Interaktion mit themenspezifischen individuellen Vorlieben und Interessen der Spieler ermöglichen Computerspiele – anders und stärker als andere Medien – das Erleben von Macht, Kontrolle und Selbstwirksamkeit und die Identifikation mit den Spielfiguren. Häufig werden dabei eigene Lebensthematiken mit den Inhalten der Spiele verknüpft.“<sup>47</sup>*

## Identitätslos im Cyberspace?

Erst die automatisch stattfindende, situationsabhängige Aktivierung und Darstellung individueller bzw. kollektiver Identitäten ermöglicht einen sinnvollen zwischenmenschlichen Kontakt. Sie bietet eine Orientierungshilfe, um die Aussagen und Handlungen anderer einschätzen und ihnen einen Sinn zuweisen zu können. Genau diese Aktivierung von Identitäten soll bei der Onlinekommunikation aber nicht stattfinden. Die Beteiligten können sich somit nicht ausreichend selbst präsentieren bzw. erfahren zu wenig über die Identität des Gegenübers. Es stellt sich allerdings die Frage, ob die computervermittelte Kommunikation tatsächlich ohne authentische Identitätskonstruktionen abläuft und somit pauschal als unpersönlich, sozial sinnlos und defizitär zu werten ist.

Gemäß dem Filtermodell werden bei der Onlinekommunikation individuelle Besonderheiten und Gruppenzugehörigkeiten herausgefiltert, was die soziale Kategorisierung erschwert oder sogar unmöglich macht. Dem entgegen steht allerdings die Tatsache, dass sich in Online-Foren und Chats u.a. anhand von Nicknames oder kommunizierten Inhalten oftmals Geschlechts-, Alters- und Ortszuordnungen vollziehen lassen. Ähnlich wie im realen Leben, wo Unbekannte aufgrund von Äußerlichkeiten oft relativ treffend eingeschätzt und beurteilt werden können, ist es anhand „mediatisierter Informationshäppchen“ auch im Netz möglich, Rückschlüsse auf aktivierte Identitäten und bestimmte Persönlichkeitsmerkmale zu ziehen. Darüber hinaus können InternetnutzerInnen fehlende Hintergrundinformationen ergänzen und nonverbale Gesten mittels Zeichen (z.B. Emoticons)

vermitteln. Ob ein Onlineaustausch zustande kommt, bei dem Identitäten erkennbar werden, ist also primär von den Betreffenden und ihrem Kommunikationsverhalten abhängig (z.B. Zeit, Motivation, Nutzungsstil, Kompetenzen).

Das beliebige Anonymisieren, Wechseln oder Vortäuschen von Onlineselbstdarstellungen, das sog. Identitäts-Hopping, gilt als Risiko für die Entwicklung junger Menschen. Es werden Störungen bei der Identitätsbildung und eine Erhöhung der Orientierungslosigkeit befürchtet. Identitätswechsel, vorgetäuschte Identitäten, sowie bis zur Unkenntlichkeit idealisierte Selbstdarstellungen vermitteln nämlich den Eindruck, dass überhaupt keine Identifikation mit der eigenen Person bzw. dem eigenen Selbst existiert, was aber Voraussetzung für eine bedeutungsvolle und stabile Identität ist. Allerdings wird das Identitäts-Hopping in der Praxis nur sehr selten und wenn, dann oft auch nur aus Spaß betrieben. Anonymität und Pseudonymität (z.T. fiktionalisierte, anonymisierte oder idealisierte Selbstdarstellungen) sind keine weit verbreiteten, alltäglichen Phänomene. Zudem dienen sie i.d.R. nicht einer Tarnung. Im Gegenteil – sie unterstützen häufig die persönliche Selbstdarstellung im Netz und erleichtern es vielfach, gerade auf heikle, kritische oder sehr persönliche Fragen (z.B. in Online-Selbsthilfegruppen) ehrlich und offen zu antworten. Viele NutzerInnen genießen es, sich ganz offen und authentisch zu präsentieren und benutzen relativ konkrete virtuelle Selbstdarstellungen, welche meist die Offline-Identität widerspiegeln.<sup>48</sup>

PÖRNBACHER (1999) betont, dass gerade Jugendliche keine „Identitätshopper“ sind, die ständig voller Begeisterung ihre Identität wechseln oder mehrere Identitäten gleichzeitig pflegen, sondern dass sie sehr an der Kohärenz ihrer Identität und ihrer Wertvorstellungen interessiert sind.<sup>49</sup> Auch die Ergebnisse der bereits erwähnten Umfrage auf Buffed.de unterstreichen diese Aussage: 19 % der 111 Befragten beantworteten die Frage, ob sie sich im Onlinespiel anders als im realen Leben darstellen mit „Nein“. 31 % geben im Netz weniger von sich preis, 20 % verhalten sich offener und weniger schüchtern, 4 % stellen sich in Bezug auf Aussehen oder Status positiver, 6 % negativer dar. 10 % gaben an, ihr Avatar hätte ein anderes Geschlecht und lediglich 11 % schlüpfen in eine komplett andere Rolle (Mehrfachnennungen waren möglich). Das Gros der SpielerInnen bleibt also entweder bei ihren authentischen Selbstdarstellungen aus der realen Welt oder nutzt die Besonderheiten der computerbasierten Kommunikation, um entspannter

mit anderen interagieren zu können. Nur eine Minderheit nutzt die Möglichkeiten des Internets, um eine andere Identität anzunehmen oder diese zu modifizieren. Zudem ist zu berücksichtigen, dass es sich bei den Befragten um ComputerspielerInnen handelt, so dass Geschlechtswechsel oder das Schlüpfen in Fantasyrollen nicht unbedingt persönlich motiviert sein müssen, sondern auch in der Ausgestaltung des jeweiligen Computerspiels begründet sein können.

### **Anonymität als Wegbereiter von Devianz und Rücksichtslosigkeit im Netz?**

Die Anonymität und Nicht-Identifizierbarkeit gilt nicht nur als Gefahr für die Identitätsarbeit, sondern auch als Risiko für deviantes Verhalten im Netz. Allerdings ist die Annahme, dass Menschen sich aufgrund der Möglichkeit zu Anonymität massenhaft zu normverletzendem Verhalten hinreißen lassen, kritisch zu bewerten und unterstellt nicht zuletzt ein antisoziales Menschenbild.

Beim „Flaming“ (Beleidigungen im Netz) zeigt sich im Gegenteil sogar häufig eine besonders starke Orientierung an Gruppennormen und individuellen oder kollektiven Identitäten.<sup>50</sup> Die Umfrage auf Buffed.de unterstützt diese These: Befragt zu ihrem Sozialverhalten im Netz gaben lediglich 14 % der Teilnehmenden an, aufgrund der relativen Anonymität im Spiel weniger höflich zu sein. 64 % verhalten sich im Netz nicht freundlicher oder weniger freundlich als im realen Leben und 23 % gaben an, im Spiel sogar höflicher und rücksichtsvoller zu sein.

Es lässt sich also festhalten, dass die Möglichkeit zu Anonymität und Identitäts-hopping im Internet zwar Risikopotentiale birgt und unter bestimmten Bedingungen auch negative Folgen nach sich ziehen kann, dieser Zusammenhang aber nicht pauschal für alle UserInnen gilt. Zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang außerdem, dass das Herausfiltern möglicher stigmatisierender oder stereotypisierender Merkmale und Identitäten auch eine Chance für eine gleichberechtigtere, vorurteils-freiere Onlinekommunikation darstellen kann.<sup>51</sup>

### **Identitätsstärkung im Netz?**

Welche Identitäten eine Person annehmen und ausleben kann ist abhängig von den sozialen Szenen, in denen sie sich bewegt oder zu denen sie Zugang hat. Im Internet existieren für alle Arten von Identitäten (sozial etablierte, unterreprä-

sentierte, stigmatisierte, etc.) Netzforen, die zwanglos und unbeobachtet vom sozialen Nahfeld des Real Life besucht werden können. Die Wahl spezifischer Netzszenarien bietet so die Möglichkeit, gezielt schambesetzte und ambivalente Identitätsanteile auszuleben, welche in Offlinekontexten keinen Platz finden oder mit anderen Identitäten in Konflikt stehen. Die mediale Umgebung begünstigt also oftmals die Realisierung von Identitäten, welche im realen Leben verheimlicht oder stigmatisiert werden. Das Kennenlernen Gleichgesinnter, welche den von der Gesellschaft abgewerteten Selbstaspekt nicht als Belastung, sondern als „etwas Besonderes“ empfinden, lässt das Gefühl „anders“ und allein zu sein verschwinden (z.B. „Girl loves Girl – proud to be a lesbian“). So können diese Identitäten bekräftigt und ausgebaut, die damit verbundenen negativen Gefühle gleichzeitig bewältigt und verarbeitet werden.

Die intensive Auseinandersetzung mit der marginalisierten Identität kann deren subjektive Wichtigkeit erhöhen und dazu beitragen, dass die betroffene Person sich selbst eher akzeptiert, das Stigma auch außerhalb des Netzes thematisiert und somit das Gefühl sozialer Isolation abnimmt. Das Internet sollte deshalb nicht nur als Risiko sondern auch als Chance für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gesehen werden.

Die öffentliche Darstellung marginalisierter Identitäten und die daraus resultierende Online-Identitätsarbeit geht aber auch mit Risiken einher. Die Gefahren liegen in einer möglichen Fixierung auf die entsprechende Teilidentität, in einer Abkapselung von anderen Gruppen, in der Übernahme selbst- bzw. fremdschädigender Gruppen-Ideologien (z.B. Darstellung von Anorexie als Lebensstil statt als Krankheit) und in der Bestärkung krimineller oder devianter Identitäten.<sup>52</sup>

### Seht her, so bin Ich!

Auch Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft“ bieten eine gute Gelegenheit, Handicaps und Schwächen offensiv darzustellen. Der spielerische Rahmen kann helfen, besser mit negativem Feedback umzugehen und positives Feedback kann dazu ermutigen, eigene Fehler und Schwächen neu zu bewerten, zu akzeptieren und diese Einstellungen auch in das reale Leben zu übertragen. Auf diese Weise können alternative Erfahrungen gemacht, Vermeidungsverhalten verhindert und die Selbstwirksamkeit gesteigert werden.

Eine stärkere Betonung der eigenen Identität(en) findet sich ebenso auf den privaten Homepages von Einzelpersonen, Familien oder Paaren. Die Betreiber bzw. Betreiberinnen präsentieren der Netzöffentlichkeit umfassende Selbstdarstellungen, z.T. auch unter Einbeziehung heikler Teilidentitäten. Die Arbeit an einer persönlichen Homepage kann dabei durchaus identitätsfördernd wirken, da sie die Auseinandersetzung mit der Frage nach der eigenen Identität („Wer bin ich?“) sowie mit deren Wirkung auf die Öffentlichkeit erfordert.<sup>53</sup> Indem das eigene Selbst im Internet neu konstruiert und dargestellt wird, wird es zugleich zum Reflektionsobjekt. Die persönliche Homepage kann zu einer Art Spiegel werden, durch den sich die betreffende Person sozusagen mit den Augen anderer betrachtet. Eine Homepage bietet als ein Medium der Identitätsarbeit Heranwachsenden die Möglichkeit, herauszufinden, wer sie sind oder sein möchten.<sup>54</sup> Positive Rückmeldungen von BesucherInnen solcher Homepages können zudem das Bedürfnis nach Selbstwertschätzung befriedigen und identitätsstärkend wirken.<sup>55</sup>

Insgesamt kann das Web 2.0 Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die Entwicklung und Bearbeitung ihrer jeweiligen Identitäten eine erhebliche Hilfestellung bieten. Die Medien stehen den Heranwachsenden jedoch nicht nur als sicherer Handlungs- und Erprobungsraum für das Ausleben verschiedener Rollen- und Identitätsentwürfe bzw. unterschiedlicher Facetten ihrer Persönlichkeit zur Verfügung.<sup>56</sup> Der fortwährende Dialog mit anderen InternetnutzerInnen über die Selbstdarstellung auf eigenen Homepages, Weblogs oder in Social Communities (z.B. SchülerVZ, StudiVZ, MySpace) fördert zudem die Auseinandersetzung mit den Reaktionen anderer und erleichtert die Suche nach dem eigenen, wirklichen „Ich“.<sup>57</sup> Die, durch die medialen Gegebenheiten ermöglichten ungewohnten Interaktionen und Feedbacks können dazu anregen, herkömmliche Umgangsformen mit eigenen und fremden Identitäten zu prüfen.<sup>58</sup> Dies ergibt wiederum Material für eigene, neue Identitätskonstruktionen.<sup>59</sup>

### Identitätswechsel im Netz – Täuschung oder Identitätsarbeit?

Basiert eine Identitätszuschreibung auf körperlichen Merkmalen, z.B. Mann, Frau, Dicke, Dünne, besteht im realen Leben kaum eine Chance, eine Kategorisierung zu vermeiden oder die gegensätzliche Rolle einzunehmen. Im Internet hingegen

kann ein Identitätswechsel relativ leicht und unbemerkt vollzogen werden. Genau diese Identitätswechsel – und im speziellen der Geschlechterwechsel – werden allerdings als besondere Risikofaktoren für die zwischenmenschliche Qualität beim Onlineaustausch gesehen.

Viele Geschlechtswechsel im Internet dienen nicht dem Motiv der Identitätsarbeit, sondern stellen strategische Selbstdarstellungen dar, z.B. die Wahl eines männlichen Avatars in einem Onlinespiel, um Belästigungen oder übertriebene Hilfsangebote anderer männlicher User zu vermeiden. Geschlechtswechsel im Netz sind aber nur dann identitätsrelevant, wenn die Betreffenden sich mit ihrer gegengeschlechtlichen Onlineselbstdarstellung insofern identifizieren, dass sie sich mit den traditionellen Geschlechtsrollen kritisch auseinandersetzen und insbesondere die gegengeschlechtlichen Selbstaspekte ihrer Persönlichkeit erkunden. Dies kann z.B. so aussehen, dass Jungen anhand einer weiblichen Online-Identität ihre Emotionalität und Verletzlichkeit stereotypkonträr ausleben. Allerdings wechseln nur die wenigsten UserInnen online ihr Geschlecht, und wenn, dann oft auch nur aus Neugierde oder zum Spaß. Die sehr selten ernsthaft vollzogenen Identitätswechsel hingegen ermöglichen einen Einblick in die Welt des anderen Geschlechts und können gegenseitiges Verstehen fördern. Sie konfrontieren die Betreffenden zudem mit neuen Normen und Erwartungen, erweitern ihre Kontaktmöglichkeiten und ermöglichen, abgelöst vom eigenen Körper, die Ausbildung neuer, authentischer Teilidentitäten. Allerdings gilt es, solche positiven Netzerfahrungen mit dem Erleben und Verhalten außerhalb des Netzes zu verknüpfen, da sie sonst als Selbst- oder Fremdbetrug bzw. als Alltagsflucht zu werten sind. Zudem werden immer auch Fragen nach Täuschung oder Manipulation aufgeworfen und es gilt die „neue“ Identität überzeugend zu repräsentieren. Insbesondere durch „Medienwechsel“, also die Wahl eines anderen Mediums, wie z.B. des Telefons, besteht stets die Gefahr, dass ein Identitätswechsel aufgedeckt wird.

Der Wechsel von marginalisierten zu Mainstream-Identitäten findet im Gegensatz zum Geschlechtswechsel relativ häufig statt und kann auch einfacher realisiert werden. Indem die entsprechenden Stigmata einfach nicht erwähnt werden, geht das Gegenüber aufgrund seiner Vorstellung i.d.R. von einer Mainstream-Identität aus. So können Identitätswechsel ohne große Anstrengung bewerkstelligt und

andere Identitäten in den Vordergrund gestellt werden. Ein solcher Identitätswechsel lässt sich allerdings nur bei reinen Onlinekontakten auf Dauer aufrecht erhalten.

In geselligen Online-Foren oder Chats, wo oft ein starkes Interesse am Aussehen des Gegenübers besteht, kommt es häufig zu Experimenten mit fiktionalisierten und idealisierten Selbstdarstellungen. Sowohl bei der verbalen Selbstbeschreibung (Alter, Haarfarbe etc.) als auch bei der Fotoauswahl geht es nicht nur darum, evtl. Handicaps zu vertuschen, sondern auch darum, für die anderen KommunikationspartnerInnen möglichst attraktiv zu erscheinen und so die eigenen Kontaktchancen zu steigern. InternetnutzerInnen haben dabei die Möglichkeit, den Eindruck und das Bild, das sie beim Gegenüber erzeugen möchten, aktiv zu gestalten und sich ggf. auch komplett neu zu erfinden. Die Grenzen zwischen Identitätsarbeit und Identitätsspiel sind dabei fließend und abhängig vom jeweiligen Internetnutzer bzw. der jeweiligen Internetnutzerin. Manche sehen in der Anonymität des Internets eine Verlockung zum Spiel mit der eigenen Identität, andere die Chance, sich jenseits sozialer Restriktionen so darzustellen, wie es der eigenen Person tatsächlich entspricht. Wieder andere betonen die Notwendigkeit, sich im Chat authentisch zu geben, um das Gegenüber nicht zu täuschen oder zu verletzen.

Die relativ gängigen Idealisierungen haben allerdings dazu geführt, dass eine ziemlich große Skepsis bei der Eindrucksbildung im Netz besteht. Trotzdem scheint es so, als ob diese Zweifel und die Neugier auf das wahre Aussehen des Kommunikationspartners häufig mit dem Wunsch konkurrieren, das Gegenüber in einem guten Licht zu sehen, um die gemeinsame Kommunikation besser genießen zu können.<sup>60</sup>

### Im Herzen bin ich eine Gnomenkriegerin – virtuelle Identitäten in Online-(Rollen-)Spielen

In themenbezogenen Online-Foren, die sich mit ernsten oder persönlichen Angelegenheiten beschäftigen, wird von den Teilnehmenden Authentizität erwartet. Die Konstruktion neuer, fiktiver Identitäten wird als Normverletzung und Vertrauensbruch gewertet. In Online-(Rollen-)Spielen besteht hingegen ein spielerischer

Kommunikationsrahmen, z.B. in Form einer Mittelalter-Welt oder eines Parallel-Universums. Hier ist Fiktion in Bezug auf die Onlineselbstdarstellung ein Teil der Spielaktivitäten und wird sozusagen vorausgesetzt. Die Anerkennung, welche eine Person erhält, ist dementsprechend umso größer, je kreativer und individueller die Selbstbeschreibung und die Gestaltung ihres Onlinecharakters ausfallen. Die Auseinandersetzung mit den fiktionalen Onlinecharakteren gilt als identitätskritisch, da auch reale Gedanken und Gefühle der Spielenden Eingang in die Interaktionen der virtuellen Spielfigur finden. Obwohl die Online-Identität von Gestaltungsvorgaben und Spielinhalten mitbestimmt wird (wie etwa die Wahl einer Rasse, z.B. Elfe oder Gnom) bleibt trotzdem genügend Raum, um bewusst oder unbewusst positive und negative Selbstaspekte einfließen zu lassen. Die Spielfigur kann sowohl jene Merkmale annehmen, welche der Person, die sie steuert, ebenfalls zu eigen sind, oder aber auch völlig andere Gewohnheiten, die dem Spieler bzw. der Spielerin selbst eher fremd sind.<sup>61</sup>

Inwieweit die ComputerspielerInnen sich mit ihrer virtuellen Spielfigur identifizieren, hängt primär davon ab, welchen Einfluss sie auf das Spielgeschehen haben, wie nah die eigene Spielfigur dem Erleben in der realen Welt ist und ob Ähnlichkeiten zwischen realen und spielerischen Tätigkeiten bestehen. Die Intensität der Verschmelzung von SpielerInnen und Spielprozess hängt dann vermutlich auch davon ab, ob die Handlungsmöglichkeiten im Spiel den Möglichkeiten im realen Leben entsprechen, also ob das Spiel, wie begrenzt auch immer, das Handlungs-geschehen in der realen Welt abbilden kann.

Insbesondere Online-Rollenspiele begünstigen die Identifikation der SpielerInnen mit ihrem Avatar, so dass dieser z.T. als eigener Parallelcharakter wahrgenommen wird. Kommt es zu einer solchen Identifikation mit der Spielfigur, werden die Spielaktivitäten als Simulationen menschlichen Verhaltens in sozialen Situationen erlebt. Im Spiel „Sims“ werden die SpielerInnen z.B. konkret mit unterschiedlichen sozialen Situationen aus realweltlichen Kontexten konfrontiert, in denen sie sich handelnd bewähren müssen. In diesem Fall ist es möglich, die eigene Lebenssituation unmittelbar zum Spielinhalt in Beziehung zu setzen, wodurch spielerisches Handeln zum Probehandeln für das Agieren in der realen Welt wird.<sup>62</sup>

**Sind Computerspiele subjektiv wichtig, können sie alltags- und handlungsrelevant werden. In Interviews gaben Jugendliche an, Computerspiele auch dazu zu nutzen, um ...**

- *Eigenständigkeit und Selbstständigkeit z.B. gegenüber den Eltern auszudrücken, welche das Spielangebot nicht (so gut) beherrschen, und sich so pädagogischer Bevormundung zu entziehen*
- *Normen und Werte (z.B. Leistung und Geschicklichkeit) zu dokumentieren, die in anderen Kontexten nicht in dieser Art zum Zuge kommen.*
- *eigene jugendkulturelle Stile zu dokumentieren, die Erwachsene nicht beherrschen, um sich so von ihnen abzugrenzen.*
- *Körperlichkeit und Emotionalität zu erleben*
- *Langeweile und Einsamkeit zu vertreiben*
- *Gefühlsmäßige und psychosoziale Defizite zu kompensieren.*<sup>63</sup>

## Soziale Beziehungen und das Internet

### 3-D-, Cyber- oder Hybrid-Beziehung – eine Einführung

Beziehungen, bei denen die Kontaktaufnahme und die weiteren Kontakte computerbasiert erfolgen, werden als Internet-, Online-, Cyber-, Netz- oder virtuelle Beziehungen bezeichnet, im Gegensatz zu außerhalb des Computers bestehenden Offline-, 3D- oder realen Beziehungen. Es existieren allerdings kaum „reine“ On- oder Offlinebeziehungen, i.d.R. wird aufgrund der Vermischung von On- und Offline-Elementen (z.B. E-Mails, persönliche Treffen) von „Hybridbeziehungen“ gesprochen.

Die medialen Umgebungen haben auf die Gestaltung und Bewertung sozialer Beziehungen und Netzwerke großen Einfluss. Autobiografische und fiktive Darstellungen von Beziehungen oder Beziehungsphänomenen (z.B. Sexualität) können als Vorbilder fungieren und Vorstellungen bezüglich sozialer Beziehungen bekräftigen, in Frage stellen oder Erwartungshaltungen hinsichtlich zukünftiger Beziehungen entstehen lassen. Sie können dazu anregen, die eigene Beziehung zu überdenken und mit dem Partner neu auszuhandeln.<sup>64</sup> Gerade in Bezug auf Sexualität und

Beziehungsaufnahme/-gestaltung dienen Medien den Jugendlichen häufig zur Aufklärung und als Orientierungshilfe. Sie vermitteln Informationen, bieten Muster für Geschlechterrollen sowie exemplarische Abläufe für Kontaktaufnahmen und Liebesbeziehungen. Des Weiteren informieren sie darüber, was in Bezug auf Aussehen, körperliche Entwicklung oder sexuelle Praktiken als „normal“ gilt. Die Jugendlichen wiederum suchen im Netz Bestätigung für die eigene Normalität. Viele Informationen werden in die Peergroup oder die eigene Beziehung hineingetragen und bieten so einen Anlass, um über Sexualität zu sprechen und persönliche Erfahrungen oder Wünsche zu thematisieren.

Die medialen Informationen können aber auch beschämen, verunsichern, Unzufriedenheit über vermeintliche eigene Entwicklungsdefizite bewirken oder Druck auslösen, z.B. durch die Angabe des Altersdurchschnitts beim „Ersten Mal“. Die Bilder und Stereotype, die von den Medien vermittelt werden, verdrängen die gemachten Erfahrungen, was das Vertrauen in die eigenen Gefühle und Erlebnisse in Frage stellen kann. Jugendliche stehen dann vor der schwierigen und manchmal unlöslichen Aufgabe, die medial vermittelten Muster von Liebe, Partnerschaft und Sexualität mit ihren eigenen Erfahrungen und ihrer Wirklichkeit in Einklang zu bringen. Insbesondere kritisch sind pornografische Darstellungen, die sich ggf. auch negativ auf die Ausbildung der eigenen Geschlechtsrolle und den Umgang mit dem anderen Geschlecht auswirken können (Abwerten zwischenmenschlicher Liebesbeziehungen, verfälschtes Frauen- und/oder Männerbild).<sup>65</sup>

Darüber hinaus bietet das Internet, ebenso wie die anderen Massenmedien, die Möglichkeit zur Veröffentlichung sozialer Beziehungen. Während z.B. im Fernsehen Paare gemeinsam in Talkshows auftreten, können sie sich im Internet u.a. virtuelle Grußbotschaften schicken oder eigene Paar-Homepages gestalten. Diese öffentliche Bekundung, Inszenierung und Ritualisierung kann u.U. sogar die Beziehung stärken.<sup>66</sup>

### Das Internet als „Beziehungskiller“?

*„Bestehende soziale Beziehungen verarmen durch die Kommunikation via Internet und werden aufgrund der neuen virtuellen Beziehungen vernachlässigt oder sogar aufgegeben. Persönliche Gespräche, Telefonate und Treffen werden durch die Onlinekommunikation ersetzt oder finden gar nicht mehr statt. Die Menschen*

*beschäftigen sich lieber mit den Medien als mit realen Menschen in der realen Welt, so dass „echte“ zwischenmenschliche Bindungen und das Gefühl von Nähe und Verbundenheit verhindert werden. InternetnutzerInnen ziehen sich zudem aus bestehenden sozialen Beziehungen zurück, widmen sich nur noch ihren Onlineaktivitäten und vernachlässigen ihre Familie und ihre Freunde.“*

So viel zur Netzkritik. Die Frage ist nun, ob dieses Bild auch tatsächlich der Realität entspricht.

Genau mit dieser Frage hat sich u.a. auch Nicola Döring in ihrem Buch „Sozialpsychologie des Internet“ (2003) ausführlich auseinandergesetzt, die wichtigsten Ergebnisse finden Sie hier kurz zusammengefasst:

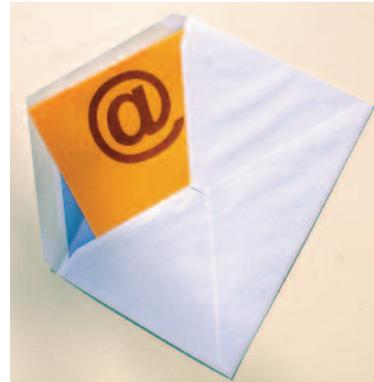


Abb. 14: © Stephanie Hofschlaeger / Pixelio.de

Kommunizieren Beziehungspartner via Internet, so bedeutet dies nicht, dass persönliche Treffen nicht mehr stattfinden und die anderen Kommunikationsformen nicht mehr genutzt werden, sondern lediglich, dass neue Kommunikationsformen hinzukommen, welche die alten teilweise ersetzen können (z.B. E-Mails statt Briefe). Dies führt dann primär zu einer Steigerung der Kontakthäufigkeit in sozialen Beziehungen und zu einer Verdichtung bestehender sozialer Netzwerke.

Auch qualitativ können Onlinekontakte einen Gewinn für soziale Beziehungen darstellen. Während des Beziehungsaufbaus können sie z.B. zu einer größeren Kontaktdichte beitragen oder verhindern, dass Nervosität oder Unsicherheit bezüglich der eigenen Selbstdarstellung den Beteiligten beim gegenseitigen Kennenlernen im Wege stehen. Existiert eine Beziehung erst seit kurzem, können häufige computergestützte Kontakte, sofern sie in gegenseitigem Interesse erfolgen, die Bindung der Beziehungspartner zueinander intensivieren. Die mediale Distanz und die Auseinandersetzung mit dem Geschriebenen begünstigen zudem das Ansprechen schambesetzter, heikler oder von Angesicht zu Angesicht nie zuvor

thematisierter Angelegenheiten. Sind die Beziehungspartner einmal räumlich getrennt, können sie mit Hilfe des Internets dennoch kontinuierlich Kontakt halten. Andererseits können einseitiges Engagement, unzuverlässiges Antworten, unterschiedliche Nutzungs- und Schreibstile, zu häufige E-Mails, das Ansprechen von Themen, die besser persönlich zu klären wären sowie das Weiterleiten von E-Mails an Dritte auch zu Irritationen und Missverständnissen führen und bestehende Beziehungen schwer belasten. In Beziehungskrisen oder Trennungsphasen, wenn die Beziehungspartner wütend sind oder sich an den Ex-PartnerInnen rächen wollen, kann die enthemmende Wirkung der Onlinekommunikation auch konkret negative Folgen nach sich ziehen, z.B. in Form multimedialer Beleidigungen oder „Cyber-Stalking“ (Nachspionieren im Netz).

InternetnutzerInnen kommunizieren i.d.R. aber nicht nur mit ihren bestehenden BeziehungspartnerInnen, sondern gehen auch anderen Internetaktivitäten nach bzw. tauschen sich mit anderen UserInnen aus. Insbesondere in diesem Zusammenhang können zeitintensive oder unangebrachte Onlineaktivitäten einer bestehenden Beziehung Ressourcen entziehen und Beziehungsarmut begünstigen. Wenn nur einer der beiden Beziehungspartner das Netz intensiv nutzt, kann es z.B. zu Konflikten kommen, weil der andere den Zeitaufwand hierfür als zu groß empfindet und fürchtet, dass gemeinsame Aktivitäten zu kurz kommen.

Auch Eltern führen die geringe Teilnahme ihrer Kinder am Familienleben oft auf eine übermäßige Internetnutzung zurück. Allerdings kann nicht pauschal behauptet werden, dass der zeitliche Aufwand für Internetaktivitäten soziale Beziehungen beeinträchtigt oder zerstört. Dies ist wiederum abhängig vom individuellen Netzengagement und der Einbindung in den Beziehungsalltag. Bei ExtremnutzerInnen kann der hohe Zeitaufwand aber tatsächlich zu einer Entfremdung der Beziehungspartner führen, insbesondere wenn das Internet dazu benutzt wird, sich aus einer schon zuvor unbefriedigenden Beziehung zurückzuziehen.

Weiteres Konfliktpotential ergibt sich aus der Tatsache, dass die Internetkommunikation mit anderen NutzerInnen weitestgehend der Kontrolle der BeziehungspartnerInnen entzogen ist. Diese Erweiterung der Privatsphäre kann einerseits eine Entlastung bedeuten (Gewinn an Autonomie) andererseits aber auch als Belastung erlebt werden (Eifersucht, größeres Untreuerisiko). Insbesondere die Möglichkeit, im Netz romantische oder sexuelle Nebenbeziehungen zu pflegen,

stellt für Paarbeziehungen ein großes Risiko dar. In Eltern-Kind-Beziehungen kann es zu Problemen kommen, wenn Jugendliche sich von den Eltern abgrenzen und kaum mit ihnen sprechen, gleichzeitig aber fast permanent mit Offline- oder Onlinefreunden in Kontakt stehen.

Parallelkommunikation (z.B. Chatten während einer Unterhaltung) kann bestehenden sozialen Beziehungen ebenfalls Ressourcen entziehen.<sup>67</sup> Dies scheint insbesondere auch ein kinder- und jugendspezifisches Problem zu sein. Im Rahmen der aktuellen JIM-Studie („Jugend, Information, (Multi-)Media“ – Basisuntersuchungen zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger) gaben 35 % der befragten Kinder und Jugendlichen an, während der Computer- oder Internetnutzung gleichzeitig noch zu telefonieren, meist per Handy. Betrachtet man die Ergebnisse der Mädchen, erhöht sich der Anteil sogar auf 47 %.<sup>68</sup> Den Heranwachsenden ist häufig nicht bewusst, dass sie damit auch die Qualität ihrer Beziehungen zu FreundInnen, Familie oder Bekannten beeinträchtigen, indem sie es an Aufmerksamkeit und Zuwendung mangeln lassen.

Die gezielte Nutzung des Internets kann aber auch Vorteile bringen. Beziehungspartner können das Internet gemeinsam nutzen, um zukünftige Aktivitäten zu planen. Sie können ihren Bekanntenkreis erweitern, bestehende freundschaftliche Beziehungen pflegen und so ihre soziale Integration erhöhen. Internetkenntnisse und -erfahrungen können mit Freunden und Bekannten ausgetauscht und diskutiert werden, Personen, die das Netz nicht nutzen, können in die mediale Welt eingeführt werden.

Darüber hinaus bietet das Internet anhand vielfältiger Kommunikationsforen die Möglichkeit zur Peer-Beratung. Die InternetnutzerInnen können sich über Beziehungsprobleme, Freundschaften, Eltern-Kind-Beziehungen, etc. austauschen, sich informieren und gegenseitig unterstützen. Sie können ihre Erfahrungen, und Einstellungen mit denen anderer vergleichen und Reaktionen auf die eigene Sichtweise erleben. Die Möglichkeit zu Anonymität begünstigt dabei Offenheit und Selbstoffenbarung. Das große und heterogene Netzpublikum bietet zudem alternative Sichtweisen, welche die massenmedial verbreiteten Expertenmeinungen ergänzen oder die Meinungen der engsten Vertrauten aus dem meist sehr homogenen sozialen Umfeld in Frage stellen können. Die Informationen im Internet,

mit Tipps und Ratschlägen für fast alle Lebenslagen/-bereiche, erhöhen zudem die Ressourcen bzw. das Sozialkapital der NutzerInnen und der bestehenden Beziehung.<sup>69</sup> Wiederum Onlineangebote zur Sexualaufklärung spielen hier bei Jugendlichen eine immer größere Rolle und stellen eine anonyme, leicht zugängliche Alternative zur personalen Kommunikation dar. Dies ist insbesondere für diejenigen Jugendlichen von Bedeutung, die Hemmungen haben, bekannte Beratungsangebote aufzusuchen.<sup>70</sup>

### Ich weiß etwas, das du nicht weißt!

Internetkenntnisse können Machtverhältnisse und Machtasymmetrien in Beziehungen verstärken, verändern oder auch abbauen. Interneterfahrene Kinder und Jugendliche können Erwachsenen gegenüber z.B. eine Expertenrolle einnehmen und so einen Kompetenz- und Machtzuwachs erfahren. Dieser Expertenstatus kann individuell genutzt werden, um sich abzugrenzen oder um Nähe herzustellen, etwa durch die Weitergabe dieses Wissens an Personen, die weniger netzkompetent sind. So können Netzaktivitäten zum geteilten Interesse und Gesprächsthema werden und ein Gefühl von Gemeinsamkeit erzeugen.

Auch in Beziehungen zu Gleichaltrigen können Internetkenntnisse Macht verleihen, da Computerbesitz und -wissen als Statussymbole gelten, die zu mehr Beliebtheit verhelfen können. Kinder ohne eigenen Computer laufen hingegen Gefahr, aus Gesprächen, Aktivitäten oder gar der Gleichaltrigengruppe ausgeschlossen zu werden. Letztlich kann es auch zwischen den Geschlechtern zu unausgewogenen Machtverhältnissen kommen. Wenn die traditionell eher als technikbegeistert geltenden Männer und Jungen sich mit dem Internet beschäftigen und Mädchen bzw. Frauen aus diesen Aktivitäten ausschließen, kann es sein, dass diese den Computer noch stärker meiden. Andererseits können Mädchen und Frauen sich auch aktiv mit dem Internet beschäftigen und so diese Machtasymmetrie beseitigen.<sup>71</sup>



Abb. 15: © Dieter Schütz / Pixelio.de

### Macht Internetnutzung einsam?

Die Frage, ob Onlinekontakte die NutzerInnen vereinsamen lassen, beantworteten Prof. KRAUT von der Carnegie Mellon University in Pittsburgh und seine Forschungsgruppe mit einem klaren „Nein“. Sie fanden sogar heraus, dass aktive InternetnutzerInnen mehr Kontakte pflegen, sich weniger einsam fühlen und ein besseres Selbstwertgefühl besitzen, als Personen, die das Internet nicht nutzen.

MOODY vom National Jewish Medical and Research Center in Denver stellte in seinen Studien hingegen fest, dass InternetnutzerInnen zwar einerseits eine Vielzahl geselliger Kontakte und schwacher Netzbeziehungen haben, es ihnen andererseits aber an engen sozialen Beziehungen zu fehlen scheint.

Das Internet sollte in diesem Zusammenhang aber nicht nur als Ursache, sondern auch als Konsequenz von Einsamkeitsgefühlen betrachtet werden. Ebenso wie das Fernsehen oder Essen kann auch das Internet als passive Bewältigungsstrategie benutzt werden, um Gefühle der Einsamkeit zu betäuben. Wie die Internetnutzung sich auf die Einsamkeitsgefühle einer Person auswirkt, hängt von der Art und Intensität der Einsamkeit sowie der Art und Intensität der Internetnutzung ab. Bei geringer Einsamkeit können starke Netzbeziehungen durchaus eine mögliche Problemlösung darstellen. Leidet eine Person hingegen unter starker Einsamkeit, gepaart mit schwacher sozialer Kompetenz, kann die Einsamkeit weiter zunehmen, wenn sich ihre Internetaktivitäten auf unverbindliches Chatten oder solitäresurfen im Netz beschränken. Dies kann zudem zu einer Flucht aus dem Alltagsgeschehen beitragen.

Das Vorurteil, dass netzaktive Personen vereinsamte Computer-Freaks sind, die sich im Internet Freunde suchen, da ihnen im realen Leben hierfür die notwendigen sozialen Kompetenzen fehlen, lässt sich so längst nicht mehr halten. Nicht zuletzt deswegen, weil gerade sozial kompetente und im realen Leben gut integrierte Personen das Internet verstärkt zum Beziehungsaufbau und zur Beziehungspflege nutzen und so ihr soziales Netzwerk zusätzlich verdichten und ausbauen. Auch in Bezug auf subjektiv erlebte Einsamkeit oder objektive soziale Isolation wurde für InternetnutzerInnen keine erhöhte Gefährdung festgestellt. Allerdings kann übertriebene Mediennutzung sowohl in Bezug auf den Fernseher als auch auf den PC problematisch sein und soziale Deprivation, mangelnde soziale Kompetenz oder sogar psychische Probleme hervorrufen oder verstärken. Aber auch

hier gilt wieder, dass Extremnutzung nicht nur Ursache, sondern auch Folge oder Symptom von Beziehungsängsten und psychologischen Störungen (Depressionen, soziale Ängstlichkeit, usw.) sein kann.<sup>72</sup>

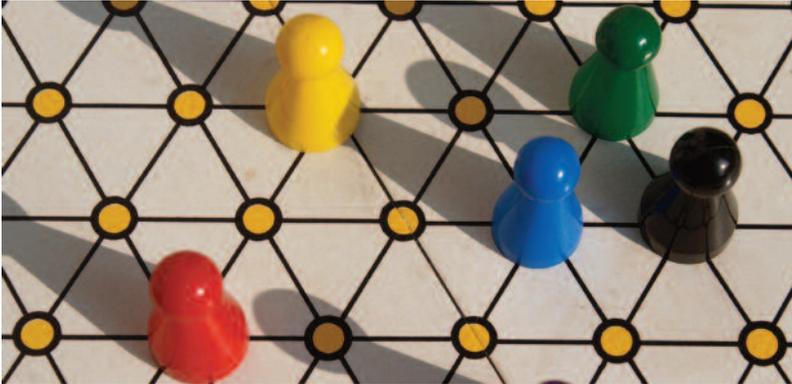


Abb. 16: © Stephanie Hofschlaeger / Pixelio.de

### Flucht aus dem Alltag – neue virtuelle Scheinbeziehungen?

Wie sind nun aber die im Internet geschlossenen Bekanntschaften bzw. Freundschaften zu bewerten? Handelt es sich tatsächlich um „wertvolle“ zwischenmenschliche Bindungen oder um unverbindliche und beliebig auswechselbare Scheinbeziehungen, welche aufgrund von Illusionen und Täuschungen anonym und risikolos aufrechterhalten werden? Und wie unterscheiden sich eigentlich Kennenlernen und Beziehungsaufbau im Netz vom Kennenlernen und dem Beziehungsaufbau im Real Life?

#### Virtuelles „Beschnuppern“ – Die Kontaktaufnahme im Netz

Das Internet ermöglicht durch seine zahlreichen sozialen Treffpunkte den Kontakt zu Personen, die im realen Leben außerhalb der kommunikativen Reichweite liegen. So bietet es zusätzliche Möglichkeiten, neue Beziehungen einzugehen und zu pflegen. Durch die Teilnahme in bestimmten Interessenforen finden InternetnutzerInnen Personen mit ähnlichen Interessen und Vorlieben, welche

sich im realen Umfeld nur schwer oder gar nicht finden lassen. Minderheiten und Spezialkulturen, denen im Real Life ein entsprechendes soziales Umfeld fehlt, bietet sich so die Möglichkeit der überregionalen Verknüpfung und sozialen Integration. Die Teilnahme an regional bzw. lokal bezogenen Chats oder Foren begünstigt hingegen den Kontakt zu Menschen aus der näheren Umgebung, zu denen dann auch Offlinebeziehungen aufgebaut werden können. Für die gezielte Partnersuche existieren einschlägige Online-Kontaktbörsen, welche zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Vor der eigentlichen Kontaktaufnahme besteht die Möglichkeit, die Kommunikation der anderen InternetnutzerInnen auf einem Chat oder in einem Forum zunächst unverbindlich zu beobachten, ohne selbst daran teilnehmen oder überhaupt in Erscheinung treten zu müssen. Die Entscheidung, ob und wann der Kommunikation beigetreten wird, bleibt den Betroffenen selbst überlassen, es bestehen keine unmittelbaren Handlungszwänge, wie in Face-to-Face-Situationen. Die Möglichkeit, an der Kommunikation zunächst probeweise teilzunehmen und sich unbemerkt jederzeit wieder zurückziehen, begünstigt auch das Ausprobieren ungewohnter und mit Angst belegter sozialer Handlungen, wie z.B. das Überwinden sozialer Ängstlichkeit, um mit fremden Personen zu kommunizieren. Durch die medial vermittelte Kommunikation, durch strategische und idealisierte Selbstdarstellungen, wie etwa die Verschleierung von Handicaps, sowie den Wegfall visueller Kontrollen, bleiben zudem körperliche oder soziale Merkmale, die von Stigmatisierung betroffen sind, zunächst „unsichtbar“. Dadurch werden Unsicherheiten und Schüchternheit reduziert und eine entspanntere und offenere Kommunikation begünstigt. Ausschlaggebend für die gegenseitige Anziehung sind hier nicht Äußerlichkeiten, sondern Verfügbarkeit, prompte Antworten, Profil-Übereinstimmungen und ein ansprechender Schreibstil bzw. die Tatsache, dass überhaupt eine schriftliche Kommunikation stattfindet. Die Selbstrepräsentation erfolgt mittels Text, ein Kontaktwunsch entsteht nicht aufgrund von körperlicher Attraktivität sondern aufgrund der Werte der Person, die hinter dem Schreibstil und dem Text vermutet werden. Durch die Ausblendung materialer Körperlichkeiten werden die medial vermittelten Einstellungsähnlichkeiten und Kompetenzen dementsprechend zu den wichtigsten Faktoren für die Entwicklung gegenseitiger Sympathie.

Fast allen Menschen fällt eine Kontaktaufnahme via Onlinekommunikation leichter – dies gilt aber insbesondere für Menschen, denen dies im realen Leben manchmal Schwierigkeiten bereitet.<sup>73</sup> Die Umfrage auf Buffed.de verdeutlicht diesen Zusammenhang: Von den 111 teilnehmenden Personen gaben 38 % an, dass es ihnen im Internet nicht leichter fallen würde, Kontakte zu knüpfen. 62 % hingegen bestätigten, dass ihnen die Kontaktaufnahme innerhalb des Netzes einfacher gelänge als außerhalb. Da rund 58 % der Befragten zwischen 10 und 20 Jahren alt sind, lässt sich schließen, dass insbesondere jungen Menschen der Aufbau virtueller Bekanntschaften und Freundschaften im Internet leichter fällt als im realen Leben. Dies lässt sich auch darauf zurückführen, dass erfahrungsgemäß gerade in der Pubertät Schüchternheit und Unsicherheiten stärker ausgeprägt sind.<sup>74</sup>

Ausschlaggebend für die erfolgreiche Nutzung der Kontaktmöglichkeiten im Internet ist eine netzspezifische soziale Kompetenz, z.B. die Wahl eines aussagekräftigen Nicknames, sowie die Beachtung und Einhaltung netzspezifischer Regeln im sozialen Umgang. Um mit unbekanntem Personen einen privaten E-Mail- oder Chatverkehr aufzubauen, wird meist ein konkreter Anlass und/oder entsprechende Vorarbeit benötigt. Die technisch ermöglichte Erreichbarkeit anderer InternetnutzerInnen ist somit nicht gleichbedeutend mit deren sozialer Erreichbarkeit, die Internetnutzung an sich keineswegs gleichzusetzen mit einem quasi automatischen Beziehungsaufbau. Mangelnde soziale Kompetenz kann auch im Netz zu Konflikten, Enttäuschungen, Feinden und sozialer Isolation führen, während eine hilfsbereite und offene Art oft Voraussetzung dafür ist, dass andere ein Interesse an der eigenen Person entwickeln.

Da die Kontaktaufnahme im Netz durch Blickkontakt nicht möglich ist, muss das Interesse am Gegenüber aus dem textbasierten Kommunikationsverhalten ersichtlich werden, z.B. durch eine persönliche Begrüßung. Das Gegenüber kann dann auf diese Beziehungsbotschaft reagieren. Bei gegenseitigem Interesse an der Vertiefung des Kontakts erfolgt der Wechsel zum privaten Chatten oder Mailen. Ein direktes Ansprechen, ohne zuvor an den Forenaktivitäten teilgenommen zu haben, gilt generell als Zeichen sozialer Inkompetenz, die Kontaktaufnahme wird vermutlich wenig erfolgreich verlaufen. Genau wie bei der Kontaktaufnahme im realen Leben ist der dringende Wunsch, sofort und auf der Stelle jemanden kennen zu lernen, also eher kontraproduktiv.<sup>75</sup>

### Die Entwicklung sozialer Beziehungen im Netz

Aus der unverbindlichen Kommunikation zwischen zwei Personen im Netz kann sich durch wiederholte Kontakte eine zunächst schwache Beziehung entwickeln, welche oft hauptsächlich geselligen Motiven dient. (Eine genauere Erläuterung der schwachen Beziehungen und ihrer Bedeutung für die InternetnutzerInnen finden Sie im Abschnitt über die Bildung neuer Gruppen im Internet.)

Betrachtet man die Gesamtheit aller Netzbeziehungen, handelt es sich auf den ersten Blick zumeist um diese oberflächlichen, schwachen Bindungen. Enge soziale Beziehungen scheinen hingegen weniger häufig zu existieren.<sup>76</sup> In der Öffentlichkeit finden schwache Netzbeziehungen aber oft wenig Akzeptanz, da allgemein die Ansicht überwiegt, dass sich Unterstützung und Geselligkeit im sozialen Umfeld und nicht im Netz finden lassen. Das Eingehen solcher Bekanntschaften im Internet wird deshalb oft als Flucht vor realen zwischenmenschlichen Kontakten und als Zeichen von Vereinsamung und sozialer Isolation gesehen. Räumen jedoch InternetnutzerInnen ihren Onlinebekanntschaften ab und zu Priorität ein, so ist dies nicht gleichbedeutend mit einer Flucht vor „realen Kontakten“. Schließlich handelt es sich auch bei Onlinekontakten um „reale“ Menschen, denen sich die InternetnutzerInnen verbunden und verpflichtet fühlen. Entgegen der weit verbreiteten öffentlichen Meinung bewerten Netzaktive ihre Onlinebeziehungen keineswegs pauschal als zweitrangig oder austauschbar.



Abb. 17: © Rainer Sturm / Pixelio.de

Wie intensiv Onlinebekanntschaften sind, hängt letztlich aber immer auch von der individuellen Gestaltung der Netzkontakte ab. Personen mit Kontaktschwierigkeiten können das Internet z.B. „missbrauchen“, indem sie ihre emotionalen und sozialen Bedürfnisse nur noch in Form reiner Netzbeziehungen zu befriedigen versuchen. Diese sind zwar besser zu kontrollieren, können die genannten Bedürfnisse aber nur teilweise befriedigen, so dass auf Dauer eine Defizitsituation entsteht. Werden Netzbeziehungen primär eingegangen, um dem Alltagsgeschehen zu entfliehen, kann es sogar zu einer Problemverstärkung kommen. Andererseits können schwache Netzbeziehungen helfen, im realen Leben nicht behebbare Kontaktdefizite (z.B. räumliche Distanz, Behinderung) zumindest teilweise zu kompensieren.<sup>77</sup>

## Beziehungsvertiefung und Real Life-Treffen

Wenn die Beziehungspartner sich gut verstehen und ihre gemeinsame Beziehung als wichtig empfinden, wollen sie diese auch vertiefen und sich i.d.R. nicht nur auf virtuelle Kontakte beschränken. Neben dem Wechsel von Small Talk zu persönlicheren Themen, Anonymitätsabbau, häufigerem Kontakt und besserem Kennenlernen kommt es bei der Beziehungsvertiefung im Netz also auch zu Medienwechseln. Diese stellen typische Wendepunkte in Onlinebeziehungen dar. Aus der reinen Onlinebeziehung entwickelt sich so eine von Vertrauen und Intimität geprägte Hybrid-Beziehung. Je länger diese besteht, desto stärker wird der Wunsch, den anderen auch im Real Life zu treffen. Ob ein persönliches Treffen zustande kommt, hängt dann nicht nur von der geografischen Distanz und der emotionalen Bedeutung der Netzbeziehung ab, sondern insbesondere auch von der Frage, ob und in welcher Weise die eigene und die Selbstdarstellung des Partners von der Realität abweichen. Obwohl manche InternetnutzerInnen darauf vertrauen, dass die im Netz generierte Zuneigung dabei hilft, das körperliche Erscheinungsbild des Gegenüber positiver wahrzunehmen, bzw. mögliche Unterschiede zwischen Wunsch und Wirklichkeit zu ertragen, lösen Medienwechsel bei den Beteiligten oft große Unsicherheiten aus. Sie sind sich i.d.R. darüber bewusst, dass es auch zu Enttäuschungen kommen kann. Findet ein persönliches Treffen trotz dieser Unsicherheiten statt, kann spätestens in diesem Moment nicht mehr von einer flüchtigen und oberflächlichen Scheinbeziehung geredet werden. Die online begonnene Beziehung ist anderen Offline-beziehungen gleichzusetzen.<sup>78</sup>

*„Von Offline-Beziehungen [...] unterscheiden sich die im Netz angeknüpften Beziehungen vornehmlich hinsichtlich der ausgewählten Beziehungspartner (bei denen oft etwas andere Attraktivitätskriterien herangezogen werden), der gemeinsamen Aktivitäten (die maßgeblich durch textbasierten Austausch geprägt sind) und der Kommunikationsinhalte (die oft besonders intim sind).“<sup>79</sup>*

Sehr enge Netzbeziehungen werden allerdings nur von einigen wenigen, besonders engagierten NetznutzerInnen gepflegt, während die anderen UserInnen hauptsächlich bereits bekannte Personen kontaktieren und primär schwache Netzbeziehungen eingehen.<sup>80</sup>

Hier wiederum der Verweis auf die Umfrage bei Buffed.de: Auf die Frage, ob sich im Spiel feste Freundschaften entwickelt hätten, gaben 60 % der Befragten „Ja“ an, 40 % „Nein“. Dies lässt zunächst Zweifel an der obigen Aussage aufkommen, scheinen doch mehr als die Hälfte der Befragten enge, für sie wichtige Netzfreundschaften zu pflegen. Allerdings ist hier zu berücksichtigen, dass es sich bei Buffed.de um ein Portal für Onlinespiele handelt, auf dem sich aktive SpielerInnen über das Spielgeschehen austauschen können. Dementsprechend kann unterstellt werden, dass es sich bei den Teilnehmenden um Personen handelt, die eher in die Kategorie „netzaktiv“ fallen. Obiges Ergebnis relativiert sich weiter durch die Antworten auf die Frage, inwieweit man sich auch mit diesen SpielerInnen im realen Leben trifft. Hier antworteten lediglich 38 % der Befragten mit „Ja“, 62 % hingegen mit „Nein“. Berücksichtigt man nun noch die Aussagen bezüglich der häufigsten Themen, über die sich mit anderen SpielerInnen ausgetauscht wird, ergibt sich ein ganz anderes Bild: Bei 34 % der Befragten dreht sich die Kommunikation mit anderen Spielenden primär um die Spielinhalte. 16 % gaben an, sich bevorzugt über andere SpielerInnen zu unterhalten, 15 % sprechen über Privates (Familie, Job, etc.), 29 % über Alltägliches (Hobbys, Wetter, Politik, etc.) und nur 6 % unterhalten sich mit anderen über persönliche Probleme. Zusammengefasst ergibt sich hieraus, dass von den 60 % subjektiv als enge Freundschaften bezeichneten Netzbeziehungen nur 38 % anhand persönlicher Treffen vertieft wurden. Die Kommunikation mit anderen SpielerInnen dreht sich bei 79 % der Befragten um Small Talk und um die Spielinhalte, lediglich bei 21 % beinhaltet die Kommunikation häufiger auch persönlich wichtige und private Angelegenheiten. Dies spricht den Netzbeziehungen der Befragten keinesfalls ihre Wichtigkeit ab,

sondern unterstreicht die Tatsache, dass schwache Beziehungen weitaus häufiger vorkommen als enge Beziehungen, sogar bei Personen, die als netzaktiv bezeichnet werden können.

Schließlich können auch „reine“ Onlinebeziehungen für eine Person große Bedeutung haben, obgleich es sich im Endeffekt um intime Zusammenschlüsse von zwei Fremden handelt, da viele Lebensbereiche und Kommunikationsebenen keinen Eingang in die Beziehung finden. „Online-Seelenverwandte“ teilen zwar ihre intimsten Gedanken miteinander, dennoch nehmen sie nicht am Alltagsleben des anderen teil und bleiben in alltäglichen Notsituationen, z.B. bei einem Rohrbruch, außen vor. Andererseits können auch enge Vertraute aus dem sozialen Nahfeld in bestimmten Situationen ausgeschlossen sein – wenn eine Person, aus welchen Gründen auch immer, eine intime Angelegenheiten nicht mit ihnen besprechen kann/möchte und sich stattdessen einer Netzbekanntschaft öffnet. Vor dem Hintergrund dieser Daten macht es also wenig Sinn reale Face-to-Face-Kontakte als einen strikten Gegensatz zu isolierter Computernutzung zu konstruieren. Lockere Netzbeziehungen konkurrieren eben nicht mit den sozialen Beziehungen des persönlichen sozialen Netzwerkes, sondern ergänzen und verändern es. Schließlich können Netzbekannschaften weder spontan zum Kaffeetrinken eingeladen werden, noch morgens beim Fremdstarten des Autos helfen. Internetaktivitäten führen also nicht zwangsläufig zur Entstehung von isolierten, sich in Scheinbeziehungen flüchtenden Computerfreaks, sondern können im Gegenteil sogar die soziale Einbindung derjenigen Personen begünstigen, welche aufgrund ihrer Netzaktivitäten in eine größere Anzahl vielfältiger sozialer Beziehungen integriert sind.<sup>81</sup>

## Soziale Gruppen im Internet

### Gemeinsam im Netz – Bildung und Faszination virtueller Gruppen im Internet

Bevor es um die Anziehungskraft virtueller Gemeinschaften im Netz geht, soll aus Gründen der Vollständigkeit erwähnt werden, dass ebenso wie bestehende soziale Beziehungen auch bestehende soziale Gruppierungen des Real Life durch die Medien beeinflusst werden. Mediale Darstellungen sozialer Gruppen erfordern eine entsprechende Auseinandersetzung mit den Medieninhalten, die Integration

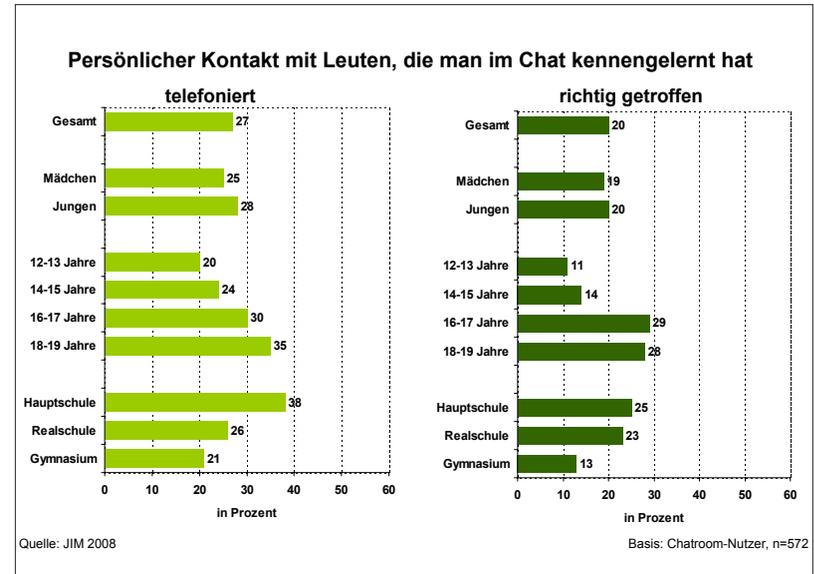


Abb. 18: JIM 2008

von Onlinekommunikation erleichtert die Kommunikation mit anderen Gruppenmitgliedern und kann die Kontakthäufigkeit und das Gefühl von Verbundenheit und Gruppenbindung erhöhen. Das öffentliche Auftreten im Netz ermöglicht die Zusammenarbeit und das Vernetzen mit anderen Gruppen und kann zudem die Meinung Außenstehender über die Gruppe beeinflussen und verändern. Marginalisierte oder stigmatisierte Gruppen haben so die Möglichkeit, sich selbst, entgegen gängiger Vorurteile, authentisch darzustellen. Andererseits gilt es die öffentlichen Netzaktivitäten devianter oder umstrittener Gruppierungen (z.B. rechtsradikale Gruppen) kritisch zu beobachten, welche so ihre Ideologie verbreiten und in großem Stil Mitglieder werben können.<sup>82</sup>

Für Jugendliche haben aber insbesondere die im Internet bereits bestehenden oder sich bildenden virtuellen Gemeinschaften eine besondere Anziehungskraft. Diese virtuellen Gemeinschaften üben z.T. relativ großen Einfluss auf die Alltagsgestaltung der Jugendlichen aus.

## Entstehung von Onlinegemeinschaften

Im Kontext unserer heutigen, von den Medien stark beeinflussten, schnelllebigen Gesellschaft wächst das Bedürfnis, sich mit anderen Menschen auszutauschen und eigene Erfahrungen und Erlebnisse mitzuteilen. Onlinegemeinschaften sind auch deshalb so beliebt, da sie den wachsenden Bedürfnissen der Menschen nach sozialem Austausch und Anerkennung entgegenkommen.<sup>83</sup> Auf einer Online-Plattform können sich Menschen finden und zusammenschließen, die sich im Offline-Umfeld nicht erreichen können – sei es, dass offline nicht genügend Ansprechpartner zur Verfügung stehen, körperliche Beeinträchtigungen die soziale Kontaktaufnahme erschweren oder dass im realen Leben bei der Kontaktaufnahme einfach eine viel höhere Hemmschwelle besteht.<sup>84</sup>

Kennzeichnend für virtuelle Gruppen ist der Unterstützungs- und Kooperationsgedanke – Ressourcen werden gemeinsam erschlossen, individuelle Kompetenzen und Potentiale werden den anderen zur Verfügung gestellt, um bestimmte (gemeinsame) Ziele zu erreichen. Die Teilnahme an virtuellen Gemeinschaften kann also das Sozialkapital steigern, Zugehörigkeit sowie Geborgenheit vermitteln, und so enorme Anziehungskraft entfalten.<sup>85</sup>

Trotz dieser positiven Aspekte werden Onlinegemeinschaften häufig auch kritisiert. Die Bildung virtueller Gemeinschaften, welche auf gemeinsamen Interessen oder geteilten Einstellungen beruhen, soll die Zersplitterung der Gesellschaft bedingen, indem sich InternetnutzerInnen nur noch mit Gleichgesinnten und ihren ganz speziellen Interessen befassen. So wird die Auseinandersetzung mit anderen gesellschaftlichen Gruppen bzw. Interessen, sowie mit Andersdenkenden außerhalb und innerhalb des Netzes vermieden. Dies steht dann gesellschaftlicher Integration und Inklusion entgegen, bedingt stattdessen soziale Abtrennung und Isolation.

Wenn diese Kritik zuträfe, müssten Onlinegemeinschaften allerdings relativ homogen aufgebaut sein und die meisten UserInnen dürften nur an einer virtuellen Gruppe teilnehmen. InternetnutzerInnen schätzen aber gerade die Möglichkeit zur Teilnahme an verschiedenen Onlinegemeinschaften, da ihnen dies einen Einblick in eine Vielzahl sozialer Welten ermöglicht. Multiple Gruppenmitgliedschaften im Internet tragen also eher zur Horizonterweiterung bei, ermöglichen den Kontakt zu Personen unterschiedlicher sozialer Herkunft, ergänzen das eigene homogene

Offline-Umfeld, und haben somit eine gesellschaftsintegrative Funktion.

Des Weiteren wird kritisiert, dass Onlinegemeinschaften sozusagen als virtuelle „Pseudo- bzw. Fast-Food-Gemeinschaften“ den InternetnutzerInnen, ungeachtet ihrer sozialen Kompetenz, die Möglichkeit bieten, auf Knopfdruck ein „Wir-Gefühl“ zu erleben. Sie gelten zudem als unstrukturiert und normlos und die z.T. umfangreichen Aktivitäten in virtuellen Gemeinschaften werden als Erklärung für mangelndes gesellschaftliches, soziales und politisches Engagement in der realen Welt herangezogen.

Tatsächlich gibt es in virtuellen Gemeinschaften viele Mitglieder, die nur unverbindlich „vorbeischaun“, um die Gruppe kennen zu lernen. Andererseits bestehen aber auch zahlreiche verbindliche Mitgliedschaften. Alteingesessene Mitglieder sind durch Freundschaften, soziale Bezüge und Verpflichtungen an die Gemeinschaft gebunden. Sie können und wollen ihre virtuelle Heimat nicht bei jeder Schwierigkeit verlassen und arbeiten an deren Erhaltung aktiv mit. Dazu gehört das gemeinsame Bewältigen von Konflikten, genauso wie auch das Einwirken auf das Verhalten anderer Mitglieder. Dieses wird z.B. in Social Communities durch verschiedene Systeme, Normen und Sanktionen geregelt, zudem beteiligen sich aber auch die Gemeinschaftsmitglieder an der wechselseitigen Verhaltenskontrolle. Sie können z.B. einzelne Postings rezensieren, andere UserInnen ignorieren oder bestimmten Mitgliedern großen Einfluss zu- bzw. absprechen. Reicht die Selbstregulation in einer virtuellen Gemeinschaften dennoch nicht mehr aus, können als zusätzliche Kontrollinstanz auch „Netzämter“ vergeben werden.

Bezüglich des sozialen Engagements wurde InternetuserInnen bislang keine geringere, sondern sogar ein überdurchschnittliche Mitwirkung in Offlinegemeinschaften bescheinigt. Nicht nur bestehende lokale Gruppen und Initiativen werden durch die Vernetzung im Internet handlungsfähiger, sondern auch im Netz direkt bilden sich neue Initiativen und Kampagnen zu netzinternen und netzexternen Belangen. Das Internet ermöglicht zudem neue Formen politischer Partizipation (z.B. Polit-Chat), welche durch ihre einfache Handhabung die Aktivitätsschwelle senken können.<sup>86</sup> Es bietet politisch interessierten Menschen eine Plattform, um viel direkter und persönlicher am politischen Geschehen teilhaben zu können und eröffnet neue Handlungsmöglichkeiten. So macht es das Internet insbesondere Jugendlichen viel einfacher, sich politisch oder sozial zu engagieren und kreativ

politischen Einfluss zu nehmen. Dies könnte auch dazu beitragen, dass mancher bzw. manche Heranwachsende über den Umweg des Internets den Weg zur Wahlurne zurückfindet.<sup>87</sup>

### 2 Beispiele für virtuelle Gruppen – Social Communities und Gilden in WoW

Social Communities und ihre Bedeutung für Jugendliche

Zu den beliebtesten virtuellen Gruppen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen gehören Social Communities bzw. Soziale Netzwerke, wie SchülerVZ, StudiVZ oder Kwick. In diesen Onlinegemeinschaften steht nicht der Austausch zu einem bestimmten Thema im Vordergrund, vielmehr haben die Nutzerinnen die Möglichkeit, sich selbst zu präsentieren, Alltagserlebnisse kund zu tun und mit anderen zu kommunizieren. Die persönliche Selbstdarstellung der Heranwachsenden, welche über stichwortartige Profilbeschreibungen und die Zuordnung zu bestimmten (Spaß-)Gruppen erfolgt, lässt dann einen Eindruck von der Person entstehen. Dies kann im Falle der Zuordnung zu bestimmten Gruppen („trinkfest & arbeits-scheu“ oder „Wir saufen nur an Tagen, die mit „g“ enden. Und Mittwochs“) einen schlechten Eindruck in der öffentlich zugänglichen Netzwelt entstehen lassen, was den meisten NutzerInnen nicht bewusst ist. Auch die Selbstverortung über die im Profil aufgeführten „Freunde“, welche oft in übertriebener Art und Weise zusammengesammelt werden, kann ein irreführendes Bild von den Jugendlichen vermitteln. Hervorgerufen durch die Selbstdarstellungen Gleichaltriger in bekannten TV-Formaten entsteht bei den Heranwachsenden oft der Eindruck, dass es notwendig ist, medial prominent zu sein, sich zu zeigen und wahrgenommen zu werden. Dieser Wunsch ist ebenfalls häufig verantwortlich für problematische Selbstdarstellungen in Social Communities. Das Verlangen nach öffentlicher Aufmerksamkeit und Beachtung geht oft so weit, dass eine mediale Berühmtheit auch dann begrüßt wird, wenn sie aufgrund von Peinlichkeiten zustande kommt, z.B. wenn Fotos einer wilden Partynacht oder intime Kinderbilder ins Netz gestellt werden.

Online-Communities sind für viele Heranwachsende Bestandteil ihres Alltags. Aus dem Eingehen von (Online-)Beziehungen entstehen häufig verschiedene Zwänge und Verpflichtungen, wie etwa das Abfragen der neuesten Infos über die befreundeten

NutzerInnen, das Sammeln weiterer Kontakte und das Mitteilen der eigenen Befindlichkeit. So bleibt das Browser-Fenster mit der Social Community i.d.R. im Hintergrund immer geöffnet.<sup>88</sup>

*„Jugendliche suchen und brauchen Begegnungen mit Peers offline und online, um sich zu messen und abzugrenzen. Social networks bieten adäquate Begegnungsräume mit dem Vorteil schnell und unkompliziert eine große Menge Kontakte zu verifizieren.“<sup>89</sup>*

Dabei haben die Kontakte im Internet, zumindest für die NutzerInnen, eine vergleichbare Bedeutung wie die Kontakte im realen Leben. Bezeichnend für Social Communities ist die Tatsache, dass sie eine Vielzahl schwacher Beziehungen ermöglichen, die in der Peripherie des sozialen Netzwerkes angesiedelt sind. Betrachtet man diese schwachen Beziehungen und ihre Potentiale genauer, lässt sich auch der z.T. sehr große Stellenwert von z.B. SchülerVZ oder Kwick, für die Heranwachsenden besser erklären. Schwache

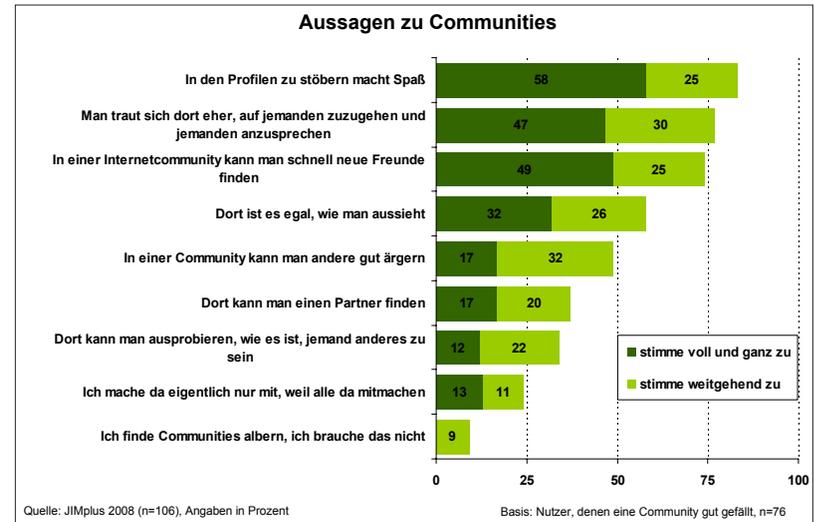


Abb. 19: JIMplus 2008

Beziehungen sind zunächst nicht so zeitintensiv wie starke Beziehungen, sie ermöglichen es, eine Vielzahl von Bindungen zu verschiedenen Personen aufrecht zu erhalten, ohne dass deswegen die BeziehungspartnerInnen das Gefühl erhalten, vernachlässigt zu werden. Der Vorteil schwacher Beziehungen liegt auch darin, dass die Beteiligten Zugriff auf eine Vielzahl von Informationen und Neuigkeiten haben. Die starken Beziehungen bilden häufig einen engen Kreis, aus dem nur wenige und bereits bekannte Informationen weitergegeben werden, während über schwache Beziehungen mit verschiedenen Menschen in unterschiedlichen sozialen Szenen kommuniziert werden kann. So können neue, wertvolle Informationen gewonnen und weitergegeben werden, welche ggf. auch Entwicklungschancen eröffnen. Schwache Beziehungen haben somit eine wesentliche Bedeutung für die Informationsgewinnung und -beschaffung.

Auch wenn starke Beziehungen weiterhin wichtig sind, insbesondere für Selbstverständnis und Beziehungsfähigkeit, nimmt die Bedeutung schwacher Beziehungen im Internet zu. Sie fördern nicht nur die Identitätsarbeit, sondern lassen auch potentielle soziale Netzwerke entstehen, welche für die persönliche Zukunft und das Berufsleben von großer Bedeutung sein können. Dies verdeutlicht den Trend, dass starke, lokal gebundene Gemeinschaften an Bedeutung verlieren und zugleich locker gebundene, räumlich verstreute soziale Netzwerke, welche durch das Internet ermöglicht werden, an Bedeutung zunehmen.<sup>90</sup>

*„In Zeiten der Mobilität, die zu immer größerer räumlicher Trennung der sozialen Gemeinschaften führt, werden die neuen Möglichkeiten, über Online-Communities soziale Kontakte aufzubauen, in ihrer Bedeutung zunehmen.“<sup>91</sup>*

Spezialfall Online-Rollenspiele – „Zocken“ in WoW als soziale Handlung?

Wie bereits erwähnt ist in „World of Warcraft“ die Kooperation mit anderen SpielerInnen und die Gruppenbildung ein wichtiger Bestandteil der Spielaktivitäten. Gemeinsam in der Gilde festgelegte Regeln und Strategien, Teamarbeit sowie kooperatives Spielen gehören zu den Voraussetzungen für den Spielerfolg. Die Gilde ist darauf angewiesen, dass sich jedes Gruppenmitglied an die Abmachungen hält und seine Funktion erfüllt. Fehlt ein Spieler bzw. eine Spielerin oder verlässt er bzw. sie die Gruppe vor Abschluss einer Quest (Spielaufgabe), können die



Abb. 20: © bbroianigo / Pixello.de

die Teilnahme am Gilde-Chat oder auf dem Teamspeakserver. Die Kommunikation dreht sich dabei nicht nur um Spielinhalte, sondern auch um private oder alltägliche Dinge. Die SpielerInnen können sich gegenseitig mit Informationen aushelfen, netzinterne oder netzexterne Angelegenheiten besprechen. Es finden Aushandlungen und Kooperationen bezüglich des Spielgeschehens statt und es kommt auch zu Konflikten und gemeinsamer Konfliktbewältigung.

Aus diesen Handlungen ergibt sich die soziale Bedeutung der Gilden – es entstehen freundschaftliche Gefühle, die Spielenden vertrauen einander und werden an Spiel, Spielgemeinschaft sowie die anderen SpielerInnen gebunden. Die Gilde wird deshalb oft auch als „virtuelle Familie“ bezeichnet. Viele Gilden treffen sich zudem im Real Life, feiern z.B. Silvester zusammen, verabreden LAN-Partys oder besuchen sich gegenseitig und vertiefen so ihre Beziehungen zueinander. Zudem können bereits bestehende Beziehungen (Freunde, Kollegen, etc.) in das Spiel eingebunden werden. Die virtuelle Spielwelt wird dann zu einer gemeinsamen, die bestehende Beziehung ausweitenden Aktivität. Selbst über den Spielkontext hinaus können Computerspiele soziale Interaktionen begünstigen, so z.B. beim gemeinsamen Spiel mit Freunden oder dem Besuch von LAN-Partys.<sup>92</sup>



Abb. 21: Stephanie Hofschlaeger / Pixello.de

Bislang wurden die Auswirkungen des Internetgebrauchs auf die Identitätsbildung, soziale Beziehungen und Gruppen dargestellt. Identität und Sozialität stehen nun wiederum in Wechselwirkung zueinander. Diese Zusammenhänge im Kontext des Internetgebrauchs beschreibt Professor Dr. Thomas Döbler von der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (mhmk) in Stuttgart:

*Die diversen Social Networkseiten, wie SchülerVZ, StudiVZ, Facebook, MySpace, Flickr und viele andere, sind für die Identitätsbildung der heutigen Jugendlichen nicht zu unterschätzen. Mit der Eingabe eines Profils des eigenen ‚Ichs‘, in das oftmals auch Wünsche und Idealbilder für das eigene Ich einfließen, betreiben die Jugendlichen stets auch ein kleines Stück Identitätsbildung. Wie hier die eigene Person in Text und Bildern dargestellt wird, entspricht dem Wunsch, wie man von außen gerne gesehen wird. Sicherlich muss diese Darstellung, zumindest wenn man sich mit Namen und Bild zu erkennen gibt, auch für die Freunde in der realen Welt glaubwürdig bleiben. Doch auch schon leichte Idealisierungen üben auf die Jugendlichen umgekehrt einen „Zwang“ aus, sich auch in der realen Welt entsprechend zu verhalten. So ist es keineswegs gleichgültig, was man hier angibt, wie man sich darstellt, wie viel man textlich und optisch von sich preisgibt – und auch die Annahme, man könne das ja leicht mit nur wenigen Knopfdrücken löschen und ein gänzlich anderes ‚Ich‘ in einer anderen Plattform aufbauen, ist irrig bzw. nur um den Preis des Verlusts aller Freunde im virtuellen und vielleicht auch im realen Raum erreichbar. So ist selbst beim Wechsel von einer Social Networkplattform zu einer anderen, etwa von SchülerVZ zu StudiVZ, darauf zu achten, dass das neue Profil dem alten nicht widerspricht, dass das eigene Ich stimmig bleibt. Das bedeutet für die Jugendlichen nun nicht, dass sie sich mit einem einmal angelegten Profil für alle Zukunft festlegen, aber eine gewisse Konsistenz für die Entwicklung des virtuellen und realen ‚Ichs‘ ist damit schon zu beachten.*

*Ohne hier auf den Missbrauch oder auch nur zweckentfremdeten Gebrauch der persönlichen Daten durch Dritte einzugehen, weisen diese Wirkungen für die eigene Identität auf eine Langfristigkeit hin, die von den Jugendlichen selbst nicht abschätzbar ist, aber auch in der öffentlichen Diskussion bislang nur am Rande wahrgenommen wird.*

*Ein spielerischer Umgang mit dem eigenen ‚Ich‘ im virtuellen Raum – mit Rückwirkungen auf die Entwicklung des realen ‚Ichs‘ – ist nun aber keinesfalls per se*

*als Bedrohung und negativ zu sehen. Im Gegenteil können hierin eben auch viele Chancen und Optionen für eine angereicherte, vielschichtigere Identitätsentwicklung stecken, für die Entwicklung von Offenheit gegenüber Fremden, für das Training der Kommunikationsfähigkeit und Kreativität. Schließlich – und hierfür werden die Social Networkplattformen auch am stärksten genutzt und werden damit auch ihrem Namen gerecht – werden sie von den Nutzern als erweitertes, sich selbst aktualisierendes ‚Adressbuch‘ zur Pflege, sicher primär zur Pflege von losen Kontakten, verwendet. Und so verliert man z.B. Schulfreunde, die vielleicht während der Schulzeit gar keine echten Freunde waren, nicht mehr aus den Augen, man erfährt, wo sie leben, was sie arbeiten, ob sie verheiratet oder geschieden sind, und kann zu diesem oder jenen Ereignis mal eine kurze Nachricht verschicken. So gewinnt das heutige Netzwerken der Jugendlichen auf diesen Plattformen, so banal, so zeitver- schwenderisch, so problematisch das mitunter auch scheinen mag, eine wichtige Funktion für die Zukunft: **Man bleibt verbunden.***

## Problematische Verhaltensweisen im Internet

### Aggressives Verhalten

Im Internet existieren vielfältige Ausprägungen aggressiven Verhaltens. Am verbreitetsten sind verbale Aggressionen („Flaming“), welche sich auf verschiedene Aggressionsauslöser zurückführen lassen. Neben den gängigen Theorien zur Erklärung aggressiven Verhaltens, z.B. der sozialen Lerntheorie, gilt es aufgrund der Besonderheiten der Onlinekommunikation weitere netzspezifische Aspekte zu berücksichtigen, welche aggressives Verhalten im Internet begünstigen können:

- Aufgrund der Kanalreduktion ist der angerichtete Schaden verbaler Aggression häufig nicht erkennbar und wird unterschätzt.
- Der im Filtermodell beschriebene Enthemmungseffekt begünstigt auch an solchen Stellen verbale Auseinandersetzungen mit anderen NutzerInnen, wo im realen Leben eher mit Rückzug oder Anpassung reagiert wird.
- Die Textform der verbalen Aggressionen ermöglicht das wiederholte Lesen und Zitieren der konflikthafter Äußerungen, welche auf diese Weise immer wieder aufgegriffen und aufgeschaukelt werden.

- Fehlende Hintergrundinformationen über das Gegenüber können dazu führen, dass bei aggressiven Auseinandersetzungen anhand der eigenen Fantasie konkrete Feindbilder erschaffen werden.

Neben der verbalen Aggression ist virtuelle physische Gewalt insbesondere im Kontext von Online-Rollenspielen bzw. Online-Actionspielen ein Thema. Hier stehen Kämpfe und das Töten von GegnerInnen im Mittelpunkt der Spielaktivitäten. Allerdings finden diese aggressiven Handlungen in einem abgesteckten Rahmen und nach festen Regeln statt. Die Frage, in wieweit gewalthaltige Online- und Offline-Computerspiele reale Gewalttaten bedingen, wird öffentlich immer wieder kontrovers diskutiert, insbesondere dann, wenn es zu Gewalthandlungen an Schulen gekommen ist. Ein monokausaler Einfluss dieser gewaltbasierten Spiele auf reale Gewalthandlungen lässt sich aber nicht feststellen.<sup>93</sup> Der häufige Konsum gewalthaltiger Medien geht allerdings mit einer Abstumpfung gegenüber Gewaltdarstellungen einher und kann geringere Empathie sowie höhere Gewalttoleranz bedingen.<sup>94</sup> Gewaltdarstellungen, insbesondere solche, welche die negativen Folgen für Opfer und Täter nicht zeigen, können zudem zur Nachahmung anregen oder dazu führen, dass Kinder und Jugendliche aggressives Handeln und Gewalt als mögliche Problemlösung verinnerlichen.<sup>95</sup> Auf Basis des aktuellen Forschungsstandes lässt sich zusammenfassend festhalten, dass Computerspiele kurz- und langfristig schwache bis mittelstarke Auswirkungen auf die Aggressivität der SpielerInnen haben. Die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele erhöht die Wahrscheinlichkeit aggressiver Gedanken und Gemütszustände, welche auch aggressives Verhalten bedingen und prosoziale Verhaltensweisen abschwächen können. Allerdings bedeutet Korrelation noch keine Kausalität. Gewalthaltige Computerspiele können zwar einerseits aggressives Verhalten begünstigen, andererseits wiederum kann eine latent vorhandene Aggressionsbereitschaft auch die Wahl solcher Spiele bedingen. Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich also gegenseitig.<sup>96</sup> Dieses Thema soll hier aber nicht weiter vertieft, sondern nur in Zusammenhang mit aggressivem Verhalten im Netz erwähnt werden. Kinder und Jugendliche erleben also einerseits in hohem Maße belastende oder bedrohliche Onlinekommunikation, sind gleichzeitig aber auch selbst in aggressives Onlineverhalten involviert. Ein Beispiel kindlicher bzw. jugendlicher Aggression im Netz ist das Cybermobbing.



Abb. 22: © Stephanie Hofschlaeger / Pixelio.de

### Mobbing im Internet (Cybermobbing, Cyberbullying)

Beim Cybermobbing werden gezielt die neuen Kommunikationsmöglichkeiten des Internets genutzt, um andere zu schädigen. Die Methoden, mit denen die TäterInnen ihre Opfer schikanieren, sind aufgrund der verschiedenen Internetanwendungen sehr vielfältig – verbale Angriffe, Verbreiten von Gerüchten, Veröffentlichung (gefälschter) Nacktbilder, Verfassen bössartiger Beiträge im Namen des Opfers oder das Gründen sog. „Hassgruppen“ in Social Communities (z.B. SchülerVZ), in denen über das Opfer hergezogen wird. Darüber hinaus kommt es vor, dass die TäterInnen den Opfern eine falsche Identität vorspielen, mit ihnen eine Beziehung aufbauen, nur um diese dann brutal zu zerstören und gleichzeitig das Opfer bloßzustellen. Die wohl bekannteste und brutalste Form des Cyberbullying, das „Happy Slapping“ (Jugendliche schlagen ihr Opfer brutal zusammen, filmen dies mit dem Handy und stellen die Bilder ins Internet) ist bislang aber eher selten. Im Vergleich zum Mobbing im Real Life, kann das Cybermobbing für die Betroffenen weitaus verletzender sein, da die TäterInnen häufig anonym bleiben und es kaum möglich ist, ihnen aus dem Weg zu gehen. Zudem bleibt bei den Opfern das Misstrauen zurück, ob nicht jemand aus dem eigenen Freundes- oder Bekanntenkreis am Mobbing beteiligt war. Diese Ungewissheit kann die Opfer so

sehr verunsichern, dass sie sich aus ihrer sozialen Umgebung zurückziehen und sogar depressiv werden.

Cybermobbing kann rund um die Uhr stattfinden, es gibt keine Zeit und keine Umgebung, in der das Opfer sicher ist, es sei denn, es verzichtet auf die Benutzung des Internets. Besonders gravierend für die Opfer ist die Tatsache, dass die diffamierenden Darstellungen lange Zeit im Internet gespeichert werden und sie selbst immer wieder damit konfrontiert werden, bzw. andere diese stets abrufen und sich erneut darüber lustig machen können. Selbst Jahre später können solche Beiträge noch im Netz herumgeistern und evtl. in falsche Hände geraten, z.B. in die von potentiellen ArbeitgeberInnen.<sup>97</sup>

### Diskriminierendes Verhalten

Diskriminierendes Verhalten bezeichnet die Benachteiligung von Personen aufgrund der tatsächlichen oder vermeintlichen Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder Kategorie. Gemäß dem Filtermodell sind soziale Merkmale und Gruppenzugehörigkeiten bei der Onlinekommunikation zwar nicht so offensichtlich, dennoch bewegen sich die InternetnutzerInnen nicht völlig anonym und identitätslos im Netz. Wie schon beschrieben lassen sich anhand von Forenbeiträgen oder Profilbeschreibungen den UserInnen bestimmte Identitäten und Persönlichkeitsmerkmale zuordnen. Häufig werden zunächst auch nur einzelne soziale Kategorien betont, wenn z.B. der Nickname eine Geschlechtszuordnung ermöglicht, sonst aber keine weiteren Anhaltspunkte über die Identität des Gegenüber vorliegen. Dies führt dazu, dass es im Netz z.T. stärker zu Stereotypisierungen kommt als im realen Leben, wo der erste Eindruck meist von mehreren sozialen Merkmalen mitgeprägt wird. In der Folge kann es dann auch verstärkt zu Diskriminierungen von Seiten anderer Internetnutzer kommen, z.B. durch Ignorieren einzelner Beiträge oder durch öffentliches Abwerten des entsprechenden Autors bzw. der Autorin. Besonders häufig ist frauenfeindliches Kommunikationsverhalten im Netz.

Beim Kontakt mit anderen, bisher unbekanntem Gruppen, kann das „Herausfiltern“ der Gruppenzugehörigkeit zunächst einen diskriminierungsfreien Umgang begünstigen, wenn interpersonale Ähnlichkeiten und Sympathien im Vordergrund stehen. Andererseits muss ein Verhalten, das gängigen Klischees und Vorurteilen

widerspricht, beim Gegenüber nicht zwangsläufig zum Umdenken führen. Es kommt sogar vor, dass Zweifel an der Authentizität der Identitätspräsentation aufkommen, sprich daran, ob es sich beim Gegenüber tatsächlich um einen Angehörigen der angegebenen sozialen Kategorie handelt. Interpretations- und Imaginationsspielräume führen so wiederum zu einer gesteigerten Stereotypisierung und Stigmatisierung im Netz.

Hinzu kommen unzählige behindertenfeindliche Inhalte im Netz, von konkreten, direkten Abwertungen bis hin zu impliziten Diskriminierungen, wie z.B. Avatare, die fast ausschließlich gängigen Schönheitsidealen entsprechen. Viele Internetseiten dienen auch der konkreten Verbreitung von Vorurteilen und Ideologien gegen bestimmte Bevölkerungsgruppen, zu nennen sind hier insbesondere die Seiten nationalistischer, rechtsextremer, rassistischer oder antisemitischer Gruppen.

Allerdings finden sich nicht nur problematische Verhaltensweisen im Internet, auch prosoziales und kooperatives Verhalten ist vielfach zu beobachten. Spieler unterstützen sich gegenseitig, helfen sich mit Informationen aus, engagieren sich sozial, und kooperieren, um gemeinsame oder individuelle Ziele zu erreichen.<sup>98</sup>

# Neue Medien –

## Aufgaben und Chancen für die Kinder- und Jugendarbeit



Abb. 23: Pixelio.de

Die Auswirkungen der neuen Medien auf die Adoleszenz lassen auch neue Anforderungen in der pädagogischen Arbeit mit Heranwachsenden entstehen. Deshalb sollen Ihnen nun, unter Einbeziehung der theoretischen Erkenntnisse bezüglich des Kommunikations- und Sozialverhaltens im Internet, die praktischen Einsatzmöglichkeiten medienpädagogischer Konzepte in der Kinder- und Jugendarbeit aufgezeigt werden. Der erfolgreiche Medieneinsatz in der Arbeit mit Heranwachsenden hängt neben der medienpädagogischen Kompetenz der Fachkräfte immer auch von der Berücksichtigung individueller Interessen, Ressourcen und Fähigkeiten, sowie spezifischer Problemlagen und Lebenswelten der Kinder und

Jugendlichen ab. Dies soll Ihnen anhand der Vorstellung verschiedener Medienprojekte, die bereits erfolgreich durchgeführt wurden, verdeutlicht werden.

Als Einstieg in die praktische Medienarbeit in der Kinder- und Jugendhilfe folgt zunächst ein Statement von Uwe Wendt, darauf aufbauend werden die Aufgaben und Ziele der Medienpädagogik genauer erläutert.

Uwe Wendt, Diplomsozialarbeiter (FH) und EDV-Koordinator der Fakultät Soziale Arbeit, Gesundheit und Pflege der Hochschule Esslingen, sowie Gründungsmitglied der internationalen Netzwerke ENITH und SONETT mit einem Statement zum Thema „Neue Medien und Jugendarbeit“:

*Der Begriff „Neue Medien“ umfasst der Zeit entsprechende, aktuelle Informations- und Kommunikationsdienste. Was früher das Telefon, der Telegraf, das Radio, usw. war, ist heute Handy, SMS, Twitter, Chat und sind ebenso die „virtuellen Welten“. Möglich gemacht durch das Internet, stehen neben dem Handy heute vor allem die computergestützten Dienste an erster Stelle des Informations- und Kommunikationsverhaltens. Allerdings hat das Telefon von der Erfindung bis zum akzeptierten und verbreiteten Einsatz in der Gesellschaft fast hundert Jahre gebraucht, das Handy 25 Jahre und das Internet keine 10 Jahre. Und auch innerhalb des Internets ist eine immer schneller werdende Veränderung des Nutzungsverhaltens feststellbar: Aus dem reinen Abrufen von Informationen und dem Austausch von E-Mails wurden interaktive Dienste, aus dem einfachen Chat wurden virtuelle Welten, in denen Avatare in Echtzeit gesteuert werden und miteinander kommunizieren. Auch die Online-Games wie World of Warcraft oder Counterstrike beinhalten diese Ebene der Kommunikation. Gerade diese Spiele sind es, die in der heutigen Jugend teilweise exzessiv gespielt und genutzt werden. Vor wenigen Jahren waren noch Fernseher und Video die vorherrschenden Themen bei den Jugendlichen, heute sind es nicht mehr Gespräche über Horrorfilme sondern über Raids, Ausrüstungsgegenstände und Erfolge ihrer Charakter. Es wird weniger gelesen, weniger TV gesehen, stattdessen stundenlang gespielt und innerhalb der Spiele geschattet. Freunde aus dem „realen Leben“, dem RL, werden in das „virtuelle Leben“, das VL, eingeladen – „man trifft sich“ online... Hinzu kommen neue Bekanntschaften, neue Freunde, die man vorher nie im RL gesehen hat, vielleicht auch nie sehen wird, mit denen aber z. T. sehr intensive Gespräche*

geführt werden. Es spielt dabei keine Rolle, welches Alter, welches Geschlecht, welcher Rasse der virtuelle Freund, die virtuelle Freundin angehört, das Aussehen ist kein Kriterium, ebenso wenig wie die soziale Herkunft oder eine Behinderung. Stattdessen zählen andere Faktoren wie gemeinschaftliche Interessen (nicht nur unbedingt auf der Ebene des Spieles, der virtuellen Welt) und Hilfsbereitschaft. Nach dem Motto: ...wer mir bei einem Quest (Anm.: Aufgabe im Spiel), einer Ini (Anm.: „Instanz“, nur gemeinsam mit anderen Spielern zu bewältigende, umfangreiche Aufgabe im Spiel) hilft, wer meine Ausrüstung durch (virtuelle) Edelsteine und Verzauberungen verbessert, kann kein schlechter Mensch sein... entstehen neue Freundeskreise. Beziehungen werden über alle anderen bisher oft geltenden Schranken aufgebaut, Erfahrungen allgemeiner Art werden ausgetauscht und über Grenzen hinweg diskutiert. Wer sich egozentrisch verhält, wer andere online anpöbelt, beleidigt und sich laufend „daneben“ benimmt, ist schnell auch im virtuellen Bereich alleine und einsam. Ein Rausschmiss aus einer Gilde kann genauso schmerzhaft sein, wie das geschnitten werden einer Clique im RL. Die virtuellen Welten bieten zudem die Möglichkeit, vor sich selber zu flüchten, die Realität nicht mehr wahrzunehmen. Auf der einen Seite also die Gefahr der virtuellen (und tatsächlichen) Einsamkeit, auf der anderen Seite jedoch eine erhebliche Erweiterung des sozialen Umfeldes und des Freundeskreises. Es stecken neben den Gefahren also durchaus auch Chancen hinter dieser Art der neuen Medien. Die Jugendarbeit ist hier im besonderen Maße gefordert. Pädagogen sollten in der Lage sein, diese verschiedenen Strömungen zu analysieren und ggf. auch zu kanalisieren. Hierzu gehören umfangreiche Kenntnisse über die jeweils aktuellen Kommunikationsmedien – also Chats, Foren, Blogs, Twitter, usw., ebenso wie über gängige Online-Computerspiele. Wenn sich Jugendliche im realen Leben treffen und sich austauschen, sollten die Pädagogen in der Lage sein, die Inhalte der Gespräche zumindest zu verstehen. Besser noch, sich einzuklinken und mitzudiskutieren. Die Sozialisation eines jungen Menschen findet heute nicht mehr ausschließlich im realen Bereich statt, sondern hat sich auf die virtuelle Ebene erweitert. Dies muss bei einer pädagogischen Arbeit berücksichtigt und eingebunden werden. Missbrauch von Jugendlichen ist innerhalb von Foren schon länger ein Thema, ebenso, wie sich radikale politische Netze immer häufiger die internetbasierten Kommunikationsdienste aussuchen, um erst harmlos, dann immer offener zu agieren. Diese ersten Anzeichen zu erkennen und zu wissen,

wie darauf reagiert werden muss, ist ebenso wichtig, wie die traditionelle Jugendarbeit „vor Ort“. Das Internet mit seinen vielen Diensten, bietet so auch der Jugendarbeit neue Tätigkeitsfelder: Projekte, wie z. B. das Drehen eines Filmes innerhalb eines Computerspieles, verbinden die spielerischen Kompetenzen Jugendlicher mit pädagogischen und gestaltungstechnischen Inhalten und Lernerfahrungen. Streetwork wäre in Rollenspielen wie World of Warcraft denkbar, pädagogische Anlaufstellen könnten in Second Life und anderen virtuellen Welten entstehen. Auch wenn die persönliche Betreuung, das persönliche Gespräch im Vordergrund steht, so muss doch verhindert werden, dass sich eine Parallelwelt aufbaut, in der die Jugendarbeit ausgeschlossen ist, weil sie nicht über das Kommunikations-Know-how verfügt um mitzureden.

### Aufgaben und Ziele medienpädagogischer Kinder- und Jugendarbeit

„Medienpädagogik wird als eine Teildisziplin der Erziehungswissenschaften verstanden, die wissenschaftlich begründete Konzepte für den praktischen Umgang mit Medien bereitstellen und diese auf ihre Umsetzung und Wirkung in die pädagogische Praxis überprüfen soll.“<sup>99</sup>

Die Aufgabe der Medienpädagogik ist es also zunächst, zu untersuchen, wie Menschen in ihrem Alltag mit den verschiedenen Medien umgehen und in welchen Bereichen Interaktionen zwischen Heranwachsenden und den Medien stattfinden. Aufbauend auf diesen Ergebnissen werden Konzepte der praktischen Medien-erziehung entwickelt, um bildend, lehrend, erziehend, beratend, orientierend und informierend einzugreifen. Auf der einen Seite sollen die Chancen der Medien-nutzung erkannt und pädagogisch genutzt werden, auf der anderen Seite mögliche Gefahren identifiziert und nach Möglichkeit abgewendet werden. Medienpädagogik umfasst in diesem Rahmen sozialpädagogische, sozialpolitische und sozial-kulturelle Überlegungen und Maßnahmen, wie z.B. Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre kulturellen bzw. kommunikativen Interessen und Ent-faltungsmöglichkeiten, ihre Wachstums- und Entwicklungschancen, sowie ihre politischen Ausdrucks- und Partizipationsmöglichkeiten betreffen.

Das Ziel aller pädagogischen Bemühungen ist die Erziehung Heranwachsender



Abb. 24: © Stephanie Hofschlaeger / Pixelio.de

zu selbstständigen und mündigen Individuen. Auch die Medienpädagogik orientiert sich an diesem übergeordneten Ziel der Identitätsförderung, was auch die Förderung der kommunikativen Kompetenz miteinbezieht.

Im Hinblick auf die aktuelle Diskussion zu den Chancen und Risiken der neuen Medien spielt die Medienpädagogik eine zentrale Rolle, da ihr Fokus auf einer aktiven und ganzheitlichen Auseinandersetzung mit den Medien liegt. Zu den wichtigsten medienpädagogischen Zielen in der Kinder- und Jugendarbeit gehören:

- Die Auseinandersetzung mit Medieneinflüssen anzustoßen.
- Die Fähigkeit zur Bewertung von Medienbotschaften zu vermitteln.
- Chancen und Risiken der Mediennutzung aufzuzeigen.
- Die selbstständige Gestaltung und Verbreitung von Medien anzuregen und den Einsatz von Medien zu Kommunikationszwecken als auch zur Erweiterung der eigenen Handlungs- und Ausdrucksfähigkeit zu fördern.
- Mögliche Handlungs- und Kommunikationsalternativen aufzuzeigen.
- Technisches Wissen über den Umgang mit medialen Geräten zu vermitteln.
- Die Analyse der gesellschaftlichen Bedeutung von Medien anzuregen.<sup>100</sup>

Medienkompetenz hat sich in der heutigen Gesellschaft zu einer unverzichtbaren Schlüsselkompetenz für die soziale Kommunikation entwickelt. So ist es auch das Leitziel aller medienpädagogischen Aktivitäten Kindern und Jugendlichen Medienkompetenz, also kompetentes, selbstbestimmtes, sozialverantwortliches, kritisches und solidarisches Handeln im medialen Bereich zu vermitteln.

Der Begriff der Medienkompetenz wird Dieter Baacke zugeschrieben, welcher hier vier Dimensionen benennt:

**Medienkritik:** Medien und Medieninhalte analytisch, reflexiv und ethisch erfassen können.

**Medienkunde:** Wissen und Kenntnisse über das Mediensystem, aber auch die Fähigkeit, die entsprechenden Geräte bedienen zu können.

**Mediennutzung:** Die Handhabung von Medien muss einerseits rezeptiv wie auch anwendend, andererseits interaktiv wie auch anbietend erlernt werden.

**Mediengestaltung:** Innovative und kreative Mediengestaltung erlauben die Veränderung und Erweiterung des Mediensystems.<sup>101</sup>

Medienkompetenz beinhaltet demnach die Handlungsfähigkeit im Umgang mit dem Wissen über mediale Kommunikation und auch die Fähigkeit, ohne das Medium leben zu können, sowie die Mediennutzung in den persönlichen Alltag verantwortungsbewusst und sinnvoll zu integrieren. Bei der Vermittlung von Medienkompetenz geht es also nicht nur um die Weitergabe technischer und kognitiver Aspekte, sondern auch um medienpädagogische Begleitung und das Auslösen von Reflektionsprozessen. Ein wichtiger Aspekt ist die Bewertung und Bearbeitung von Inhalten im Netz, sowie die Einschätzung von möglichen Folgen auf das Real Life. Hierzu gehört auch der gelernte Umgang mit riskanten Internetseiten.



Abb. 25: © Stephanie Hofschlaeger / Pixelio.de

*„Für den Datenverkehr gilt das Gleiche wie für den Straßenverkehr: Wir sollten die Kinder erst dann alleine lassen, wenn sie sich der Risiken bewusst sind, die Regeln kennen und auch kritische Situationen meistern können.“<sup>102</sup>*

Von großer Bedeutung ist auch, dass Kinder und Jugendliche die Folgen ihrer Internetnutzung bewerten und einschätzen können, z.B. exzessives Computerspielen und die möglichen sozialen und psychischen Konsequenzen. Dies kann von enormer Bedeutung für ihren Medienumgang sein. Medienpädagogik betrachtet Kinder und Jugendliche als aktive Rezipienten, welche die Medien als Spiegel und Katalysator nutzen, indem sie in Medieninhalten ihre Gefühle, Wünsche, Ängste und Träume (wieder)entdecken können. Diese Chance nutzt die medienpädagogische Arbeit, um die fragiler werdenden Identitäten in unserer pluralisierten Gesellschaft zu stützen. Medien übernehmen in Prozessen der Identitätsentwicklung vielfältige Aufgaben und erfüllen zahlreiche Bedürfnisse. Diese Prozesse und Bedürfnislagen zu verstehen, zu bewerten und zu begleiten, ist eine wichtige Aufgabe der Medienpädagogik. Wie dies unter aktiver Mitgestaltung der Kinder und Jugendlichen theoretisch aussehen kann, wird anhand des Konzeptes der aktiven Medienpädagogik deutlich.

### Aktive Medienpädagogik

Innerhalb der aktiven Medienpädagogik werden Medien, wie z.B. das Internet, für eine kreative Auseinandersetzung mit der Realität genutzt. Die Heranwachsenden nutzen das Netz als Instrument der Artikulation, mithilfe dessen sie ihre Ansichten und Meinungen in Form von Medienprodukten darstellen können. Durch die eigene Herstellung medialer Produkte soll ein spielerischer Einblick in die Wirkungsmechanismen und Beschaffenheiten professioneller Medienangebote geschaffen werden. Zudem werden durch den Ansatz des selbstbestimmten Lernens und Handelns die aktive Rezeption von Medien, sowie die Partizipation von Kindern und Jugendlichen gefördert. Die Einbettung aktiver Medienarbeit in eine Gruppe, ermöglicht gemeinsames Lernen durch zielgerichtete Kommunikation und Interaktion. Die große Medienaffinität von Kindern und Jugendlichen wird in der aktiven Medienarbeit auch als Motivationspotenzial genutzt, um die Beschäftigung mit alltagsbezogenen Themen auszuregen (z.B. Schreib- und Leseförderung, Politik).

### Welche Kriterien sollten innerhalb der aktiven Medienpädagogik berücksichtigt werden?

Aktive Medienarbeit ...

- ... ist zielgerichtet, möchte Jugendlichen authentische Erfahrung ermöglichen und sie befähigen, diese kommunikativ und kompetent zu äußern.
- ... gesteht Jugendlichen eine gesellschaftliche Handlungs- und Gestaltungsfähigkeit zu.
- ... trägt zur eigenständigen Lebensbewältigung Jugendlicher bei und berücksichtigt deren spezifische Problemlagen.
- ... orientiert sich an Zielen, Inhalten und Methoden emanzipatorischer Jugendarbeit.<sup>103</sup>

Um das Kernziel, die Vermittlung von Medienkompetenz, bestmöglich zu realisieren, sollten bei der aktiven medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen auch bestimmte Lernprinzipien Berücksichtigung finden, um ein lernförderliches Umfeld zu gestalten:

#### Emanzipatorisches Lernen

Emanzipation ist das Lernziel jeglicher pädagogischer Bemühungen. Die Medienarbeit muss deshalb den Heranwachsenden offene Erfahrungsräume zur Verfügung stellen, in denen sie ohne Abhängigkeiten und Zwänge gleichberechtigt gefördert werden. Die Rolle der Pädagogen und Pädagoginnen ist es, sich bei Bedarf in den Lernprozess einzubringen, reflexive Anstöße zu geben, sowie inhaltliche und strukturierende Hilfen anzubieten. Die eigene Produktion von Medien ermöglicht es den Heranwachsenden einerseits, ihre Meinung auszudrücken bzw. sich zu artikulieren und andererseits die Funktionsmechanismen und Wirkungsweisen von professionellen Medienangeboten zu erkennen.

#### Lebensweltorientiertes Lernen

Medienarbeit sollte immer auch an den inhaltlichen Bedürfnissen und Interessen der Heranwachsenden anknüpfen. Welche Erlebnisse wollen die Kinder und Jugendlichen thematisieren und aufarbeiten? Welche Themen beschäftigen sie gerade?

## Exemplarisches Lernen

Fähigkeiten, die in der Auseinandersetzung mit exemplarischen Gegenständen oder Problemstellungen erworben wurden, sollen auf gesellschaftliche Zusammenhänge übertragen und weiterentwickelt werden.

## Individualisierung

Spezifische Lebenszusammenhänge sowie geschlechtsspezifisches Rollenverhalten sollen, um der Individualität der Heranwachsenden gerecht zu werden, berücksichtigt werden. Gerade die Interessen können geschlechts- und altersabhängig bei Kinder und Jugendlichen stark variieren.

## Handelndes Lernen

Lernen ist ein Prozess aktiver Auseinandersetzung mit der Realität im Zuge praktischen Handelns. Nur durch ein solches praktisches Handeln wird es Kindern und Jugendlichen ermöglicht, aktiven und reflexiven Erkenntnisgewinn, Wissenszuwachs und erweiterte Handlungsstrategien zu entwickeln.

## Prozessorientiertes Lernen

Medienpädagogische Arbeit hat häufig keine messbaren oder abfragbaren Ergebnisse zum Ziel, sondern fokussiert die Förderung von Einsicht und Reflektionsfähigkeit auf Seiten der Heranwachsenden. Kinder und Jugendliche erwarten jedoch mit zunehmendem Alter sichtbare und präsentable Endergebnisse, weshalb eine Balance zwischen Prozess- und Produktorientierung hergestellt werden sollte um Frustrationen zu vermeiden.

## Interaktives Lernen/Gruppenarbeit

Der Mensch, als soziales Wesen, lernt besonders sinnvoll in Form interaktiver und kommunikativer Prozesse. Die Förderung kooperativer und kommunikativer Fähigkeiten und Kompetenzen findet vor allem in zielgerichteten Gruppenprozessen statt, wo Kommunikations- und Interaktionsprobleme offen gelegt und gemeinsam bearbeitet werden.<sup>104</sup>



Abb. 26: © Michael Berger / Pixelio.de

## Theoretische und praktische Voraussetzungen für aktive Medienpädagogik:

Um medienpädagogische Projekte anbieten und medienpädagogisch arbeiten zu können, sind Kenntnisse über sowie eigene Erfahrungen mit den neuen Medien und ihren typischen Kommunikations- und Interaktionsformen von großer Bedeutung. Eingangs wurden Ihnen aus diesem Grund bereits die gängigsten und beliebtesten Internetanwendungen der Heranwachsenden vorgestellt.

Weitergehende Kenntnisse und Erfahrungen können explorativ in Eigenregie, oder aber mit der Unterstützung von Heranwachsenden im Rahmen eines konkreten Projekts, gesammelt werden. Die Einbeziehung der Jugendlichen ist nicht nur deswegen sinnvoll, weil sie in diesem Gebiet umfangreiche Erfahrungen und Kenntnisse besitzen, sondern auch deshalb, weil dieser „Expertenstatus“ ihnen einen Macht- und Kompetenzzuwachs gegenüber weniger erfahrenen InternetnutzerInnen verschafft, der das Selbstwertgefühl steigern kann. Die Weitergabe dieses Wissens kann zudem den Beziehungsaufbau zu den Heranwachsenden fördern und eine Vermittlerfunktion einnehmen. Netzaktivitäten können zum gemeinsamen Interesse und Gesprächsthema werden und ein Gefühl von Verbundenheit zwischen den Jugendlichen und den Fachkräften entstehen lassen. Der Einblick in die medialen Lebenswelten Heranwachsender und das Nachvollziehen der Faszination, welche Kinder und Jugendliche beim Medienkonsum erleben, kann maßgeblich zu einer gelingenden medienpädagogischen Arbeit beitragen.



Abb. 27: © Staphanie Hofschlaeger / Pixelio.de

Die bereits dargestellten Charakteristika von Web 2.0-Anwendungen bieten große Potenziale bei der Durchführung medienpädagogischer Projekte. Die Art der Ausgestaltung bleibt dabei den jeweiligen pädagogischen Fachkräften und ihrer Kreativität überlassen. Von großer Bedeutung ist es aber auf eine aktive Beteiligung der Kinder und Jugendlichen zu achten.

Die Anleitung zu einem bewussten Umgang mit den Netzmedien beinhaltet insbesondere auch die Aufklärung über entsprechende Chancen und Risiken des Internets. Die Kinder und Jugendliche sollen dazu befähigt werden, sich mit ihrem

Verhalten im Netz und ihrem Umgang mit dem Internet allgemein kritisch auseinander zu setzen. Zu thematisieren ist in diesem Zusammenhang auch die Reichweite des eigenen virtuellen Handelns, also z.B. die Möglichkeit der Selbstdarstellung im Internet und die Frage, welche Auswirkungen die virtuelle Selbstinszenierung für das Verhalten und Auftreten im Real Life hat.

Trotz voranschreitender Medienentwicklung sollten Jugendliche lernen, sich nicht jedem Medientrend anschließen zu müssen. Individuation und Enkulturation sollen von Heranwachsenden auch als Entwicklungsoffenheit erfahren werden und nicht nur als bloße Anpassung an gesellschaftlich vorgegebene Maßstäbe. Diesen Reflexionsprozess anzuregen, ist Aufgabe der pädagogischen Fachkräfte.

Des Weiteren ist die Bearbeitung netzspezifischer und realweltlicher Themen wichtiger Bestandteil einer gelingenden medienpädagogischen Arbeit. Mögliche Themen, über die nicht nur Kinder und Jugendliche sondern auch Eltern und PädagogInnen informiert sein sollten, sind z.B. die Kommerzialisierung des Web und die Risiken der Verschuldung durch Onlinekäufe, der Daten- und Jugendschutz sowie der Schutz der Privatsphäre. Vielen jungen Menschen fehlt das Bewusstsein darüber, was mit ihren persönlichen Daten im Netz passieren kann. I.d.R. dominiert die Ansicht, dass nur sie selbst und ihr ausgewählter Freundeskreis Zugriff auf die digital zur Verfügung gestellten Bilder und Informationen

haben. Die Tatsache, dass auch Fremde, Eltern, LehrerInnen oder potenzielle ArbeitgeberInnen die Community-Profile einsehen können und persönliche Daten anhand von Suchmaschinen auffindbar („googlebar“) sind, ist vielen Heranwachsenden nicht bewusst.

Weitere zentrale Themen sind Liebe und Sexualität im Internet. Diese Themen sind im jugendlichen Entwicklungsprozess schon immer von großer Bedeutung, werden jedoch durch die neuen Medien beeinflusst und modifiziert: Die mediale Kommunikation ist öffentlicher und daher oftmals schutzloser, aggressiver, provokanter, waghalsiger und spontaner.<sup>105</sup>

„Die Aufgabe von Lehrer/inne/n, Sozialpädagog/inn/en und Medienpädagog/innen ist es, das Thema „Liebe, Sex und Partnerschaft“ durch die Brille der medialen Inszenierung mit den Kindern und Jugendlichen aufzuarbeiten.“<sup>106</sup>

Eine Auswahl an Broschüren und Internetseiten, welche sich mit diesen Themen auseinandersetzen, finden Sie in der Linkliste im Anhang.

Um die Chancen des Internets in der Kinder- und Jugendarbeit sinnvoll nutzen zu können, sollten Fachkräfte auch einen groben Überblick über kind- und jugendgerecht gestaltete Internetseiten im Netz haben und deren Potentiale für die Bildungs- und Jugendarbeit einschätzen können.

Beispielhaft soll hier die Seite [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) erwähnt werden (siehe Abb. 28). Das Portal für Eltern, Kinder und pädagogische Fachkräfte möchte Hilfestellungen bieten, wenn es darum geht, sich selbst und die Kinder für das Internet fit zu machen.

### Eltern im Fokus medienpädagogischer Arbeit

Medienkompetenz wird in fast allen Lebensbereichen der Heranwachsenden gefördert und auch gefordert, z.B. im Kindergarten, in der Schule, in der Ausbildungsstelle, im Verein oder in der Jugendarbeit. Um medienpädagogische Ziele nachhaltig an Kinder und Jugendliche zu vermitteln, ist aber insbesondere die Kooperation mit den Eltern von großer Bedeutung. Die exzessive Computernutzung findet i.d.R. nämlich weder in der Schule noch am Ausbildungsplatz oder in der Jugendeinrichtung statt, sondern daheim im eigenen Kinder- oder Jugendzimmer.



Abb. 28: Screenshot des Portals Internet-abc.de

Eine der größten Herausforderungen der Medienpädagogik ist demnach die Qualifizierung der Eltern für eine medienpädagogische Kompetenzvermittlung im Rahmen der Erziehung. Medienpädagogische Bildungsarbeit soll Eltern bei der Auswahl kind- und jugendgerechter Medieninhalte unterstützen und im Hinblick auf einen sinnvollen und maßvollen Medienumgang der Kinder beratend zur Seite stehen. Eltern haben theoretisch vor allen anderen die Möglichkeit, Einfluss auf Dauer und Art des Medienkonsums ihrer Kinder zu nehmen. Ihnen obliegt die Aufgabe, die Mediensozialisation der Kinder zu begleiten und anzuleiten. Dazu gehört primär, Probleme, die sich durch den Medienkonsum ergeben können, zu thematisieren und gemeinsam mit den Kindern zu bearbeiten. Es geht also auch im Bereich der medienerzieherischen Elternarbeit weniger um die Weitergabe technischen Wissens, welches sich die Kinder und Jugendlichen meistens ohne elterliche Unterstützung aneignen, sondern um die Vermittlung der Fähigkeit zum reflektierten Umgang mit den neuen Medien. Allerdings stehen die Eltern dem medial bedingten Strukturwandel oft hilflos oder abwehrend gegenüber. Viele Eltern reagieren deshalb ablehnend, im schlimmsten Falle gleichgültig, auf das Medienverhalten ihrer Kinder oder „verteufeln“ die neuen Medien, verhängen strikte Verbote und fordern Entzug.

Um den Heranwachsenden Medienkompetenz zu vermitteln muss jedoch ein Mittelweg gefunden werden zwischen Medienabstinenz und exzessivem Medienkonsum. Die Kooperation von Fachkräften und Erziehungsberechtigten, sowie die Bereitstellung von Informationsmaterial oder Beratungsangeboten für die Eltern, ist also ebenfalls ein wichtiger Bestandteil medienpädagogischer Kinder- und Jugendarbeit.<sup>107</sup>



Abb. 29: © Antje Delater / Pixelio.de

## Was spricht noch für den Einsatz neuer Medien in der Kinder- und Jugendarbeit?

Ganz grundlegend bietet die Arbeit mit den neuen Medien z.B. in einer offenen Kinder- und Jugendeinrichtung, den Heranwachsenden die Möglichkeit, Erfahrungen und Wissen in diesem Bereich zu sammeln. Es kann nicht vorausgesetzt werden, dass alle Heranwachsenden über einen eigenen internetfähigen PC und ausreichendes Wissen darüber verfügen, wie sie die Möglichkeiten des Internets sinnvoll und für sich persönlich gewinnbringend einsetzen können. Die Bereitstellung eines PC-Parks oder eines Internetcafés kann vor diesem Hintergrund also zur Chancengleichheit zwischen den Kindern und Jugendlichen beitragen. Für Heranwachsende mit Migrationshintergrund bieten die neuen Medien vielfältige Einsatzmöglichkeiten im Rahmen einer interkulturellen medienpädagogischen Arbeit. Sie offerieren ihnen vielseitige neue Ausdrucks- und Kommunikationsmöglichkeiten; durch medienpädagogische Angebote können junge Menschen mit Migrationshintergrund in ihrer Sprachentwicklung und in ihrer Integration unterstützt werden. Auch der interkulturelle Dialog kann so gezielt gefördert werden.

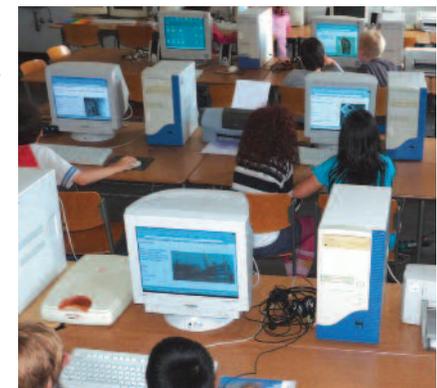


Abb. 30: © Dieter Schütz / Pixelio.de

Ein weiterer Grund für die Nutzung neuer Medien liegt im verstärkten Einsatz internetbasierter Medien im Schulunterricht. Es ist also sinnvoll, den Jugendlichen eine Beschäftigung und Auseinandersetzung mit dem Computer bzw. dem Internet auch in ihrer Freizeit zu ermöglichen, um somit gleichzeitig ihre Partizipationschancen an schulischen Computeraktivitäten zu erhöhen. Da Internet- und Computerkenntnisse auch im Berufsleben eine immer wichtigere Rolle spielen, bekommen die Heranwachsenden durch die niederschwellige und spielerische Arbeit mit den neuen Medien auch internetbasierte Qualifikationen vermittelt, von denen sie sowohl unmittelbar als auch später profitieren können.

Neben diesen Gründen, die sich direkt aus den Bedürfnissen der Zielgruppe ableiten lassen, gibt es auch einrichtungsspezifische Faktoren, die den Einsatz des Internets nahe legen. Da viele Jugendeinrichtungen bereits über PC-Räume, etc. verfügen, ist es sinnvoll sich diesem Trend anzuschließen um weiterhin wettbewerbsfähig und attraktiv für die Kinder und Jugendlichen zu bleiben. Der Einsatz von internetbasierten Medien kann außerdem erweiterte Zugangsmöglichkeiten zu den Jugendlichen schaffen und ggf. auch neue Zielgruppen ansprechen. Die Jugendlichen, welche sich stark für Computer und Internet interessieren, betonen darüber hinaus immer wieder, dass sie sich entsprechende Angebote auch in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit wünschen.<sup>108</sup>

### Die praktische Umsetzung – Projektbeispiele aus der Kinder- und Jugendarbeit

Die praktische Umsetzung einer aktiven Medienpädagogik kann unterschiedlich erfolgen, z.B. in Form eines „virtuellen Streetworkers“, der die Kinder und Jugendlichen bei ihren Onlinetätigkeiten begleitet, unterstützt und als AnsprechpartnerIn zur Verfügung steht. Dies setzt voraus, dass pädagogische Fachkräfte bereit sind, sich auf die jeweiligen virtuellen Lebenswelten von Heranwachsenden einzulassen und diese auch gemeinsam mit ihnen zu erforschen. Der „virtuelle Streetworker“ soll die Kinder und Jugendlichen beratend, aber nicht belehrend unterstützen. Es geht weniger darum, die Heranwachsenden dort abzuholen wo sie stehen, um sie an einen pädagogisch vermeintlich wertvolleren Ort zu bringen, sondern darum, herauszufinden, wie sie auf ihrem eigenen Weg angemessen begleitet werden können.<sup>109</sup>



Abb. 31: © RainerSturm / Pixelio.de

In Anlehnung an die theoretischen und praktischen Voraussetzungen möchten wir Ihnen nun beispielhaft eine Auswahl bestehender oder bereits erfolgreich umgesetzter Medienprojekte vorstellen. Alle Projekte sind so konzipiert, dass sie den kompetenten Umgang mit dem Internet betonen und fördern, und sich auch positiv auf das Kommunikations- und Sozialverhalten der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen auswirken können. Zudem werden bildungsbezogene und kulturelle Inhalte vermittelt.

#### „Jugend online“

Das Projekt „Jugend online“ hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Medienkompetenz junger Menschen zu stärken und stellt im Internet das Jugendportal [Netzcheckers.de](http://Netzcheckers.de) zur Verfügung. Dort können sich Kinder und Jugendliche vielfältige Kompetenzen aneignen, die für den Aufenthalt im virtuellen Raum notwendig und sinnvoll sind. Im Folgenden stellt der Betreiber der Seite, Daniel Poli, das Jugendportal vor und erläutert dessen Wichtigkeit in Zeiten des Web 2.0. Daniel Poli ist seit 2005 Koordinator im Projekt „Jugend online“, das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert wird und in Trägerschaft der IJAB (Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.) liegt.



Abb. 32: Screenshot des Portals Netzcheckers.de

### **Netzcheckers.de – Das Jugendportal für digitale Kultur –**

Die Stärkung der Medienkompetenz junger Menschen ist das wichtigste Ziel des Projekts Jugend online, das das Jugendportal netzcheckers.de zur Verfügung stellt. Dabei stehen der Ausbau der Fähigkeit zur aktiven Kommunikation, das Erlernen von Kenntnissen der technischen und organisatorischen Bedingungen und die kompetente Rezeption des Mediums Internet im Vordergrund. Jugendliche müssen hierbei die notwendigen Kompetenzen entwickeln, die neuen Ausdrucksformen innovativ und kreativ für sich zu nutzen. Netzcheckers motiviert also Jugendliche mit den Medien spielerisch und künstlerisch umzugehen und eigene Ideen kreativ umzusetzen. Dadurch kann es gelingen, dass sie von rein passiven Konsumentinnen und Konsumenten zu aktiven Gestalterinnen und Gestaltern einer multimedial geprägten Öffentlichkeit werden.

War das Internet früher durch mehr oder weniger statische Webseiten geprägt, deren Informationen konsumtiv abgerufen wurden, zeichnen sich durch das sog. Web 2.0 veränderte Tendenzen ab. Webinhalte können heute mit einfachen Mitteln aktiv von Nutzerinnen und Nutzern mitgestaltet werden. Dazu stehen zahlreiche niederschwellige Techniken bereit, die weder ein spezialisiertes Wissen,

noch eine teure Recherausstattung voraussetzen. Mit Weblogs, Wikis, Podcasts, Online-Fotogalerien, Videoportalen und neuen sozialen Netzwerken wird das Internet heute zum Ort einer breiten, multimedialen Beteiligung. Gerade junge Menschen verstehen, so zeigen Studien wie die ARD/ZDF-Online-Studie oder die aktuelle JIM-Studie – Jugend, Information, (Multi-)Media 2008, das Internet heute als selbstverständlichen Teil ihrer Lebenswelt. Diesen Prozess haben wir mit Jugend online und netzcheckers.de sehr früh begleitet und das Ziel verfolgt, die Medienkompetenz von Jugendlichen unabhängig von ihrem Bildungsgrad zu stärken und ihnen Impulse für das informelle Lernen im Internet zu geben. Die Seite bietet dazu einerseits ein breites Spektrum von Informationen zu allen Bereichen jugendlicher Lebenswelt. Andererseits bietet das Portal eine Fülle von Möglichkeiten der direkten Partizipation und nutzte bereits 2004 die neuen technischen Entwicklungen des Web 2.0. Jugendliche werden eingeladen, über Videos, eigene Weblogs, Wikis oder Podcasts ihre Beiträge zu veröffentlichen und damit am Prozess der Jugendinformation selbst zu partizipieren. Dabei beschränkt sich die Nutzung dieser Anwendungen nicht allein auf den Computer als Zugangsmedium, sondern bezieht zusätzlich mobile Endgeräte mit ein. So ist die crossmediale Nutzung von mobiler Kommunikation und Internet ein Schwerpunktthema des Projekts. Dazu wurden spezielle Softwareapplikationen entwickelt, die einen niederschweligen Zugang zur Nutzung von Mobiltelefonen in Verbindung mit dem Jugendportal ermöglichen. Neben Werkzeugen zur Erzeugung eigener Handyklingeltöne und Handylogos, ermöglicht z.B. die Funktionalität des „Cellcastings“, eigene Podcasts direkt per Mobiltelefon anzulegen und anderen zugänglich zu machen. Neben Mitmachen und Ausprobieren steht im besonderen Fokus der neu gestalteten Seite natürlich der Infobereich. Dieser konzentriert sich sehr stark auf die Themen Internet, Multimedia und mobile Medien und will jungen Menschen Tipps und Know-how an die Hand geben, um sich kompetent im Netz zu bewegen und teilhaben zu können.

Unter dem Motto „einfach selbstbestimmt“ nehmen wir mit dem Jugendportal den Umgang mit den eigenen Daten sehr ernst und geben den Jugendlichen die vollständige Kontrolle über die eigenen Daten. Wer was auf dem Portal sehen darf, entscheiden bei netzcheckers.de allein die Nutzerinnen und Nutzer. Sie haben die volle Kontrolle über die öffentliche Sichtbarkeit ihrer Inhalte. Damit bietet das Jugendportal eine Alternative zu anderen Webseiten, die den jugendlichen

*Benutzerinnen und Benutzern diese Entscheidung zu Gunsten eines Geschäftsmodells abnehmen und damit zu Ungunsten der Persönlichkeitsrechte der jungen Menschen und über ihren Kopf hinweg Voreinstellungen treffen. Netzcheckers wird hier einen anderen Weg gehen und einen geschützten Raum bieten, in dem die Jugendlichen lernen, selbst zu bestimmen, was mit ihren Daten und ihrer multimedialen Netzkommunikation passiert.*

Seit März 2009 können Einrichtungen der Jugendarbeit und Medienzentren einen eigenen Internetauftritt mit einem Partnerportal gestalten und damit Partner im bundesweiten Netzwerk Netzcheckers.net werden. Mit diesen Partnerportalen will Netzcheckers.de die Jugendarbeit in Deutschland vernetzen, bestehende Kooperationen stärken und medienpädagogische Angebote ausweiten. Die Partner erhalten ein Methoden-Set für Medienprojekte, können an Spielaktionen und Workshops teilnehmen und werden zu Fachveranstaltungen und Partizipationsprojekten eingeladen. Einen Eindruck von der Partnerportalsoftware und ihren Möglichkeiten erhalten Sie unter [www.netzcheckers.net](http://www.netzcheckers.net).

### „Geocaching – Mediale Pfade“

Unter dem Motto „Abenteuer zwischen Internet und Natur“ oder „Digital und draußen“ fanden im Jahr 2007 Geocachingspiele in ganz Deutschland statt. Dieses „Geocaching“ wurde vom Jugendportal Netzcheckers.de in Zusammenarbeit mit vier verschiedenen Jugendhilfeeinrichtungen für Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren durchgeführt. Als „Geocaching“ wird eine Art digitale Schnitzeljagd bezeichnet. Dabei wird mithilfe eines GPS-Gerätes auf freiem Feld oder in der Stadt nach vorher versteckten Schätzen, den sog. „Caches“, gesucht. Diese werden von „Cachern“ in ganz Deutschland vorbereitet, versteckt und mit den jeweiligen Startkoordinaten auf bestimmten Internet-Plattformen veröffentlicht. Vor dem Start der multimedialen Geocaching-Touren von Netzcheckers.de hatten die Jugendlichen die Chance, sich im Vorfeld über einen Chat kennen zu lernen und erste Testaufgaben zu bestehen. Die „Caches“ beinhalteten zum einen erlebnispädagogische Spielaufgaben wie das Überqueren von Flüssen oder das Erforschen von Höhlen, zum anderen mediale Aufgaben, die mithilfe von Digitalkamera, Handy, Cellcast und Internet gelöst werden konnten. Durch die Verbindung von Erlebnis- und

Medienpädagogik wurden die Jugendlichen zur aktiven Freizeitgestaltung in der Natur angeregt und konnten spielerisch den Umgang mit GPS-Technik und Internetdiensten erlernen. Die Jugendlichen setzten sich aktiv mit medialen und realen Umwelten, der Gruppe, in der sie sich bewegten, sowie auch mit sich selbst auseinander. Laut Jürgen Ertelt, einem der Projektkoordinatoren, eröffnet „multimediales Geocaching“ durch die Verbindung von Internet, Medien, GPS-Technik, Natur und Bewegung ganz neue Möglichkeiten für die medienpädagogische Arbeit im Freien. Dadurch wird für die TeilnehmerInnen die Verknüpfung von Online- und Offlinekontexten erfahrbar gemacht. Anhand des „Cachens“ eröffnen sich den TeilnehmerInnen informelle Lernformen, wie z.B. die Auseinandersetzung mit den Medien, das Zurechtfinden in der Natur, das Erleben kommunikativer Austauschprozesse mit den Peers und die Erarbeitung kreativer Problemlösungsstrategien in der Gruppe. Nach dem „Cachen“ können sich die „Cacher“ in speziellen „Geocach-Portalen“ austauschen und Kommentare abgeben. Zusätzlich besteht dort die Möglichkeit ein Profil zu erstellen, um Geocach-Aktivitäten zu veröffentlichen, selber „Caches“ vorzubereiten und um mit anderen zu kommunizieren. Das „Cachen“ vereint somit vielfältige Möglichkeiten computervermittelter und natürlicher Kommunikation und Interaktion in der Gruppe. Dabei können sich die TeilnehmerInnen mit ihren individuellen Fähigkeiten einbringen und so Beachtung erlangen z.B. durch technisches Wissen, kommunikative Potenziale oder Allgemeinwissen. Anlässlich des Projekts publizierte Netzcheckers.de eine kostenlose Broschüre über die Grundbegriffe des „Geocachings“, die unter [www.netzcheckers.de](http://www.netzcheckers.de) kostenlos zum Download bereit steht.<sup>110</sup>

### „Storypodcasting – Begegnen, Erzählen, Zuhören“

Das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und die Stiftung „Zuhören“ haben 2007 das Gemeinschaftsprojekt „Storypodcasting“ ins Leben gerufen. Im Rahmen des Projekts erstellen Kinder, Jugendliche und Senioren in Kleingruppen gemeinsam Interviews, Reportagen oder Geschichten in Form von Podcasts, die Einblicke in die Lebenswelten jüngerer und älterer Menschen geben sollen. Am Projekt teilnehmen können junge Menschen unter 26 und ältere Menschen über 50 Jahren. Podcasting bezeichnet das Produzieren und Anbieten von Mediendateien (Audio oder Video) über das Internet. Die Podcasts, welche

im Rahmen des Projekts entstehen, können wie eine Art kleiner Radiobeitrag direkt auf der Website angehört werden. Die Kontakte zwischen Jung und Alt werden von MedienpädagogInnen moderiert und unterstützt. Die relevanten Produktionsschritte bis zur Entstehung der Podcasts, sowie die Entwicklung der Ideen und Geschichten werden von beiden Generationen gemeinsam erbracht. Somit kommt es zu einer Vermittlung und Stärkung der Medienkompetenz bei Jung und Alt, wobei gleichzeitig der Dialog und die Zusammenarbeit zwischen den Generationen unter Einbeziehung medialer Kommunikation gefördert werden. Die Homepage, die im Rahmen des Projekts entstanden ist, finden Sie unter folgendem Link: [www.storypodcasting.de](http://www.storypodcasting.de)<sup>111</sup> Inzwischen gibt es ein aktuelles – und tiefer greifendes – generationenübergreifendes Projekt „Generationen im Dialog“. ([www.GenerationenimDialog.de](http://www.GenerationenimDialog.de))



Abb. 33: Screenshot des Weblogs Storypodcasting.de

## Praxisbeispiele im Bereich Weblogs (Blogs)

Die Nutzung von Weblogs im Internet ist bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Anhand dieser „virtuellen Tagebücher“ können Kinder und Jugendliche ihre

Alltagserfahrungen und -erlebnisse dokumentieren, veröffentlichen und auch reflektieren. Das Feedback anderer Nutzer regt dazu an, sich mit der eigenen Selbstdarstellung und deren Wirkung auseinander zu setzen. Ähnlich wie bei der Gestaltung einer eigenen Homepage geht es auch hier darum, sich mit sich selbst und der Frage, „Wer bin ich?“, „Was will ich darstellen?“ und „Wie will ich gesehen werden?“ zu beschäftigen. Dieser Prozess kann sich positiv auf die Identitätsbildung Heranwachsender auswirken. Für medienpädagogisches Arbeiten bieten Blogs eine Vielzahl von Chancen:

Zunächst sind Weblogs einfach zu handhaben, umfassendes technisches Know-how oder eine kommerzielle Software werden nicht benötigt. Die pädagogischen Potentiale von Blogs liegen insbesondere in der Möglichkeit zu Aktivität, Interaktion, Partizipation, Kooperation und Kollaboration. Zudem ist die Begeisterung von Kindern und Jugendlichen bei der Arbeit mit Blogs grundsätzlich sehr groß und kann durch positive Rückmeldungen („wie spannend“, „das hört sich ja genial an“) noch gesteigert werden. Freunde und Familienmitglieder, welche an den entstanden Blogs meist sehr interessiert sind und eine feste Leserschaft bilden, können somit die Motivation der Heranwachsenden noch erhöhen.<sup>112</sup>

## „blogtales – Geschichten aus Hessen“

Die einfache Möglichkeit, selbsterstellte Inhalte mittels Blog zu veröffentlichen, machte sich das medienpädagogischen Projekt „blogtales – Geschichten aus Hessen“ zu Nutzen. Im Mittelpunkt des Projekts, das an der Montessori-Schule Hofheim durchgeführt wurde, stand die Lese- und Schreibförderung der teilnehmenden Viert- bis SechstklässlerInnen. Die Heranwachsenden recherchierten in Büchern nach lokalen Märchen, Legenden oder Sagen und entwickelten diese, in Abhängigkeit von ihrem individuellen Wissensstand und ihren persönlichen Kompetenzen, weiter. Manche Schülergruppen ergänzten ihre Texte mit Bildern, einige vertonten ihre Geschichten für leseschwache Kinder in Podcasts und wieder andere verfassten ihre Texte auf englisch. Nach der Bearbeitung durch die Kinder wurden die Geschichten in den Weblog gestellt. Ohne Aufforderung haben die Kinder im Rahmen ihrer kindlichen Kompetenzen mithilfe der Kommentarfunktion ihre Geschichten gegenseitig gewürdigt und reflektiert. Im Vordergrund des Projekts stand der interdisziplinäre Lernprozess und die Verknüpfung der Fächer

Deutsch, Englisch und Kunst mit dem Einsatz neuer Medien. Die Schülerinnen und Schüler haben so gelernt, die neuen Medien selbstständig als Kommunikations- und Artikulationsform zu nutzen. Zudem waren ihre sozialen Kompetenzen gefordert, sie mussten zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen, um ein erfolgreiches Gesamtprojekt zu realisieren. Voraussetzung hierfür war auch der kommunikative Austausch über die veröffentlichten Inhalte und die gegenseitigen Feedbacks. Des Weiteren haben die SchülerInnen wesentliche Bestandteile des Web 2.0 kennengelernt und für die gemeinsame Kommunikation genutzt. Den im Rahmen des Projekts entstandenen Weblog, finden Sie unter folgendem Link: [www.blogtales.twoday.net](http://www.blogtales.twoday.net)<sup>113</sup>

### „Kids & Blogs – Kinder erleben, erfahren und erforschen Weblogs und das neue Internet“

Das Projekt „Kids & Blogs“ wurde 2007 vom Jugendbildungswerk Main-Taunus-Kreis ins Leben gerufen und erhielt im selben Jahr den Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Die teilnehmenden Kinder im Alter von 8 bis 11 Jahren stammten aus sozial benachteiligten Familien und hatten zu Hause keinen Zugang zum Internet.

Im Modul 1 „Endlos-Netzgeschichten“ lernten die Kinder das Verfassen von Blog-Beiträgen. In Anlehnung an sog. „Umknick-Geschichten“ wechselten sich die Gruppen beim Schreiben der Geschichten mithilfe der Kommentarfunktion des Weblogs ab. Einer der von den Kindern verfassten Beiträge enthielt verschiedene Schimpfwörter, was die pädagogischen Fachkräfte als Aufhänger nutzten, um über das Sozialverhalten im Internet zu diskutieren. Die Kinder wurden darauf aufmerksam gemacht, dass alles, was im Internet steht, von Menschen gemacht wird, und andererseits auch wiederum von Menschen weltweit gelesen werden kann. Das Wissen um diese Tatsache veranlasste die Kinder dazu, keine entsprechenden Ausdrücke mehr in ihren Geschichten zu verwenden.

Im Modul 2 „Wünsche für...“ hatten die Kinder die Möglichkeit ihren Sozialraum zu erkunden und Plätze zu fotografieren, die sie gerne verändern würden. Die Aufnahmen der realen Orte wurden mit digitalen Bildern zu virtuellen Collagen verknüpft, was die Auseinandersetzung mit den Themen Internetrecherche, Urheberrecht und Fälschungen anregte. Nebenbei erlebten die Heranwachsenden das Gefühl der

Partizipation, da ihre Ideen der jeweiligen Kommune als Inspiration dienen könnten. Im Modul 3 „Offene Bühne“ wurden Musikvideos und Videosketche produziert, die dann im Weblog veröffentlicht wurden. In diesem Zusammenhang ging es auch um die Themen „Star sein – Star werden“, „Illegales Downloaden von Musik“ und „Veröffentlichung persönlicher Darstellungen“.

Im letzten Modul konnten die Kinder alle erlernten Kompetenzen nochmals gebündelt anwenden, indem sie ihre „Lieblingsorte und Lieblingsgegenstände“ fotografierten und illustrierten um daraufhin das Ergebnis selbstständig in den Weblog zu stellen. Durch das Projekt „Kids & Blogs“ wurden dabei folgende medienpädagogische Ziele verwirklicht:

- Erlernen eines kompetenten Umgangs mit Web 2.0-Anwendungen („Bloggen“)
- Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt und der Lebenswelt anderer
- Aufzeigen alternativer und kreativer Internetnutzungsmöglichkeiten
- Schulung sozialen Verhaltens durch Kommunikation, Interaktion, Reflektion und Teamarbeit
- Partizipation für sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche
- Auseinandersetzung mit dem Jugendmedienschutz

Den gestalteten Weblog, der im Rahmen des Projekts entstanden ist, finden Sie unter folgendem Link: <http://kidsundblogs.twoday.net><sup>114</sup>

### „Real Life – eine deutsch-polnische Jugendbewegung als Webnovela“

Das Jugendbildungswerk der Stadt Schwalbach veranstaltete in den Osterferien 2007 das Projekt „Real Life“ für deutsche und polnische Jugendliche im Alter von 13 bis 17 Jahren. Da sich viele Jugendliche gerne Telenovelas ansehen, welche i.d.R. den ganz normalen Alltag einer bestimmten Gruppe von Personen darstellen, kam die Idee auf, unter Einbeziehung eines Weblogs, eine modifizierte Form dieser Telenovelas zu produzieren – eine „Webnovela“. Diese Webnovela sollte die interkulturelle Begegnung zwischen den Jugendlichen in einer Art multimedialer Fortsetzungsgeschichte dokumentieren.

Zunächst erstellte jeder Jugendliche einen Darstellersteckbrief, vergleichbar mit

einem Avatar im Internet. Dieser Charakterentwurf für die Webnovela lässt sich auch als Identitätsarbeit begreifen, da sich die Heranwachsenden explizit mit dem eigenen Selbst auseinandersetzen mussten. In Kleinteams produzierten die deutschen und polnischen Jugendlichen täglich eine Folge ihrer Webnovela, für die lediglich die Rahmenhandlung, die Begegnung deutscher und polnischer Jugendlicher, vorgegeben war. Die ausgewählten Inhalte waren klassische Jugendthemen wie Drogenkonsum, Gewalt oder Liebe. Hierbei kam es zu vielfältigen Lernprozessen – Kennenlernen von Menschen mit anderem kulturellem Hintergrund, Erlernen sozialer Verhaltensweisen und Interaktionen, Beschäftigung mit der Sprache und Kultur anderer Länder, Entwicklung interkultureller Kompetenzen, Aushandlung von Kompromissen und aktives Einüben des Umgangs mit den neuen Medien.

Die Jugendlichen standen während des gemeinsamen Projekts in ständigem kommunikativen Austausch miteinander. Ermöglicht durch die computervermittelte Kommunikation herrschte auch noch nach Abschluss des Projekts ein reger Austausch zwischen den Jugendlichen. „Real Life“ fördert somit also auch den weitergehenden interkulturellen Dialog.

Den gestalteten Weblog, der im Rahmen des Projekts entstanden ist, finden Sie unter folgendem Link: <http://webnovela.twoday.net><sup>115</sup>

Alle drei vorgestellten Projekte basieren auf dem Konzept des selbstbestimmten Lernens, da den Heranwachsenden zwar ein grober Handlungsrahmen angeboten wurde, sie den konkreten Lernprozess jedoch selbst ausgestalten und bestimmen konnten. Die im Rahmen der Projekte entstandenen Gemeinschaftsproduktionen beruhen auf dem Prinzip der Abstimmung. Die Kinder und Jugendlichen mussten um produktiv zu arbeiten miteinander kommunizieren, sich gegenseitig unterstützen und sich in ihrem Sozialverhalten aufeinander einstellen.<sup>116</sup>

### LAN- Partys

Bei dieser Idee handelt es sich nicht um ein konkretes Projektbeispiel sondern um einen allgemeinen Projektvorschlag für ein internetbasiertes Medienprojekt, das aufgrund seines Potentials für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen erwähnenswert ist.

Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sind, genau wie Online-Plattformen, soziale Treffpunkte, wo Kinder und Jugendliche mit Peers in Kontakt treten, andere Menschen kennenlernen und Kontakte pflegen können. Anhand sog. LAN-Partys (Local Area Network) in Kinder- und Jugendeinrichtungen können diese beiden Plattformen miteinander verknüpft werden. Durch die Vernetzung einzelner Computer können die Heranwachsenden dann, ähnlich wie im Internet, gemeinsam Computerspiele spielen und in virtuellen Welten miteinander interagieren.

I.d.R. begegnen sich SpielerInnen in Online-(Rollen-)Spielen zwar virtuell und können computervermittelt miteinander kommunizieren, sind aber örtlich voneinander getrennt, da Computerspiele vorwiegend alleine zu Hause am PC gespielt werden.



Abb. 34: © Daniel Stricker / Pixelio.de

Durch eine LAN-Party wird das Zocken am PC um die soziale Komponente ergänzt, d.h. die Heranwachsenden befinden sich am selben Ort und können trotz Computertätigkeit auch von Angesicht zu Angesicht kommunizieren.

Ziel einer solchen LAN-Party kann neben der Förderung des Kommunikations- und Sozialverhaltens, auch die Steigerung der Motivation und des Interesses an Angeboten der Jugendhilfe sein. Eine LAN-Party kann zudem einen neuen Zugang zu den Jugendlichen schaffen und bietet die Möglichkeit der niederschweligen pädagogischen Intervention. In diesem Rahmen können auch die Risiken von Online-(Rollen-)Spielen, wie z.B. exzessives Spielen, mit den Heranwachsenden aufgearbeitet werden. Von Vorteil ist auch, dass auf diesem Wege diejenigen Kinder und Jugendlichen angesprochen werden können, die am traditionellen Angebot der Kinder- und Jugendhilfe nicht interessiert sind und deswegen auch nicht daran teilnehmen.<sup>117</sup>

## Ausblick

Medien beseitigen Langeweile, bieten Unterhaltung, werden von Kindern und Jugendlichen zur Regulation von Stimmungen eingesetzt, zur Bewältigung von Alltagserfahrungen, zur Ablenkungen oder zur Alltagsflucht. Sie ermöglichen den Zugang zu unbekanntem Bereichen z.B. zu Erwachsenenthemen, und bieten Anregungen für Gespräche mit Gleichaltrigen. Die Medienvorlieben korrespondieren häufig mit Entwicklungsphasen und den damit verbundenen Lebensthemen. Sie bieten Hinweise zur Bewältigung entwicklungsbedingter Themen und aktueller Problemlagen und helfen bei der Ausbildung einer eigenständigen Identität.<sup>118</sup> Des Weiteren haben sie vielfältige Auswirkungen auf das Kommunikations- und Sozialverhalten der Heranwachsenden, aus welchen sowohl Risiken als auch Chancen erwachsen.

Wir hoffen, dass Ihnen anhand unserer Broschüre die Relevanz des Internets im Zusammenhang mit dem Kommunikations- und Sozialverhalten Heranwachsender deutlich wurde und wir dazu beitragen konnten, die weit verbreitete Negativbetrachtung des Internets durch einen fairen aber dennoch kritischen Blickwinkel zu ersetzen. Wir würden uns freuen, wenn es uns gelungen ist, Ihnen praktisches

sowie theoretisches Handwerkszeug für Ihre Arbeit mit Kindern und Jugendlichen an die Hand gegeben zu haben. Die Kenntnis populärer und gängiger Internetanwendungen Jugendlicher sowie das Wissen um die Besonderheiten der Onlinekommunikation und der sozialen Interaktionen im Netz soll Sie bei Ihrem professionellen Handeln mit Heranwachsenden bereichern und Ihnen neue Impulse für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen geben. Zudem hoffen wir, Ihnen in Bezug auf die multimedial geprägten Lebenswelten Jugendlicher neue Wege des Zugangs und Verstehens eröffnet zu haben.

Unser Ziel und unser Wunsch wäre es, dass Sie dieses Wissen in Ihrer alltäglichen Arbeit einsetzen können und in die sozialarbeiterische Praxis vor Ort tragen, so dass auch die Heranwachsenden davon profitieren und ihren Umgang mit den neuen Medien reflektiert, selbstbestimmt und kritisch ausgestalten können.

Abschließend möchten wir Ihnen noch einen kleinen Denkanstoß mit auf den Weg geben, der noch einmal die Relevanz des Wissens um das Kommunikations- und

Sozialverhalten im Netz betont. Aktuelle Diskussionen im Zusammenhang mit dem Internet drehen sich neben der Frage, inwieweit sog. „Killerspiele“ Kinder- und Jugendgewalt begünstigen, häufig um das Suchtpotential von Online-(Rollen-)Spielen, insbesondere von World of Warcraft.

In Bezug auf die Spielmotivation in Online-(Rollen-)Spielen lässt sich festhalten, dass SpielerInnen, die mit anderen Spielenden Kontakt pflegen, Freundschaften aufrecht erhalten, Vertrauen in die anderen MitspielerInnen haben und ggf. auch einer Onlinespielgemeinschaft angehören, eine signifikant höhere Spielzeit aufweisen, als Personen, die im Spiel keine sozialen Kontakte pflegen. Hier zeigt sich wiederum, dass insbesondere die Kommunikation und die sozialen Interaktionen für die OnlinespielerInnen, aber auch ganz allgemein für die Mehrheit der InternetnutzerInnen von großer Bedeutung sind. Es lässt sich unterstellen, dass Online-(Rollen-)Spiele auch deshalb eine so große Anziehungskraft besitzen, weil sich in ihnen die Faszination am Spiel mit der Möglichkeit, virtuelle Sozialkontakte zu knüpfen, verbindet. So steigen die Spieldauer und auch die Abhängigkeit von der virtuellen Welt.

Hier lässt sich nun die Brücke zur Suchtproblematik schlagen. Es stellt sich nämlich die Frage, ob Computerspielsucht neben der Sucht nach dem Kick im Spiel und der Flucht aus dem oft stressigen Alltag nicht auch in der Suche und der Sucht nach virtuellen Freundschaften und sozialen Kontakten begründet liegt. Dies würde dann sowohl für medienpädagogische Angebote als auch für die Maßnahmen der Suchtprävention ganz andere Schlussfolgerungen und Interventionen bedingen – sofern der Kommunikation und den sozialen Prozessen im Internet, sowie ihren Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche entsprechende Bedeutung beigemessen wird.<sup>119</sup>

## Umfrage auf Buffed.de

Im Rahmen der Projektarbeit zu dieser Broschüre wurde, wie bereits erwähnt, eine Umfrage zum Thema „Kommunikations- und Sozialverhalten im Internet“ auf der Seite Buffed.de veröffentlicht. Die Umfrage wurde von Mitte April bis Mitte Juni 2009 durchgeführt, teilgenommen haben insgesamt 111 Personen, davon rund 58 % zwischen 10 und 20 Jahren. Buffed.de ist ein Portal für Onlinespiele, auf dem über aktuelle Features informiert wird und Spielende sich über das Spielgeschehen austauschen können. Dementsprechend lässt sich unterstellen, dass es sich bei den Umfrage-

teilnehmerInnen um Personen handelt, die mit den Diensten und Anwendungen sowie auch den Gepflogenheiten der Onlineinteraktion und -kommunikation vertraut sind. Die Umfrage dient dabei dem Zweck, die theoretischen Inhalte der Broschüre zu veranschaulichen und zu verdeutlichen, ist aber keinesfalls als repräsentativ zu bewerten und erhebt auch keinen wissenschaftlichen Anspruch. Aufgrund der geringen Stichprobengröße wurden die in der Broschüre dargestellten Ergebnisse gerundet, evtl. Rundungsfehler sind demnach zu vernachlässigen.

<b>Deine Meinung zählt! (Abstimmungen insgesamt: 111)</b>		
<b>Männlich oder weiblich?</b>		
männlich	[ 96 Stimmen ]	[86.49%]
weiblich	[ 15 Stimmen ]	[13.51%]
<b>Wie alt bist Du?</b>		
10-15 Jahre	[ 09 Stimmen ]	[8.11%]
15-20 Jahre	[ 55 Stimmen ]	[49.55%]
20-25 Jahre	[ 32 Stimmen ]	[28.83%]
25-30 Jahre	[ 10 Stimmen ]	[9.01%]
30-35 Jahre	[ 01 Stimme ]	[0.90%]
35-40 Jahre	[ 01 Stimme ]	[0.90%]
älter als 40 Jahre	[ 03 Stimmen ]	[2.70%]
<b>Aktuelle Beschäftigung?</b>		
Schüler/in	[ 57 Stimmen ]	[51.35%]
Student/in	[ 15 Stimmen ]	[13.51%]
Berufstätig	[ 27 Stimmen ]	[24.32%]
Keine Beschäftigung	[ 12 Stimmen ]	[10.81%]
<b>Stellst Du dich im Onlinespiel anders als im realen Leben dar? (Mehrfachnennungen möglich)</b>		
Nein	[ 32 Stimmen ]	[18.60%]
Ich gebe weniger von mir selbst preis	[ 53 Stimmen ]	[30.81%]
Ich gebe mich offener, bin weniger schüchtern	[ 34 Stimmen ]	[19.77%]
Ich stelle mich in Bezug auf Aussehen oder Status positiver dar	[ 07 Stimmen ]	[4.07%]
Ich wähle bewusst eine negativere Selbstdarstellung	[ 10 Stimmen ]	[5.81%]
Mein Avatar hat ein anderes Geschlecht	[ 17 Stimmen ]	[9.88%]
Ich schlüpfe in eine komplett andere Rolle	[ 19 Stimmen ]	[11.05%]
<b>Fällt es Dir leichter, innerhalb des Internets (MMORPGs inbegriffen) Kontakte zu knüpfen?</b>		
Ja	[ 69 Stimmen ]	[62.16%]
Nein	[ 42 Stimmen ]	[37.84%]

<b>Über welche Themen unterhältst Du dich mit deinen Mitspieler/innen am häufigsten? (Mehrfachnennungen möglich)</b>		
Spielinhalte (Ereignisse, Taktik, Gameplay)	[ 95 Stimmen ]	[34.42%]
Unterhaltungen über andere Spieler/innen	[ 45 Stimmen ]	[16.30%]
Privates (Familie, Job etc.)	[ 41 Stimmen ]	[14.86%]
Alltägliches (Hobbys, Wetter, Politik etc.)	[ 79 Stimmen ]	[28.62%]
Persönliche Probleme	[ 16 Stimmen ]	[5.80%]
<b>Fällt es Dir beim Spielen leichter über Probleme zu reden?</b>		
Ja	[ 25 Stimmen ]	[22.52%]
Nein	[ 86 Stimmen ]	[77.48%]
<b>Hat sich Deine Sprache im Alltag aufgrund der Kommunikation im Netz verändert?</b>		
Ja	[ 61 Stimmen ]	[54.95%]
Nein	[ 50 Stimmen ]	[45.05%]
<b>Falls ja, wurdest Du von anderen Personen darauf aufmerksam gemacht?</b>		
Ja	[ 19 Stimmen ]	[17.12%]
Nein	[ 92 Stimmen ]	[82.88%]
<b>Führt die rein schriftliche Kommunikation im Netz häufig zu Missverständnissen?</b>		
Ja	[ 41 Stimmen ]	[36.94%]
Nein	[ 70 Stimmen ]	[63.06%]
<b>Im Vergleich zum Real Life bin ich im Spiel:</b>		
höflicher und rücksichtsvoller	[ 25 Stimmen ]	[22.52%]
weniger höflich, da ich relativ anonym bin	[ 15 Stimmen ]	[13.51%]
genauso unfreundlich/freundlich wie im Real Life	[ 71 Stimmen ]	[63.96%]
<b>Haben sich für Dich im Spiel feste Freundschaften entwickelt?</b>		
Ja	[ 67 Stimmen ]	[60.36%]
Nein	[ 44 Stimmen ]	[39.64%]
<b>Falls ja, triffst Du dich mit diesen Mitspieler/innen auch in der realen Welt?</b>		
Ja	[ 42 Stimmen ]	[37.84%]
Nein	[ 69 Stimmen ]	[62.16%]
<b>Machst Du andere Spieler/innen auf unangebrachtes und falsches Verhalten aufmerksam?</b>		
Ja	[ 83 Stimmen ]	[74.77%]
Nein	[ 28 Stimmen ]	[25.23%]
<b>Empfindest Du die Kommunikation im Netz angenehmer als in der Realität?</b>		
Ja	[ 46 Stimmen ]	[35.66%]
Nein	[ 83 Stimmen ]	[64.34%]
<b>Falls ja, warum? (Mehrfachnennungen möglich)</b>		
Weil unkontrollierbare Körpersignale (Nervosität, schwitzen, rot werden, etc.) verborgen bleiben.	[ 21 Stimmen ]	[13.29%]
Weil Kommunikation im Netz räumlich u. zeitlich leichter zu organisieren ist.	[ 21 Stimmen ]	[13.29%]
Weil Attribute wie Kleidung, Alter, Status, Geschlecht keine Rolle spielen.	[ 35 Stimmen ]	[22.15%]
Weil ich eine andere „virtuelle“ Identität annehmen kann.	[ 13 Stimmen ]	[8.23%]
Ich habe die obere Frage mit Nein beantwortet.	[ 68 Stimmen ]	[43.04%]

### Weiterführende Links

Auf den folgenden Internetseiten finden Sie weitere Informationen, Tipps und Anregungen, wie die neuen Medien sinnvoll und gewinnbringend in der Kinder- und Jugendarbeit eingesetzt werden können:

Zunächst möchten wir auf eine Homepage hinweisen, die ebenfalls im Rahmen des Hochschulprojekts „Neue Medien – Chancen und Risiken für die Entwicklung“ entstanden ist. Auf [www.ogaming.info/sagp/](http://www.ogaming.info/sagp/) finden Eltern, Erziehende, Fachkräfte der Sozialen Arbeit, PädagogInnen und Interessierte aktuelle und umfassende Tipps sowie Informationen zum Thema „Neue Medien“. Insbesondere geht es um die Chancen und Risiken von Computer- und Konsolenspielen mit Online-Plattformen. Hier findet sich auch eine Übersicht über einzelne Spiel-Genres, zudem gibt es einen Selbsttest, anhand welchem Eltern das Computerspielverhalten ihrer Kinder analysieren können. Die Homepage soll Eltern als Aufklärungs- und Informationsplattform dienen und Hilfestellungen bieten, wenn es darum geht, sich selbst sowie Kinder und Jugendliche fit für das Internet und für den selbstverantwortlichen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen zu machen.

Die Seite [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) möchte u.a. PädagogInnen Hilfestellungen anbieten, wenn es darum geht, Kinder und ihre Eltern fit zu machen für das Internet. Auf [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) gibt es aktuelle Informationen und Broschüren zum Thema Jugendschutz im Internet. Jugendschutz.net ist zudem für die Einhaltung des Jugendschutzes im Internet verantwortlich.

Auf [www.chatten-ohne-risiko.net](http://www.chatten-ohne-risiko.net) finden Heranwachsende, Eltern und PädagogInnen ausführliche Sicherheitstipps zum Chatten und Instant Messaging. Zusätzlich steht ein Chat-Atlas mit Risikoeinschätzungen verschiedener Chats zur Verfügung.

Informationen und praktische Anregung sowie Unterstützung zum Thema Verschulung bei Kinder und Jugendlichen finden Sie auf [www.cashless-muenchen.de](http://www.cashless-muenchen.de)

[www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de) ist ein Zusammenschluss renommierter deutschsprachiger Kinderseiten im Internet

Auf der Website [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) werden Kinder, Jugendliche, Eltern, und pädagogische Fachkräfte bei der sicheren Verwendung von Internet, Handy und Computerspielen unterstützt. Auf der Website finden Sie praktische Infos und Tipps, kostenlose Broschüren sowie weitere kostenfreie Materialien und Hotlines.

Das Jugendportal [www.netzcheckers.de](http://www.netzcheckers.de) veröffentlicht aktuelle Trends aus dem Bereich der neuen Medien, bietet Ratgeberartikel sowie Chat- und Foren-Funktionen. Kinder und Jugendliche können sich hier vielfältige medienpädagogische Kompetenzen aneignen.

Die von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur betriebene Homepage [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de), enthält Informationen, Statistiken und Tipps zum Thema Medienpädagogik. Hier finden Sie auch das Anmeldeformular für den Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Projekte mit Kindern, Jugendlichen und Familien.

Unter [www.digitale-chancen.de](http://www.digitale-chancen.de) findet sich eine Datenbank der kostenlosen Internetcafés in sozialen Einrichtungen, sowie Serviceangebote und Informationen für deren BetreiberInnen. Die Verantwortlichen der Seite setzten sich für eine digitale Integration ein und geben Daten und Analysen zur Internetnutzung heraus.

Unter [www.mfps.de](http://www.mfps.de) finden Sie wissenschaftliche Studien und Statistiken sowie allgemeine Informationen über die Mediennutzung.

Die kindergerecht gestaltete Homepage [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) beinhaltet viele interessante Themen, bietet Möglichkeiten zum Chatten und zum Erstellen eigener Homepages.

Unter [www.schulen-ans-netz.de](http://www.schulen-ans-netz.de) bekommen Sie Informationen, wie digitale Medien zu schulischen und außerschulischen Bildungszwecken eingesetzt werden können.

## Wichtiger Vorbehalt

Unsere Beschreibungen und Bewertungen beziehen sich auf die Recherchen im Zeitraum vom Oktober 2008 bis Juli 2009. Die dargestellten Internetanwendungen sowie der gesamte virtuelle Bereich sind äußerst schnelllebig und verändern sich kontinuierlich. Alle Angaben stehen deshalb unter Vorbehalt und dienen primär der Orientierung pädagogischer Fachkräfte und Interessierter. Wir übernehmen keine Haftung für die inhaltliche Richtigkeit sowie für die Vollständigkeit der in der Broschüre aufgeführten Links.

## Herzlichen Dank

Die Erstellung einer Broschüre zu einem so umfangreichen und vielseitigen Thema ist ein sehr ambitioniertes und arbeitsintensives Vorhaben. Ein erfolgreicher Abschluss wäre uns ohne die vielfältige Unterstützung, die wir während unserer Projektarbeit erfahren haben, kaum möglich gewesen.

Unser Dank gilt an erster Stelle unseren Professoren, Prof. Dr. Marion Laging und Prof. Dr. Thomas Heidenreich, die uns mit ihrer langjährigen Erfahrung, zahlreichen Coachingterminen und großem persönlichen und zeitlichem Engagement bei der Entwicklung und Umsetzung dieser Broschüre unterstützt haben. Ihre konstruktive Kritik und ihre Anregungen haben uns immer wieder wertvolle Impulse gegeben. An dieser Stelle wollen wir auch Uwe Wendt, Diplomsozialarbeiter (FH), danken, der uns mit seinem technischen Know-how stets hilfsbereit zur Seite stand und uns aufgrund seiner Erfahrungen und seines praktischen Einblicks in die medialen Lebenswelten Jugendlicher kontinuierlich unterstützt und inspiriert hat.

Weiter gilt unser Dank den Wissenschaftlern und Praktikern Prof. Dr. Richard Stang, Prof. Dr. Franz Josef Röhl, Prof. Dr. Thomas Döbler, Uwe Wendt, Diplomsozialarbeiter (FH), und Daniel Poli (Netzcheckers.de), die durch ihre inhaltliche Unterstützung und ihre kooperative Zusammenarbeit einen maßgeblichen Beitrag zum Gelingen unserer Broschüre geleistet haben.

Auch für die rechtliche Beratung, die wir von Prof. Dr. Roscher erhalten haben, soll an dieser Stelle ein Dankeschön ausgesprochen werden.

Ein großes Dankeschön geht auch an die MitarbeiterInnen von Buffed.de, die uns tatkräftig bei der Realisierung unserer Online-Umfrage auf ihrem Spiele-Portal unterstützt haben.

Des Weiteren möchten wir uns auch bei unseren Mitstudierenden bedanken, für die kooperative Zusammenarbeit und Vernetzung im Rahmen unseres Studienprojekts.

Zu guter Letzt wollen wir uns ganz herzlich bei unseren Förderern für das uns entgegengebrachte Vertrauen bedanken. Ohne die finanzielle Unterstützung des Kommunalverbandes für Jugend und Soziales Baden-Württemberg (KVJS) und der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) hätten wir diese Broschüre so nicht veröffentlichen können.

Es bleibt zu hoffen, dass Ihr Engagement Früchte trägt und unsere Broschüre in den Einrichtungen der Region Anregungen und Impulse für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen geben kann.

## Impressum

<b>Herausgeber</b>	Hochschule Esslingen und AGJF
<b>Konzept &amp; Realisierung</b>	Sabrina Bruckelt, Anika Schwab & Dennis Ritt
<b>Beiträge von</b>	Prof. Dr. Franz Josef Röhl, Prof. Dr. Richard Stang Prof. Dr. Thomas Döbler, Daniel Poli (Netzcheckers.de) Uwe Wendt, Diplomsozialarbeiter (FH)
<b>Gefördert durch</b>	KVJS und MFG
<b>Kooperationspartner</b>	Schulen ans Netz e.V.
<b>Druck</b>	UWS-Druck
<b>Stand</b>	Juli 2009

Diese Broschüre ist im Rahmen des Projekts „Neue Medien – Chancen und Risiken für die Entwicklung“ entstanden, unter der Leitung von Prof. Dr. Thomas Heidenreich und Prof. Dr. Marion Laging.

Die nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle ausdrücklich erlaubt. Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr. Eine Haftung der Autorinnen und Autoren ist ausgeschlossen.

### **Hochschule Esslingen – University of Applied Sciences**

Flandernstraße 101, 73732 Esslingen, Tel.: 0711/397-49, Fax: 0711/397-40 92,  
Website: <http://www.hs-esslingen.de>, E-Mail: [info@hs-esslingen.de](mailto:info@hs-esslingen.de)

### **Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Baden-Württemberg e.V. (AGJF)**

Siemensstr. 11, 70469 Stuttgart, Tel.: 0711/896915-0, Website: [www.agjf.de](http://www.agjf.de),  
E-Mail: [info@agjf.de](mailto:info@agjf.de)

Die Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Baden-Württemberg e.V. (AGJF) ist ein öffentlich anerkannter Zusammenschluss von Trägern der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Die ca. 200 Mitgliedsorganisationen (Trägervereine, Städte und Gemeinden, Kirchengemeinden und Stiftungen, Stadt- und Kreisjugendringe, Dachverbände auf Kreisebene) betreiben mehr als 1000 Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, wie Jugendhäuser, -treffs, Spielmobile und Aktivspielplätze. Die AGJF versteht sich als Lobby für die offene Kinder- und Jugendarbeit, arbeitet

in verschiedenen Gremien der Landespolitik mit und nimmt öffentlich zu jugendpolitischen Fragen Stellung. Sie gibt Impulse für die Entwicklung der Praxis durch regionales Networking, Arbeitsgruppen, Projekte, Veranstaltungen und Fortbildungen. Sie unterstützt und berät ihre Mitglieder in fachlichen, finanziellen und rechtlichen Fragen, vermittelt Kontakte und gibt Veröffentlichungen heraus.

### **Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg (KVJS)**

Lindenspürstraße 39, 70176 Stuttgart (West), Tel.: 0711/6375-0,  
Website: <http://www.kvjs.de/>, E-Mail: [info@kvjs.de](mailto:info@kvjs.de)

### **Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG)**

Breitscheidstr. 4, 70174 Stuttgart, Tel.: 0711/90715-300, Fax: 0711/90715-350,  
Website: [www.mfg-innovation.de](http://www.mfg-innovation.de), E-Mail: [info@mfg.de](mailto:info@mfg.de),  
Twitter: [www.twitter.com/MFG\\_Innovation](http://www.twitter.com/MFG_Innovation)

Die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) gehört zu den führenden Innovationsagenturen für IT und Medien in Europa mit Schwerpunkt Informationstechnologie, Software, Telekommunikation und Creative Industries. Ziel ist die Vernetzung von Kreativwirtschaft und Technologiebranchen zur Stärkung des deutschen Südwesten, zur Förderung von Kooperationen in Europa und zur Unterstützung globaler Zusammenarbeit. Mit ihren nach ISO-9001-zertifizierten Dienstleistungen und über 100.000 Technologiebeziehungen gehört die MFG international zu den Vorreitern für systemische Standortentwicklung in öffentlich-privaten Partnerschaften.

### **„Virtual Worlds & Digital Games Lab“**

Das „Virtual Worlds & Digital Games Lab“ der MFG Baden-Württemberg verfolgt das Ziel, praxisnahe und -relevante Themen aus den Bereichen Virtuelle Welten und Digital Games frühzeitig wissenschaftlich zu bearbeiten, die Kommerzialisierungspotenziale der Hochschulen zu realisieren und den Wissenstransfer sowohl zwischen den involvierten wissenschaftlichen Disziplinen als auch in die Politik und Wirtschaft sicher zu stellen. Im Rahmen des Labs werden zudem sowohl Informationsveranstaltungen angeboten als auch Studienarbeiten und Kleinstprojekte unterstützt – sprechen Sie uns an!

Website: <http://virtualworlds.mfg.eu>

# Quellenangaben

- <sup>1</sup> vgl. TREUMANN/MEISTER/SANDER/BURKATZKI/ HAGEDORN/ KÄMMERER/STROTSMANN/WEGENER 2007, S. 21
- <sup>2</sup> siehe KIM- und JIM-Studie 2008
- <sup>3</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 19-21
- <sup>4</sup> SCHWALM 1998, S. 41-43
- <sup>5</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 8
- <sup>6</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 17-39
- <sup>7</sup> vgl. [http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/Informationsgesellschaft/PrivateHaushalte/Aktuell,templateId=renderPrint.psm1 \(Zugriffsdatum: 10.07.09, 17:38\)](http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/Informationsgesellschaft/PrivateHaushalte/Aktuell,templateId=renderPrint.psm1 (Zugriffsdatum: 10.07.09, 17:38))
- <sup>8</sup> siehe KIM- und JIM- Studie 2008
- <sup>9</sup> Diese Angabe ist ein Mittel der Studie von Christian Pfeiffer, nach der 15-jährige Jugendliche die WoW nutzen im Schnitt 3,9 Stunden am Tag im Spiel verbringen, also 27,3 Stunden die Woche, und der Studie „State of the Video Gamer“ des US-Marktforschungsinstitut Nielsen, für die 1.201.848 männliche Spieler befragt wurden. Diese spielten durchschnittlich 744 Minuten in der Woche, was 12,4 Stunden wöchentlich entspricht.
- <sup>10</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 44 und SCHWALM 1998, S. 33-40
- <sup>11</sup> vgl. DÖRING 2003, S.430
- <sup>12</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 44/45
- <sup>13</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 91-96
- <sup>14</sup> DÖRING 2003, S. 57
- <sup>15</sup> vgl. MISOCH in MIKOS/HOFFMANN/WINTER 2007, S. 163-183
- <sup>16</sup> vgl. <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/index.html#character> (Zugriffsdatum: 20.06.09, 14:02)
- <sup>17</sup> vgl. CROLL/KUNZE/BERNSMANN in THEUNERT 2008, S.179
- <sup>18</sup> vgl. NEUß in LAUFFER/RÖLLECKE 2008, S.16-35
- <sup>19</sup> vgl. Röll 2008, S.119
- <sup>20</sup> vgl. REICHMANN/WALPUSKI in ERTELT/RÖLL 2008, S. 141-146 und RÖLL 2008, S. 86,134 & 143
- <sup>21</sup> vgl. „Twitter in Plain English“ auf <http://twitter.com/> (Zugriffsdatum: 21.06.09, 17:40)
- <sup>22</sup> LÖW 2001 in MISOCH 2006, S. 59
- <sup>23</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 59/60
- <sup>24</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 31
- <sup>25</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 38/39
- <sup>26</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 165
- <sup>27</sup> vgl. SCHWALM 1998, S. 51
- <sup>28</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 170
- <sup>29</sup> vgl. SCHWALM 1998, S. 52
- <sup>30</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 171
- <sup>31</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 173
- <sup>32</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 169
- <sup>33</sup> vgl. MISOCH 2006, S. 172
- <sup>34</sup> MISOCH 2006, S. 60
- <sup>35</sup> vgl. SCHWALM 1998, S.57-59 und DÖRING 2003, S. 149-178
- <sup>36</sup> vgl. MISOCH in MIKOS/HOFFMANN/WINTER 2007, S. 163
- <sup>37</sup> vgl. RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 128-130
- <sup>38</sup> vgl. MISOCH in MIKOS/HOFFMANN/WINTER 2007, S. 163-183
- <sup>39</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 325-330
- <sup>40</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 341-347
- <sup>41</sup> vgl. RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 129
- <sup>42</sup> RATH/MARCI-BOEHNCKE in VON GOTTBERG/PROMMER 2008, S. 79
- <sup>43</sup> vgl. RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 129
- <sup>44</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 341-347
- <sup>45</sup> vgl. BERGMANN in KAMINSKI/LORBER 2006, S. 27/28
- <sup>46</sup> vgl. LANGE in ERTELT/RÖLL 2008, S. 258
- <sup>47</sup> SCHMITT/GLEICH in FREY-VOR/SCHUMACHER 2006, S. 251
- <sup>48</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 348-354 & 396-401
- <sup>49</sup> vgl. RATH/MARCI-BOEHNCKE in VON GOTTBERG/PROMMER 2008, S. 80
- <sup>50</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 348-354 & 396-401
- <sup>51</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 348-354 & 396-401
- <sup>52</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 354-365 & 385-401
- <sup>53</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 365-371 & 396-401
- <sup>54</sup> vgl. MISOCH in MIKOS/HOFFMANN/WINTER 2007, S. 163-183
- <sup>55</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 365-371 & 396-401
- <sup>56</sup> vgl. THIERMANN & MISOCH in MIKOS/HOFFMANN/WINTER 2007, S. 44 & 163
- <sup>57</sup> vgl. RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 127-132
- <sup>58</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 385-401
- <sup>59</sup> vgl. ERTELT & RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 55 & 93 & 125
- <sup>60</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 377-401
- <sup>61</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 385-401
- <sup>62</sup> vgl. FRITZ in DITTLER/HOYER 2006, S. 129-132
- <sup>63</sup> FROMME in KAMINSKI/LORBER 2006, S. 182
- <sup>64</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 418 & 424-425 & 484
- <sup>65</sup> vgl. AMANN in VON GOTTBERG/PROMMER 2008, S. 143 -147
- <sup>66</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 444-448
- <sup>67</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 428-442 & 478-481 & 484-487
- <sup>68</sup> siehe JIM-Studie 2008
- <sup>69</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 431-448 & 478-481 & 484-487
- <sup>70</sup> vgl. AMANN in VON GOTTBERG/PROMMER 2008, S. 140 & 146
- <sup>71</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 442-444 & 478-481 & 484-487
- <sup>72</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 462 & 478-487
- <sup>73</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 448-478 & 481-487 & 501-520 & 548-549 & 551-552
- <sup>74</sup> vgl. LANGE in ERTELT/RÖLL 2008, S. 256
- <sup>75</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 448-478 & 481-487
- <sup>76</sup> vgl. RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 120 & 134
- <sup>77</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 448-478 & 481-487
- <sup>78</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 448-478 & 481-487
- <sup>79</sup> DÖRING 2003, S. 474
- <sup>80</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 448-478 & 481-487
- <sup>81</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 448-478 & 481-487
- <sup>82</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 501-520 & 548-549 & 551-552
- <sup>83</sup> vgl. ERTELT/RÖLL 2008, S. 9
- <sup>84</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 520-552
- <sup>85</sup> vgl. LANGE in ERTELT/RÖLL 2008, S. 9-10 & 258
- <sup>86</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 520-552
- <sup>87</sup> vgl. PALFREY/GASSER 2008, S. 309 – 325
- <sup>88</sup> vgl. ERTELT & RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S. 54-55 & 93 & 125 & 132-135
- <sup>89</sup> ERTELT in ERTELT/RÖLL 2008, S. 55
- <sup>90</sup> vgl. ERTELT & RÖLL in ERTELT/RÖLL 2008, S.54-55 & 132-135
- <sup>91</sup> WENZ in KAMINSKI/LORBER 2006, S. 158
- <sup>92</sup> vgl. FRITZ/MISEK-SCHNEIDER & WENZ & SCHOLTZ in KAMINSKI/LORBER 2006, S. 121-125 & 150-156 & 212-214
- <sup>93</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 270-275
- <sup>94</sup> vgl. SCHMITT/GLEICH in FREY-VOR/SCHUMACHER 2006, S. 254
- <sup>95</sup> vgl. KUNCZIK/ZIPFEL in DITTLER/HOYER 2006, S. 111-113
- <sup>96</sup> vgl. HARTMANN in KAMINSKI/LORBER 2006, S. 81-103
- <sup>97</sup> vgl. Internet-abc.de
- <sup>98</sup> vgl. DÖRING 2003, S. 275-279
- <sup>99</sup> GRÜNBICHLER 2008, S. 83
- <sup>100</sup> vgl. GRÜNBICHLER 2008, S. 83/84
- <sup>101</sup> vgl. [http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdfs/b3\\_3.pdf](http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdfs/b3_3.pdf) (Zugriffsdatum 04.06.09, 9:58)
- <sup>102</sup> LASCHET in KAMINSKI/LORBER 2006, S. 10
- <sup>103</sup> [http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdfs/b3\\_3.pdf](http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdfs/b3_3.pdf) (Zugriffsdatum 04.06.09, 15:53)
- <sup>104</sup> <http://www.flimmo-fachportal.de/index.php?page=2&statID=43&navID=166> (Zugriffsdatum 06.06.2009, 14:45)
- <sup>105</sup> vgl. NEUSS in LAUFFER/RÖLLECKE 2008, S. 32-35
- <sup>106</sup> NEUSS in LAUFFER/RÖLLECKE 2008, S. 33
- <sup>107</sup> vgl. GRÜNBICHLER 2008, S. 85-87
- <sup>108</sup> vgl. Jürgen Lauffer, 1999, S. 126
- <sup>109</sup> vgl. SCHINDLER in ERTELT/RÖLL, 2008 S. 47/48
- <sup>110</sup> vgl. [http://www.presseportal.de/pm/64596/1050928/jugend\\_online](http://www.presseportal.de/pm/64596/1050928/jugend_online) (Zugriffsdatum: 07.06.09, 9:45)
- <sup>111</sup> vgl. <http://www.dieterbaackepreis.de/preis/preistraeger/2008.php> (Zugriffsdatum: 07.06.09 6:16)
- <sup>112</sup> vgl. REICHMANN/WALPUSKI in ERTELT/RÖLL 2008, S. 143f
- <sup>113</sup> vgl. KETTER in ERTELT/RÖLL 2008, S.148/149
- <sup>114</sup> vgl. KETTER in ERTELT/RÖLL 2008, S. 153-156
- <sup>115</sup> vgl. KETTER in ERTELT/RÖLL 2008, S.149/150
- <sup>116</sup> vgl. KETTER in ERTELT/RÖLL 2008, S. 156/157
- <sup>117</sup> vgl. GRÜNBICHLER 2008, S. 94/95
- <sup>118</sup> vgl. SCHMITT/GLEICH in FREY-VOR/SCHUMACHER 2006, S. 250-251
- <sup>119</sup> vgl. FRITZ in DITTLER/HOYER 2006, S. 142-145

## Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Anonymisierter Auszug aus einem Web-Chat: <http://german-bash.org/?action/top/n/100> (Zugriffsdatum: 21.06.09, 14:51)
- Abb. 2: © pepsprog /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=107969&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=107969&mode=search) (Zugriffsdatum: 14.07.09, 23:49)
- Abb. 3: Eigene grafische Darstellung des Kommunikationsmodells nach SHANNON & WEAVER
- Abb. 4: © Rainer Sturm /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=229831&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=229831&mode=search) (Zugriffsdatum: 14.07.09, 23:55)
- Abb. 5: Eigene Darstellung des World of Warcraft-Logos
- Abb. 6: Bluteife aus der Spielwelt von WoW, <http://www.winsoftware.de/newsbilder/bcrusade.jpg> (Zugriffsdatum: 17.05.09, 19:53)
- Abb. 7: Eigene Darstellung des StudiVZ-Logos.
- Abb. 8: Screenshot eines StudiVZ-Profiles auf StudiVZ.net. Die URL wird zur Wahrung der Anonymität nicht angegeben. (Zugriffsdatum: 17.05.09, 15:43)
- Abb. 9: Screenshot der Twitter-Homepage
- Abb. 10: © Rainer Sturm /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=350009&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=350009&mode=search) (Zugriffsdatum: 19.06.09, 18:20)
- Abb. 11: Eigene Darstellung
- Abb. 12: übernommen aus MISOCH 2006, S.62
- Abb. 13: © Antje Delater /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=283463&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=283463&mode=search) (Zugriffsdatum: 20.06.09, 22:05)
- Abb. 14: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=127515&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=127515&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:09)
- Abb. 15: © Dieter Schütz /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=384011&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=384011&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:11)
- Abb. 16: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=302187&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=302187&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:15)
- Abb. 17: © Rainer Sturm /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=232790&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=232790&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:18)
- Abb. 18: JIM 2008, [http://www.mfps.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM08\\_48.pdf](http://www.mfps.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM08_48.pdf) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:19)
- Abb. 19: JIMplus 2008, [http://www.mfps.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM08\\_50.pdf](http://www.mfps.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM08_50.pdf) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:20)
- Abb. 20: © bbroianigo /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=122964&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=122964&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:24)
- Abb. 21: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=61791&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=61791&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:22)
- Abb. 22: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=61790&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=61790&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:28)
- Abb. 23: PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=348215&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=348215&mode=search) (Zugriffsdatum: 20.06.09, 09:59)
- Abb. 24: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=144075&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=144075&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:35)
- Abb. 25: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=241326&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=241326&mode=search) (Zugriffsdatum: 20.06.09, 10:01)

- Abb. 26: © Michael Berger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=62514&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=62514&mode=search) (Zugriffsdatum: 20.06.09, 10:30)
- Abb. 27: © Stephanie Hofschlaeger /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=241328&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=241328&mode=search) (Zugriffsdatum: 20.06.09, 09:50)
- Abb. 28: Screenshot des Portals Internet-abc.de
- Abb. 29: © Antje Delater /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=288134&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=288134&mode=search) (Zugriffsdatum: 20.06.09, 09:50)
- Abb. 30: © Dieter Schütz /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=387613&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=387613&mode=search) (Zugriffsdatum: 19.06.09, 18:15)
- Abb. 31: © Rainer Sturm /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=243982&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=243982&mode=search) (Zugriffsdatum: 19.06.09, 18:15)
- Abb. 32: Screenshot des Portals Netzcheckers.de (Zugriffsdatum: 20.06.09, 09:55)
- Abb. 33: Screenshot des Weblogs Storypodcasting.de (Zugriffsdatum: 20.06.09, 09:53)
- Abb. 34: © Daniel Stricker /PIXELIO, [http://www.pixelio.de/details.php?image\\_id=194867&mode=search](http://www.pixelio.de/details.php?image_id=194867&mode=search) (Zugriffsdatum: 15.07.09, 01:54)

## Literatur

- Amann, Stefanie. „Jugendliche und ihre Erfahrungen mit Sexualität, Liebe und Verhütung“. In: *Verlorene Werte?: Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral*. Hg. von Gottberg, Joachim; Prommer, Elizabeth. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft GmbH, 2008
- Baacke, Dieter; Lauffer, Jürgen; Thomsen, Maja. Hrsg. *Ins Netz gegangen: Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik*. Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik, 1999
- Bergmann, Wolfgang. „Die spielerische Erschaffung von Welten“. In: *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Hg. von Kaminski, Winfried; Lorber, Martin. München: Kopaed, 2006
- Bergmann, Wolfgang; Hüther, Gerald. *Computersüchtig: Kinder im Sog der modernen Medien*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 2008
- Bernsmann, Susanne; Croll, Jutta; Kunze, Katharina. „Zu Hause in der virtuellen Welt?: Über den Einfluss von Herkunft und kulturellem Hintergrund auf die Nutzung des Mediums Internet durch Jugendliche“. In: *Interkulturell mit Medien: Die Rolle der Medien für Integration und interkulturelle Verständigung*. Hg. von Helga Theunert. Schriftenreihe Interdisziplinäre Diskurse Band 3. München: Kopaed, 2008
- Burkatzki, Eckhard; Hagedorn, Jörg; Kämmerer, Manuela; Meister, Dorothee M.; Sander, Uwe; Strotmann, Mareike; Treumann, Klaus Peter; Wegener, Claudia. *Medienhandeln Jugendlicher: Mediennutzung und Medienkompetenz: Bielefelder Medienkompetenzmodell*. 1. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften; GVV Fachverlage GmbH, 2007

Dittler, Ulrich; Hoyer, Michael. Hrsg. *Machen Computer Kinder dumm?: Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht*. München: Kopaed, 2006

Döring, Nikola. *Sozialpsychologie des Internet: Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. 2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Göttingen: Hogrefe-Verlag, 2003

Erelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. Hrsg. *Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur*. München: Kopaed, 2008

Erelt, Jürgen. „Netzkultur 2.0: Jugendliche im globalen Dorf“. In: *Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur*. Hg. von Erelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef (Hrsg.); Kopaed, München, 2008

Fritz, Jürgen. „Zur Faszinationskraft virtueller Spielwelten“. In: *Machen Computer Kinder dumm?: Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht*. Hg. von Dittler, Ulrich; Hoyer, Michael. München: Kopaed, 2006

Fritz, Jürgen; Misk-Schneider, Karla. „Oh, what a game: >>OGAME<<: Zur Faszinationskraft von Online-Spielen“. In: *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Hg. von Kaminski, Winfried; Lorber, Martin. München: Kopaed, 2006

Fromme, Johannes. „Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotentiale von Computerspielen“. In: *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Hg. von Kaminski, Winfried; Lorber, Martin. München: Kopaed, 2006

Gasser, Urs; Palfrey, John. *Generation Internet: Die Digital Natives: Wie sie leben | Was sie denken | Wie sie arbeiten*. München: Carl Hanser Verlag, 2008

Gleich, Uli; Schmitt, Stefanie. „Kinder und Medien: ein Forschungsüberblick“. In: *Kinder und Medien 2003/2004: Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission*. 1. Auflage. Schriftenreihe MEDIA PERSPEKTIVEN. Hg. von Frey-Vor, Gerlinde; Schumacher, Gerlinde. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, 2006.

Grünbichler, Benjamin. *lost in cyberspace?: Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit*. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2008

Hartmann, Tilo. „Gewaltspiele und Aggression: Aktuelle Forschung und Implikationen“. In: *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Hg. von Kaminski, Winfried; Lorber, Martin. München: Kopaed, 2006

Hoffmann, Dagmar; Mikos, Lothar; Winter, Rainer. Hrsg. *Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen*. Weinheim und München: Juventa Verlag, 2007

- Höschchen, Dirk. „<<In jedem steckt ein Held>> oder MMORPGs“. In: Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Hg. von Kaminski, Winfried; Martin, Lorber. München: Kopaed, 2006
- Hoffmann, Dagmar ; Mikos, Lothar. Mediensozialisationstheorien: Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007
- Kaminski, Winfried; Lorber, Martin. Hrsg. Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed, 2006
- Ketter, Verena. „Weblogs in der Kinder- und Jugendarbeit“. In: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur. Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. München: Kopaed, 2008, S. 148-157
- Kielholz, Annette. Onlinekommunikation: Die Psychologie der neuen Medien für die Berufspraxis. Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2008
- Kimpeler, Simone; Mangold, Michael; Schweiger, Wolfgang. Die digitale Herausforderung: Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid. Medien und Gewalt: Die Wirkungstheorien. In: Machen Computer Kinder dumm?: Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. Hg. von Dittler, Ulrich; Hoyer, Michael. München: Kopaed, 2006
- Lange, Michael. „Das fliegende Klassenzimmer: Bildungspotentiale von Second Life“. In: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur. Hg. von Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. München: Kopaed, 2008, S.249-265
- Lauffer, Jürgen; Röllecke, Renate. Berühmt im Netz?: Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Bielefeld: AJZ-Druck & Verlag, 2008
- Marci-Boehncke, Gudrun; Rath, Matthias. „Jugendliche Wertkompetenz im Umgang mit Medien“. In: Verlorene Werte?: Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral. Hg. von Gottberg, Joachim; Prommer, Elizabeth. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft GmbH, 2008
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). JIM-Studie 2008: Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisuntersuchungen zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart, 2008
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). KIM-Studie 2008: Kinder + Medien, Computer + Internet – Basisuntersuchungen zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart, 2008
- Misoch, Sabina. Onlinekommunikation. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2006
- Misoch, Sabina. „Die eigene Homepage als Medium adoleszenter Identitätsarbeit“. In: Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen. Hg. von Hoffmann, Dagmar; Mikos, Lothar; Winter, Rainer. Weinheim und München: Juventa Verlag, 2007
- Moser Heinz. Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im Medienzeitalter. 3. Auflage. Opladen: Leske + Budrich, 2000
- Neuß, Norbert. „Web 2.0: Mögliche Gewinner und medienpädagogische Herausforderungen“. In: Berühmt im Netz?: Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0. Hg. von Lauffer, Jürgen; Röllecke, Renate. Bielefeld: AJZ-Druck & Verlag, 2008, 16-35
- Reichmann, Sonja; Walpuski, Volker Jörn. „Web 2.0: Optionen für die Jugendarbeit“ In: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur. Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. München: Kopaed, 2008, S. 141-146
- Röhl, Franz Josef. „Weblogs als Instrument des Informations-, Beziehungs-, Identitäts- und Wissensmanagement“. In: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur. Hg. von Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. München: Kopaed, München, 2008, S. 85-96
- Röhl, Franz Josef. „Von der Stärke schwacher Beziehungen – Kommunikationskultur und Gemeinschaftsbildung als Ausdruck der Identitätssuche“ In: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur. Hg. von Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. München: Kopaed, 2008, S. 119-137
- Scholtz, Christopher. „Spielwahl und Spielpraxis: Computerspiele als pädagogische Herausforderung“. In: Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Hg. von Kaminski, Winfried; Martin, Lorber. München: Kopaed, 2006
- Schwalm, Carola. Globale Kommunikation: Der Wandel sozialer Beziehungen durch die Kommunikation in Computernetzwerken. 1. Auflage. Berlin: wvb Wissenschaftlicher Verlag, 1998
- Schindler, Wolfgang. „Mit Netz und doppeltem Boden: Perspektiven pädagogischer Arbeit mit Jugendlichen im Web 2.0“. In: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur. Hg. von Ertelt, Jürgen; Röhl, Franz Josef. München: Kopaed, 2008, S. 43-49
- Thiermann, Sven. „Produktive Identität: Mediale Aneignungstechniken zwischen Innovation und Nachahmung“. In: Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen. Hg. von Hoffmann, Dagmar; Mikos, Lothar; Winter, Rainer. Weinheim und München: Juventa Verlag, 2007
- Wenz, Karin. „Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium?“. In: Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Hg. von Kaminski, Winfried; Martin, Lorber. München: Kopaed, 2006
- <http://www.internet-abc.de/eltern/bin/138004-138008-1-newsletter20-mobbing-im-internet.pdf> (Zugriffsdatum: 15.07.09, 02:06)
- [http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdfs/b3\\_3.pdf](http://www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdfs/b3_3.pdf) (Zugriffsdatum 04.06.09, 9:58)
- <http://www.fimmo-fachportal.de/index.php?page=2&statID=43&navID=166> (Zugriffsdatum 06.06.2009, 14:45)
- [http://www.presseportal.de/pm/64596/1050928/jugend\\_online](http://www.presseportal.de/pm/64596/1050928/jugend_online) (Zugriffsdatum: 07.06.09, 9:45)
- <http://www.dieterbaackepreis.de/preis/preistraeger/2008.php> (Zugriffsdatum: 07.06.09 6:16)
- <http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/Informationsgesellschaft/Private-Haushalte/Aktuell/templateId=renderPrint.psml> (Zugriffsdatum: 10.07.09, 17:38)
- <http://twitter.com/> (Zugriffsdatum: 21.06.09, 17:40)
- <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/index.html#character> (Zugriffsdatum: 20.06.09, 14:02)



© Netzwerk frühkindliche Bildung



**Kostenlose Qualifizierungen für pädagogische Fachkräfte**

# Neue Lernwege eröffnen

## Medienqualifizierung für Erzieher/innen

Elternbriefe mit Bildern aufpeppen, E-Mails schreiben und sich im Internet zurechtfinden? Nach der fünftägigen Fortbildung verfügen Sie über Basiswissen in der praktischen Nutzung von Computer & Co. Keine Vorkenntnisse notwendig.

## **bibernetz.de**

Ob Portfolioarbeit, Sprachförderung oder Ideen für Fotoprojekte – auf [bibernetz.de](http://bibernetz.de) finden Sie Themen für Ihren Kitaalltag. Werden Sie aktiv! Nutzen Sie unsere Selbstlernangebote und tauschen Sie sich mit Kolleginnen und Kollegen aus.

## Die Projekte

Im Rahmen der Weiterbildungsmaßnahme, die vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und dem Europäischen Sozialfonds (ESF) gefördert wird, werden 10.000 Erzieher/innen an die digitalen Medien und den „Lernort Netz“ praxisnah herangeführt.

Das Projekt BIBER ist das Netzwerk für die frühkindliche Bildung. Hier können alle mitmachen, die sich im Berufsfeld der Frühpädagogik informieren, vernetzen und weiterbilden möchten. Werden Sie Mitglied bei [bibernetz.de](http://bibernetz.de)!

## **Schulen ans Netz e. V.**

Kompetenz in Medien und Bildung

## Anmeldung

### Medienqualifizierung für Erzieher/innen

Tel.: 0228/91048-259

Fax: 0228/91048-267

[fortbildung@schulen-ans-netz.de](mailto:fortbildung@schulen-ans-netz.de)

### **bibernetz.de**

Informieren

Vernetzen

Weiterbilden

[www.bibernetz.de](http://www.bibernetz.de)