

Medien-Mensch

Walter Staufer

Aus: Erich Marks & Wiebke Steffen (Hrsg.):
Neue Medienwelten -
Herausforderungen für die Kriminalprävention?
Ausgewählte Beiträge des 16. Deutschen Präventionstages
Forum Verlag Godesberg GmbH 2013, Seite 300-330

ISBN 978-3-942865-04-3

Walter R.W. Staufer

Medien-Mensch

Menschenbilder in Hip-Hop, Sozialen Netzwerken und Computerspielen
Tipps – Links – Medienempfehlungen

„Als Jugendlicher hast du medial alle Möglichkeiten, dich auszutoben, Flexibilität parasozial zu erproben, aber gleichzeitig musst du selbst deine Grenzen im Hinblick auf später erkennen, damit dich die jugendlichen Medienrepräsentationen nicht zu einer Zeit einholen, wo sie dir negativ aber sozial verbindlich ausgelegt werden. Du bist früh aufgefordert, die Kontrolle über deine eigene biografische Erzählung zu behalten.“

Lothar Böhnisch: Jugend heute. In: Theunert 2009, S. 33

Inhalt

1. Jugend und ihre Medien

Selbstbilder, Fremdbilder, Menschenbilder oder mediale Zerrbilder?

2. Medien-Mensch

Bedingungen des Aufwachsens

3. Mensch im Hip-Hop

Ein jugendkultureller Zwiespalt: Jugendkultur zwischen Porno- und Gewalt-Rap und einer multikulturellen kreativen globalen Bewegung

4. Jugendliche in Sozialen Netzwerken

Grundbedürfnis Kommunikation: Öffentlichkeit – Privatheit; Cyber-Mobbing – Respekt

5. Mensch in Computerspielen ... und schuf den Menschen zu seinem Bilde

Faszination und Risiken in „artificial tribes“

6. Der kreative Medien-Mensch

Selbstsozialisation und die Überwindung des digitalen Grabens

1. Jugend und ihre Medien

Keine Jugendgeneration hatte je so viele Medien zur Verfügung und keine Generation war so sehr über Medien vernetzt. Ist sie damit auch von den Medien beherrscht und von ihnen abhängig? Andererseits sind die Kinder in dieser Medienfülle aufgewachsen, sie kennen keine andere Welt. Wählen sie nicht viel intelligenter und zweckbestimmter das jeweils geeignetste Medium aus und lassen alle anderen dafür fallen? Welche Selbstbilder und Fremdbilder bestimmen die Jugend und ihre Medien, welche Menschenbilder stehen dahinter oder ergeben sich daraus? Oder sind das gar alles mediale Zerrbilder und die Wahrheit sieht ganz anders aus?

Jugendkulturen

„Etwa 20 Prozent der Jugendlichen in Deutschland gehören aktiv und engagiert Jugendkulturen an; sie sind also Punks, Gothics, Emos, Skinheads, Fußballfans, Skateboarder, Rollenspieler, Cosplayer, Jesus Freaks usw. und identifizieren sich mit ihrer Szene. Minderheiten, die - am deutlichsten sichtbar im Musik- und Modegeschmack – als opinion leader die große Mehrheit der Gleichaltrigen beeinflussen. Rund 70 Prozent der übrigen Jugendlichen orientieren sich an Jugendkulturen. Sie gehören zwar nicht persönlich einer Jugendkultur an, sympathisieren aber mit mindestens einer jugendkulturellen Szene, besuchen am Wochenende entsprechende Szenepartys, Konzerte oder andere Events, hören bevorzugt die Musik einer bestimmten Szene, wollen sich aber nicht verbindlich festlegen. Jeder Szene-Kern wird so von einem mehr oder weniger großen Mitläuferschwarm umkreist, der zum Beispiel im Falle von Techno bzw. elektronischer Musik und Hip-Hop mehrere Millionen Jugendliche umfassen kann.“¹, so der Leiter des Archivs der Jugendkulturen, Klaus Farin. Es entstehen globale Gemeinsamkeiten aber auch eine Unzahl von kleinsten Zirkeln, deren Codes nur die Mitglieder entschlüsseln können. Und die Verbindung all dieser Elemente entsteht durch Medien.

Die Vielfalt der gegenwärtigen Jugendkulturen entsteht auch dadurch, dass nichts mehr verschwindet: Fast alle Jugendkulturen, die es jemals gab, ob Rock ,n' Roller, Teddy Boys, Mods oder Hippies existieren heute noch: Sie sind nicht mehr so groß, so medienwirksam wie zu ihrer hohen Zeit, aber sie leben. Klaus Farin beschreibt dies mit einem fast märchenhaften Bild:

„Man kann sich Jugendkulturen bildlich wie Tropfen in einem Meer vorstellen: Es regnet selten neue Jugendkulturen, aber innerhalb des Meeres mischt sich alles unaufhörlich miteinander. Immer wieder erfasst eine große (Medien-)Welle eine Jugendkultur, die dann für eine kurze Zeit alle anderen zu dominieren scheint wie Techno in den 1990er Jahren und derzeit Hip-Hop. Doch die Küste naht, und auch die größte Welle zerschellt. Das Wasser verdampft dabei jedoch nicht, sondern es fließt wieder ins offene Meer zurück - zersprengt in viele kleine Jugendkulturen, verwandt und doch verschieden.“² Typisch ist auch der Wechsel: heute Punk, in der nächsten Saison Gothic, ein Jahr später vielleicht Skinhead oder Skateboarder. Oder gleich Punk *und* Jesus Freak, Skateboarder *und* Hip-Hopper.

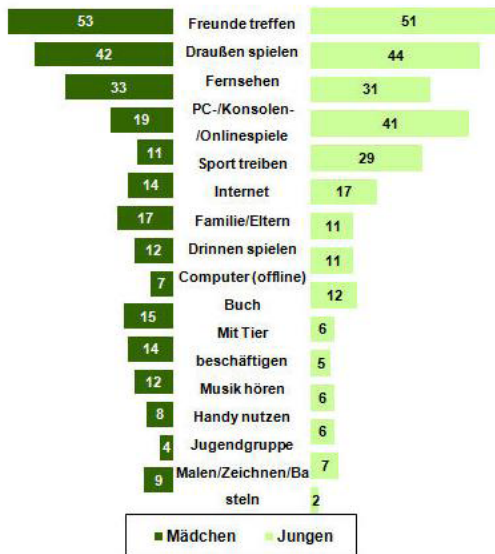
Die Erwachsenenwelt steht dem oft verständnislos gegenüber, dabei machen die Jugendlichen genau das, was die Gesellschaft von Ihnen erwartet: Die Pubertät und Jugendphase dient dazu, die eigene Identität zu entwickeln; das geschieht erst mal durch Abgrenzung von der Erwachsenenwelt – und erst dann kann sich das Individuum in die Gesellschaft integrieren. Wie beginnt das? Womit beschäftigen sich die

¹ Farin, Klaus 2010: Jugendkulturen heute <http://www.bpb.de/apuz/32643/jugendkulturen-heute-essay> S. 2

² ebenda S. 3

bis zu 12-Jährigen? Die aktuelle Studie „Kinder + Medien, Computer + Internet“ des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest gibt Aufschluss:

Liebste Freizeitaktivitäten 2010 bis zu drei Nennungen



Quelle: mpfs 2011, KIM-Studie 2010. www.mpfs.de, Grafik 7

Es ist ein Zerrbild, wenn wir annehmen, die Kinder vereinsamen in ihrem Zimmer, sie verblöden hinter dem Computer. Sie leben vielmehr einen ausgewogenen Mix an Drinnen- und Draußen-Aktivitäten, sie haben Vorlieben, aber nicht nur eine und das Wichtigste sind Freunde – mit Abstand für beide Geschlechter und alle Altersgruppen – viele Freunde. Freunde sind oft wichtiger als die Familie, in der die Familienmitglieder auch eher ihren eigenen Interessen nachgehen als gemeinsamen.

Unsere Fremdbilder sind also selten zutreffend: „Die zentrale Botschaft heutiger Jugendkulturen scheint zu sein: Wenn Du glaubst, mich mit einem Blick einschätzen zu können, täuschst Du Dich gewaltig. Oder andersherum: Wer wissen möchte, was sich hinter dem bunten oder auch schwarzen Outfit verbirgt, muss schlicht mit dem Objekt der Begierde reden.“³

³ Farin 2010, S. 3

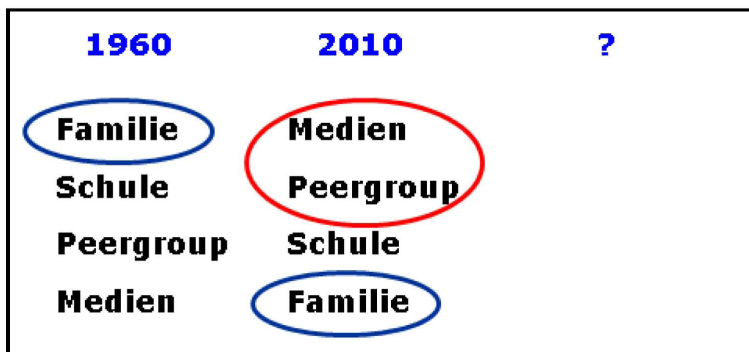
Anforderungen an die Medienpädagogik

Für die Medienpädagogik, die sozusagen die schulische und außerschulische Klammer im Prozess der Medienbildung ausfüllt, heißt das, die Kinder und Jugendlichen bei den drei wesentlichen Entwicklungsaufgaben zu unterstützen:

- Identität
- soziale Integration
- Selbstbestimmung

2. Medien-Mensch

Mit der Medienentwicklung der letzten 50 Jahre hat sich eine schleichende aber revolutionäre Umkehrung der Sozialisationsinstanzen vollzogen. Noch vor 50 Jahren war die Familie die klar dominierende Sozialisationsinstanz, gefolgt von der Schule; die Freunde waren die Nachbarskinder und Medien – waren das Röhrenradio im Wohnzimmer und Kinofilme. Mit allen neu hinzu kommenden Medien – Fernsehen, Video, DVD, Computer, Internet – wurden die Nutzungszeiten addiert; reduziert wurden Arbeitszeiten und Zeiten für Kochen und Haushalt. Und ohne dass es beabsichtigt war, sind heute bei Kindern und Jugendlichen die Medien und die Peergroup, die Freunde die wichtigsten Sozialisationsinstanzen. Am meisten verloren hat nicht die Schule, sondern die Familie. Soll und darf das so bleiben? Was ist möglich? Die weitere Entwicklung wird im Folgenden aufgezeigt und am Schluss zu einem Lösungsansatz geführt.



Grafik 2: Staufer

Entstehungsbedingungen von Communitys

Die mediale Adäquanz dieser Entwicklung unter Einbeziehung der technologischen Entwicklung sind Soziale Netzwerke. Sie basieren einmal auf den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen des 21. Jh.:

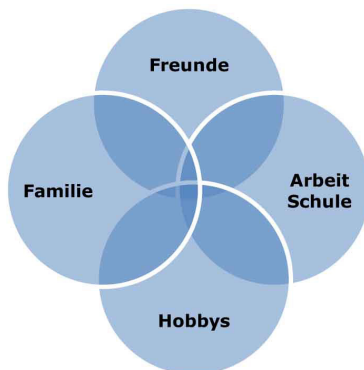
- Individualisierung
- Globalisierung
- Mediatisierung
- Kommerzialisierung

Die zweite Ursache ist die Tatsache, dass Soziale Netzwerke mit ihren vielfältigen Funktionen in hohem Maße die technische Entsprechung der Bedürfnisbefriedigung von Kommunikation und Selbstpräsentation darstellen.

Die Kritik an der jugendlichen Mediennutzung setzt oft den unzulässigen Vergleich einer Welt ohne Medien mit einer heilen Welt gleich, weil diejenigen, die diesen Vergleich führen, beide Welten kennen und in der neuen Medienwelt häufig orientierungslos sind. Dabei übersieht diese Kritikergeneration, dass sie – ohne Absicht – gerade die gesellschaftlichen Voraussetzungen geschaffen haben. Die Kinder und Jugendlichen dagegen wissen sich sehr wohl in dieser Medienwelt zu orientieren und sie für ihre Zwecke zu nutzen.

Früher bestand die Gesellschaft – nicht ohne Konflikte – aus einem kleinen eng verbundenen Beziehungsgeflecht mit vielfachen Gemeinsamkeiten. Verbunden war damit eine hohe Alltagsstabilität.

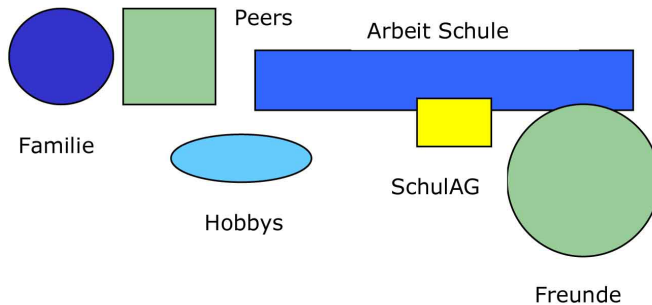
Früher: **Alltagsstabilität**



Grafik 3: Stauffer

Heute zerfällt die Gesellschaft in „Felder“ sozialer Welten (Strauss), die nach eigenen Regeln funktionieren.

Heute: **Soziale Welten mit eigenen Regeln**⁴



Grafik 4: Staufer

Diese sozialen Welten mit eigenen Regeln, mit eigener Logik sind an verschiedenen Orten, haben verschiedene Mitglieder und sind durch Medien und Verkehrsmittel verbunden. Selbst Schule zerfällt in Kurse, Schienen, Lerngruppen, AGs anstelle des alten Klassenverbands. Die Grafik belegt damit auch, dass Jugendliche heute ca. sieben Identitäten entwickeln; d.h. jeweils eine andere, je nach der Community, in der sie sich gerade bewegen. Viele Erwachsene sind mit dieser Entwicklung überfordert. Stress entsteht im Versuch, täglich durch hektische Aktivitäten die entschwundene Stabilität von Zeit und Raum (vergeblich) wieder herzustellen.

Für Kinder und Jugendliche jedoch ist dies die selbstverständliche und nicht hinterfragte Basis ihres Handelns, die Welt in die sie hineingeboren wurden. Sie entwickeln darin eine neue Qualität, ihren individuellen Weg zu gehen, ihre gesellschaftliche Aufgabe zu erfüllen zur Identitätsentwicklung, Integration und Selbstbestimmung:

- Mediennutzung dient nicht mehr nur dazu, um den Alltag zu verstehen
- Alltag und Welt werden auf die Medienangebote und das Wissen daraus bezogen: Die Medien werden einerseits ein Teil des Ichs (persönliches Handy)!
- Und andererseits die Integration des Ichs in die Medien: Avatare, E-Mail-Adresse, Identitätskonstruktionen, Profile, Gewohnheiten

Den Wandel vom gemeinsamen Familientelefon zum persönlichen Handy sehen Erwachsene nur als technologischen Wandel und als Fluch oder Segen der Erreichbarkeit und Bequemlichkeit. Für Jugendliche ist die Telefonfunktion nebensächlich, das Handy ist Selbst-Präsentation, Adressbuch, Dokumentation und Mitteilen von Inhal-

⁴ Vgl. Hartmann, Maren; Hepp, Andreas (Hrsg.) (2010): Die Mediatisierung der Alltagswelt. Festschrift zu Ehren von Friedrich Krotz. Wiesbaden

ten mit Freunden, Kommunikationsmittel, Fotoapparat zum Teilen und Festhalten von Gemeinsamkeiten, Tagebuch.

Zwei Perspektiven auf Jugend

Daher sei die Frage gestellt, wie verhalten sich die Erziehenden gegenüber den Kindern? Begegnen sie ihnen mit Unterstützung und gewähren sie den Freiraum zur Selbstständigkeit oder beherrschen – wie gerade festgestellt – eher Zerrbilder das Verhältnis der Generationen? Die Gesellschaft will eine Jugend, die sie fortsetzt: heißt Integration Die Jugend will eine Gesellschaft, die auch ihre Handschrift trägt: heißt Identität

Drei Massenmedien sollen zur Analyse dienen, den schwierigen Weg zu beleuchten wie die Generationen den gemeinsamen Umgang lernen müssen: Musik, Soziale Netzwerke und Computerspiele.

Musik als Teil der Identitätsfindung: „Musik ist für fast alle Jugendlichen so ziemlich das Wichtigste auf der Welt. So ist auch die Mehrzahl der Jugendkulturen, von denen heute die Rede ist, musikorientiert: Techno, Heavy Metal, Punk, Gothics, Indies; auch Skinheads gäbe es nicht ohne Punk, Reggae und Ska; selbst für die Angehörigen der Boarderszenen, eigentlich ja eine Sportkultur, spielt Musik eine identitätsstiftende Rolle. Dabei geht es nie nur um Melodie und Rhythmus, sondern immer auch um Geschichte, Politik und grundlegende Einstellungen zur Gesellschaft, die nicht nur die Texte und Titel der Songs vermitteln, sondern auch die Interviews, Kleidermarken, nonverbalen Gesten und Rituale der jeweiligen Künstlerinnen und Künstler. Musik ist für viele Jugendliche ein bedeutender Teil der Identitätsfindung.“⁵ Ausgehend von der Beschreibung von Klaus Farin wenden wir uns einer der größten und umstrittensten Jugendkulturen zu, dem Hip-Hop.

3. Mensch im Hip-Hop

Hip-Hop bezeichnet sowohl eine Musikrichtung, als auch eine Jugendkultur mit den Elementen:

- Rap (Musik)
 - DJing: scratching, mixing
 - Breakdance und
 - Graffiti
- spezifischer Mode
Einstellungen und Ideologien

⁵ Farin, Klaus, Jugendkulturen heute <http://www.bpb.de/apuz/32643/jugendkulturen-heute-essay> S. 3

Hip-Hop ist heute eine Jugendkultur zwischen Porno- und Gewalt-Rap und einer multikulturellen kreativen globalen Bewegung. Seine Ursprünge liegen in den Bandenkriegen der Bronx in den 60ern. Battle-Rap heißt: Streit wird nicht mit Schlägereien oder Waffengewalt sondern mit Wortgefechten ausgetragen. Die Begriffe werden übernommen, aber sie bekommen übertragene Bedeutung: Battle, Gangsta-Rap, hater, fight, disrespect, tight, Nigger, gang/crew etc. Einer der Gründerväter ist DJ Afrika Bambaataa, Gründer der „Zulu Nation“, einer religiösen Vereinigung, die für Gleichberechtigung und Bildungschancen für Schwarze eintritt und zu Drogenverzicht und zu verantwortungsvollem Leben aufruft!

Hip-Hop in Deutschland: eine kreative, multikulturelle und integrative Jugendkultur

Aus diesen Ursprüngen hat sich in Deutschland Hip-Hop zu einer kreativen, multikulturellen und integrativen Jugendkultur entwickelt. Die Vielfalt und die Qualitäten des Hip-Hop werden durch „Szenestars“ – wie Sido und Bushido – verdeckt, mit ihrer Inszenierung als „Gangster aus deutschen Großstadtghettos“⁶, die von Jugendmedien gefördert, ein völlig unangemessenes Bild eines gewalthaltigen und frauenfeindlichen Hip-Hop in den Vordergrund spielen. Doch dieser Randbereich einer Subkultur steht an der Spitze der Charts, über ihn wird berichtet, er füllt derzeit die größten Hallen und bleibt in Köpfen haften.

Als „Porno- und Battle-Rap“ entzweit er die Generationen und beschäftigt er den Jugendschutz. Beispiel: „Ein Fick ist ein Fick“ auf der CD „Dr. Sex“ von „Frauenarzt“, 2007, indiziert durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien mit Entscheidung vom 31.10.2007⁷. Unter dem Deckmantel von Hip-Hop-Kultur lässt sich Pornographie an ein ganz neues Publikum verkaufen. „Wir haben jahrelang Sex benutzt, um Musik zu verkaufen“, sagt Camille Evans, die Herausgeberin des Porno-Rap-Magazins „Fish’n Grits“, „nun benutzen wir die Musik, um Sex zu verkaufen.“ Oder wie es Specter von „Aggro“ Berlin noch deutlicher ausdrückt: Mit Porno-Rap „aus Scheiße Gold machen“.⁸

Entscheidender ist jedoch der Einfluss von „Porno- und Gewalt-Rap“ auf die Jugendkultur. Der Jugendschutz sieht hier die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenständigen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit gefährdet, wenn der Porno-Rapper seine „Schlampe“, seine „Bitch“ als willfähiges Sexobjekt behandelt.

Nach einer Befragung von Herschelmann in der Hauptschule Oldenburg geben Schüler Gangsta-Rap als Lieblingsmusik an:

⁶ Peters, Thomas: Hip-Hop, 2005. In: www.jugendszenen.com

⁷ Weitere Informationen zu den indizierten Hip-Hop-CDs in: BPjM-Thema (2008): Hip-Hop-Musik in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) - Rechtliche Bewertung und medienpädagogischer Umgang www.bundespruefstelle.de/bpjm/publikationen.html

⁸ Fischer, Jonathan, Macht der Macker - Wie sich die Pornographie im Hip-Hop ausbreitet. Neue Zürcher Zeitung 22.2.2007

| | 2006 (n=219) | 2007 (n=187) | 2008 (n=179) |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 12-jährige befragte Jungen: | 38 % | 53 % | 63 % |
| 13-jährige befragte Jungen: | 38 % | 56 % | 44 % |
| 14-jährige befragte Jungen: | 57 % | 35 % | 45 % |
| 15-jährige befragte Jungen: | 53 % | 33 % | 17 % |

Quelle: Herschelmann, Kinderschutzzentrum Oldenburg 2008

Die Befragung belegt eindrucksvoll, dass über die Hälfte des jeweiligen Jahrgangs „Porno-Rap“ massenhaft konsumieren und dass in wenigen Jahren die Hörer immer jünger werden. „Porno-Rap“ ist inzwischen bei 12-jährigen Kindern zum Massenphänomen geworden, ist von der Jugend- in die Kinderszene gesickert und damit erlangt natürlich der Jugendmedienschutz noch größere Bedeutung. 104 von 1299 indizierten Tonträgern (2012) sind Hip-Hop-CDs – an zweiter Stelle nach Rechtsrock.⁹ D.h., sie dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden. Indizierungsgründe sind:

- frauenverachtend
- pornographisch
- extrem Gewalt verherrlichend
- Drogen verherrlichend
- schwulenfeindlich
- ausländerfeindlich und rassistisch

Die Szene verteidigt sich:

- Ist ironisch gemeint, erkennbar überspitzt
- Übertreibungen als Stilmittel im Battle-Text
- Schilderung unseres Alltags auf der Straße
- Halten der Gesellschaft den Spiegel vor
- Slang, der übersetzt werden muss

Die derbe und verletzend Wortwahl mag zwar durchaus eine Szenesprache darstellen, auszugehen ist aber von der Mehrheit, die nicht Szenemitglieder sind und die Codes nicht entschlüsseln können. Auch wenn etliche „Porno- und Battle-Rap-CDs“ indiziert oder gar beschlagnahmt sind, so sind die Inhalte dennoch nicht aus der Welt.

⁹ Stand 31.8.2012, vgl. Statistik auf www.bundespruefstelle.de

Wie wirkt „Porno-Rap“ auf Jugendliche

Wie immer in menschlichen Bezugssystemen gibt es jedoch keine einfachen Wenn-Dann-Beziehungen. Niemand wird zum Gangster wegen Gangsta-Rap. Hip-Hop entspricht einer Lebenseinstellung, befriedigt Bedürfnisse. Musik kann Gefühle verstärken, Hip-Hop ist nicht die Ursache, sondern Seismograf! Gefährdet Porno-Rap Kinder und Jugendliche? 100 % der Jungs in soz. Brennpunkten haben Porno-Rap auf dem Handy, d.h. er gefährdet eine bestimmte Klientel.

Wenn:

- biographisch Bedürfnisse, z.B. Macht, Hass, Frustrationen auszuleben, entstanden sind,
- Interesse an Sexualität besteht, aber keine realen Erfahrungen möglich sind,
- Die Fähigkeit zur Empathie wenig entwickelt wurde,
- Kommunikations- und Beziehungskompetenzen fehlen,
- Orientierung an traditioneller Männlichkeit vorhanden ist,



Dann: kann „Porno-Rap“ sexuelle Gewalt auslösen oder unterstützen

Je weniger Gewalthandlungen Kinder durch die Eltern erleben, desto geringer ist die Gewaltakzeptanz. Hinzu kommt die realitätsstiftende Kraft der Worte, wenn Worte wie Liebe, Freundschaft nicht benützt werden. „Porno- und Gangsta-Rap“, der esoterische Randbereich einer Subkultur ist daher deutlich zu bearbeiten oder zu indizieren. Eltern stellt sich daher die Frage: Soll ich meinem Kind Hip-Hop-Musik verbieten?

Antwort: Nein! Musik hat für Jugendliche neben dem aktiven Musizieren eine wichtige Funktion des Moodmanaging, der Unterstützung der eigenen Gefühle durch Musik. Die Frage müsste daher nicht lauten: Hip-Hop Ja oder Nein, sondern eher: Welche Art von Hip-Hop?

Was bedeutet Hip-Hop für Jugendliche? Hip-Hop ist für die Aktiven und die Sympathisanten nicht einfach Musik, sondern damit verbunden ist ein Geflecht von Lebensäußerungen, das den Rückhalt in der Peergroup ausmacht.

Mögliche Funktionen der Jugendkultur Hip-Hop

- Gruppenzugehörigkeit herstellen
- Anerkennung/Halt suchen
- Provozieren/Grenzen überschreiten
- Abgrenzen von Erwachsenen
- Männlichkeit darstellen

- Kompensieren
- Identifizieren/Orientierung
- Diaspora-Erfahrung spiegeln
- Spaß haben
- Gefühle abreagieren

Hip-Hop – und nicht „Porno- und Gewalt-Rap“ – ist eine der größten globalen Jugendkulturen und eine der wenigen mit denen sich Jugendliche von der Erwachsenenwelt abgrenzen können. Neben Freunden spielen Vorbilder (Stars) bei Kindern und Jugendlichen für die Identitätsentwicklung die größte Rolle. Nicht unerheblich sind gerade bei Kindern und Jugendlichen mit niederem Bildungsstand falsche und echte Vorbilder. Bushido oder Samy Deluxe? Die Massenmedien feiern falsche Vorbilder. Bushido, dessen CDs überwiegend jugendgefährdend und indiziert sind, bekommt beste Sendezeiten und wird mit Preisen überhäuft¹⁰, wodurch auch sein frauendiskriminierendes, gewaltbetontes Menschenbild propagiert wird. Dabei können positive Vorbilder mehr erreichen als alle, die sich um die Jugendlichen aus dem Hip-Hop-Milieu bemühen.

Aktive Medienarbeit

Das zentrale Anliegen medienpädagogischer Arbeit mit Hip-Hop ist es,

- Reflexionsprozesse bei Jugendlichen anzustoßen,
- ihr Unrechtsbewusstsein zu entwickeln,
- sie für Ursachen von Diskriminierung und Gewalt zu sensibilisieren und
- ihnen positive, kreative und aktive Zugänge zu den Medien zu erschließen.

Jugendliche können zwar geschickt mit den neuen Medien umgehen, häufig fehlt es ihnen aber noch an Wert- und Normmaßstäben, um die Inhalte angemessen einzuschätzen und eine eigene wertorientierte Position entwickeln zu können. Dabei gibt es genügend positive Vorbilder:

Der Rapper Samy Deluxe geht mit Jugendlichen auf Deutschlandreise: „Dis wo ich herkomm“. Samy Deluxe ist Mitbegründer des Projekts „Crossover – Integration durch Kommunikation“. Ziel der Initiatoren ist es, etwas gegen die wachsenden Grenzen zwischen Kindern unterschiedlicher Schulformen und unterschiedlicher sozialer und kultureller Herkunft zu unternehmen. Zum Beispiel durch gemeinsamen Unterricht, der den Jugendlichen Eigeninitiative, Teamgeist und Kommunikation vermittelt. Das ZDF hat am 5.10.2009 eine 30-Minuten Sendung der „Deutschlandreise“ gesendet.

¹⁰ „Echo“-Preisträger 2008, MTV Europe Music Award, Goldener BRAVO-Otto, „Comet 2008“ - „Bester Künstler“

Zwei Drittel aller Kinder und Jugendlichen eifern Vorbildern und Idolen nach. Vorbilder, die ihre Wirkung auf Jugendliche richtig einschätzen und einsetzen, dienen zur Orientierung – nicht zur Identifikation – und können klare Botschaften vermitteln: die Botschaft „Frauenerniedrigung ist grundsätzlich nicht gut“, nicht nur im Jugendschutz. Smudo von „Die Fantastischen Vier“, die Sportfreunde Stiller, Jan Delay unterstützen die Kampagne „Laut Gegen Nazis“. Aufgabe der Eltern ist es, Fäkalsprache klar zu kommentieren.

Hip-Hop selbst ist eine kreative, multikulturelle, integrative globale Jugendkultur. Wenn man Hip-Hop nicht aus der Risikoperspektive und mit Abwehrhaltung betrachtet, dann leistet diese Jugendkultur, der sich drei Millionen Jugendliche in Deutschland zurechnen, viel zur Sozialisation und Integration.

Was leistet Hip-Hop zur Integration?

Hip-Hop spricht stark die sonst schwer erreichbaren Zielgruppen an:

- Migranten
- bildungsferne Jugendliche
- Jugendliche mit riskanter Mediennutzung

In seiner Vielfalt begeistert Hip-Hop viele Jugendliche, auch die, die sich in der deutschen Sprache noch nicht gut ausdrücken können. Hip-Hop schafft Anknüpfungspunkte zur Integration durch Sprache, Musik, Tanz, Skaten, Rappen, Musiktechnik und lokale Identifikation. Die Vielzahl der Projekte lässt sich hier nicht aufzählen, vom lokalen Projekt bis zur „HipHOPERa“.

Die Hip-Hop-Kultur ist eine globale Kultur. Sie ist **global** verbreitet und besteht aus einer Vielzahl differenter **lokaler** Kulturen. Ein Beweis für die Authentizität eines Hip-Hoppers ist die Verbundenheit mit dem Heimatort. Bei Auftritten und in Battles gilt es, die eigene Crew und Heimatstadt zu repräsentieren. Dies ist aber zugleich die Chance, dass Migrantenkinder und -Jugendliche über diese Identifikation das Gefühl entwickeln hier zuhause zu sein.

„Im Zentrum der Anforderungen für eine gelingende Lebensbewältigung stehen die Fähigkeiten zur Selbstorganisation, zur Verknüpfung von Ansprüchen auf ein gutes und authentisches Leben mit den gegebenen Ressourcen und letztlich die innere Selbstschöpfung von Lebenssinn.“¹¹

Musik als Sprachrohr für gesellschaftskritische Themen, um auf soziale Probleme, wie z.B. Ausländerfeindlichkeit oder Chancenlosigkeit hinzuweisen. Viel zu wenig werden diese Chancen genutzt. Die Gründe mögen auch in dem oben geschilderten Missverhältnis der medialen Präsenz der richtigen Vorbilder liegen.

¹¹ Keupp in: Theunert 2009, S. 63

Anerkennungskultur entwickeln

Respekt ist ein Schlüsselwort in der Hip-Hop-Szene. Jugendliche vermissen Respekt.

- „Noch nie waren so viele Jugendliche kreativ engagiert wie heute.“ [...]
- „Noch nie war die Erwachsenenwelt derart desinteressiert an der Kreativität ihrer ‘Kinder‘.“
- „Respekt ist nicht zufällig ein Schlüsselwort fast aller Jugendkulturen. Respekt, Anerkennung ist das, was Jugendliche am meisten vermissen, vor allem von Seiten der Erwachsenen. Viele Erwachsene, klagen Jugendliche, sehen Respekt offenbar als Einbahnstraße an. Sie verlangen von Jugendlichen, was sie selbst nicht zu gewähren bereit sind.“
- „Gute Leistungen in der Schule werden belohnt, dass der eigene Sohn aber auch ein exzellenter Hardcore-Gitarrist ist, die Tochter eine vielbesuchte Emo-Homepage gestaltet, interessiert zumeist nicht - es sei denn, um es zu problematisieren: Bleibt da eigentlich noch genug Zeit für die Schule? Musst du immer so extrem herumlaufen, deine Lehrer finden das bestimmt nicht gut ...“.¹²

Hip-Hop im Unterricht

Back to the roots. Der Ursprung des Hip-Hop, die Idee, einen sozialen positiven Gegenpol zu Ganggewalt, Kriminalität und Drogenkonsum zu schaffen, bei dem sich in Wettkämpfen die Besten ihres Fachs (DJs, Rapper, Tänzer, Writer) gegenüberstehen, um dann den Gewinner in Respekt zu akzeptieren, bietet etliche Ansätze zur Umsetzung im Unterricht:

- Deutsch: Hip-Hop-Songtexte als Einstieg in die Lyrik der Moderne
- Musikunterricht: Wie entsteht ein Hip-Hop-Song? Wie kommt der Text zur Melodie und welche modernen Elemente, wie z.B. Turntables oder Samples braucht man dazu? Welche Rolle spielen hierbei Remixes?
- Religions-/Ethikunterricht: Was bedeutet „Respect“ ganz praktisch? Nächstenliebe im Alltag bzw. das Vermitteln von Werten im Allgemeinen. Subkultur und Kultur mit Musik, Lyrik und Ethik
- Schule hätte die Chance, Kontakt zur lokalen Kultur und Szene herzustellen. Ausgegrenzte, die diesen Status kultivieren, sind auch Künstler. Sie als „Experten“ in die Schule einzuladen, wäre eine Bereicherung für den Unterricht und eine Erfahrung für die Hip-Hopper, dass sie bei ihren Stärken ernst genommen werden.

¹² Vgl. Farin 2010, S. 5

- „Rap for Q-Rage“: Projekt von Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage. Beispiel: Wettbewerb „Rap for Q-Rage“, knapp 200 Hip-Hop-Teilnehmer, SOR-SMC produziert mit den Preisträgern die CD Willkommen im Kiez - „Rap for Q-rage, Vol. III“.¹³

All diese Aspekte seien aber vor allem den vielen Kreativen in der außerschulischen Bildungs- und Jugendarbeit als Beispiel und Begründung zugeordnet: Für die Sensibilisierung und Zustimmung lokaler Gremien, Gemeinderäte, Amtsleiter und Bürgermeister zu interkulturellen Medienprojekten. Vielerorts wird die mangelnde Integration der Jugendlichen beklagt. Die Förderung von Hip-Hop-Projekten ist ein Weg dahin.

4. Kinder und Jugendliche in Sozialen Netzwerken

Den Zuwachs der Nutzerzahlen in Sozialen Netzwerken und die Verfrühungstendenzen verdeutlichen folgende Grafik

① Web-2.0-Nutzung 2012 nach Geschlecht und Alter
zumind. selten genutzt, in %

| | Gesamt | Männer | Frauen | 14-19 J. | 20-29 J. | 30-39 J. | 40-49 J. | 50-59 J. | ab 60 J. |
|-------------------------------------|--------|--------|--------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Wikipedia | 72 | 75 | 70 | 96 | 87 | 78 | 74 | 56 | 49 |
| Videoportale (z.B. YouTube) | 59 | 65 | 52 | 90 | 85 | 76 | 54 | 39 | 16 |
| private Netzwerke u. Communitys* | 45 | 45 | 42 | 88 | 74 | 56 | 25 | 23 | 10 |
| berufliche Netzwerke u. Communitys* | 8 | 9 | 7 | 1 | 14 | 16 | 6 | 4 | 2 |
| Weblogs | 7 | 8 | 5 | 12 | 11 | 8 | 4 | 4 | 2 |
| Twitter | 4 | 4 | 4 | 5 | 8 | 4 | 3 | 2 | 0 |
| Netzwerke insgesamt | 45 | 47 | 44 | 88 | 75 | 61 | 29 | 24 | 11 |

* Nutzung unter eigenem Profil.

Basis: Deutschsprachige Onlinenutzer ab 14 Jahren (n=1366).

Quelle : ARD/ZDF Online-Studie 2012, S. 381

Von der deutschen Plattform schülerVZ zu facebook

Wie konsequent Kinder und Jugendliche ihre Medienkompetenz nutzen, wie brutal dies auch als Markt-Auslese wirkt, zeigt der Umstieg von schülerVZ zu Facebook. 6,8 Millionen Jugendliche (12-21 J.) leben in Deutschland. Millionen nutzen nach den Sommerferien 2011 Facebook: Nutzer bis 17 Jahren 6,6 Millionen. Und es ist der Umstieg von deutschem Recht auf angelsächsisches Recht.

schülerVZ:¹⁴ 2010 über 5,8 Millionen Mitglieder, das größte deutsche Onlinenetzwerk für Schüler *ab 12 Jahren*. 2012 weniger als 1 Million

- Gegr. Feb. 2007, Besitzer: Medienkonzern Holtzbrinck
- 700.000 neue Bilder täglich, ges.330 Mill.
- 200 neue Gruppen/Tag, ges. 5.000.000

¹³ www.schule-ohne-rassismus.org/rap-2009-g1.html 19.10.2010

¹⁴ Quellen: schülerVZ, Ref.Öff. 6.5.2010; www.mediaculture-online.de 27.4.2011; Wikipedia/Neumann-Braun 7.12.2010; eigene Recherchen 10.5.2011

- 3.000 Beschwerdemeldungen/Tag, die alle bearbeitet werden
- Jugendschutz lt. TEST 4/2010 „Sehr gut“

facebook:¹⁵ 800 Millionen Nutzer weltweit, (Nov. 2011) Deutschland 18 Mill.; Jugendliche *bis 17 J.* 6,6 Mill. circa 50 Prozent von ihnen loggen sich täglich ein

- Gegr. Feb. 2004, Besitzer: facebook Inc. Mark Zuckerberg
- 80 Prozent der User leben außerhalb der USA
- 250 Millionen neue Bilder täglich
- 3 Milliarden/Monat 2 Milliarden Beiträge/Tag geliked oder kommentiert
- 900 Millionen Seiten, Gruppen, Veranstaltungen und Community-Seiten
- Über 7 Millionen Apps und Webseiten sind verbunden
- Über die Hälfte aller User nutzen Facebook über Smartphones
- Steht mittlerweile in mehr als 70 Sprachen zur Verfügung 300.000 Nutzer halfen mit, das Netzwerk zu übersetzen
- Der durchschnittliche Facebook-Nutzer hat 130 Freunde und ist mit 80 Community-Seiten, Gruppen und Veranstaltungen verbunden
- Jugendschutz lt. TEST 4/2010 „mangelhaft“

Die Internetnutzung ist zu einem selbstverständlichen Teil der Lebensäußerungen von Kindern und Jugendlichen geworden. Sie geht einher mit immer größerer Selbstdarstellung im Netz. Soziale Netzwerke verlangen nach persönlichen Informationen. Jugendliche haben nach der JIM-Studie von 2010 auf 2011 mehr Informationen in ihrem Profil eingestellt zu Hobbies 32 %/76 %, eigene Fotos 29 %/64 %, Fotos von Freunden 22 %/41 %, eigene E-Mail-Adresse 18 %/37 %.¹⁶

Jugendschutz.net nennt hierzu eine Reihe aktueller Probleme:

- Soziale Netzwerke: Privatsphäreinstellungen nicht auf sicherstem Standard eingestellt
- Suchmaschinen – große Suchdienste für Kinder ungeeignet
- Jugendauffine Dienste müssen Fürsorgepflichten ernster nehmen (spickmich)
- Videoportale – Mängel bei Altersprüfung und Beschwerdemangement
- Bloggs – Mängel bei Kontrolle und Beseitigung von Verstößen
- Podcast – beeinträchtigende Inhalte bei iTunes ohne ausreichenden Zugangsschutz
- Handys – Internetrisiken auf Smartphones¹⁷

¹⁵ Quellen: Mark Zuckerberg Entwicklerkonferenz, www.mediaculture-online.de 27.4.2011; Wikipedia/Neumann-Braun 7.12.2010; www.ichimnetz.de/2011/10/neu-auf-ichimnetzde/der-facebook-wahnsinn-inzahlen-7641 04.10.2011; eigene Recherchen 10.5.2011

¹⁶ mpfs 2011, JIM-Studie 2010 Hinterlegte persönliche Daten. www.mpfs.de

¹⁷ Vgl. jugendschutz.net (2010): Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Be-

Wirkungen der Nutzung des Social Web im Zeitverlauf

Die aktuellen Forschungsergebnisse des DFG-Projekts „Sozialisation im Social Web“ werden auf dem Deutschen Präventionstag 2011 erstmals vorgestellt, während die beiden Autoren Sabine Trepte und Leonard Reinecke von der Hamburg Media School, Germany zeitgleich die Ergebnisse in den USA präsentieren.¹⁸

Zentrale Fragestellung des Projekts ist die Wirkung der Nutzung von Social Network Sites auf das Bedürfnis nach Privatsphäre und den Umgang mit privaten Daten im Internet. Viele Befragte haben bereits negative Erfahrungen im Social Web gemacht. 60 % berichten, dass ihr Foto ungefragt online gestellt wurde, 10 %, dass aggressive oder feindselige Nachrichten auf ihrem Profil hinterlassen wurden. Trotz negativer Erfahrungen schätzt die Mehrheit der User das Risiko im Social Web relativ gering ein; die Risikowahrnehmung nimmt im Zeitverlauf ab.

Fazit der Studie von Trepte und Reinecke: Das Social Web verstärkt und „belohnt“ die Bereitschaft zur Selbstoffenbarung. Trotz eines nennenswerten Anteils negativer Erfahrungen sinkt die Risikoeinschätzung und steigt die Preisgabe privater Informationen über die Zeit!

Die Ergebnisse verdeutlichen die Wichtigkeit des Schutzes der Privatsphäre im Social Web. Eine spezifische Medienkompetenz für das Social Web ist erst im Aufbau. Dies verlangt nach öffentlichem Diskurs, gezielter Aufklärung und einem verantwortungsvollen Umgang der Netzwerkbetreiber insbesondere mit jungen Nutzern.

Für die jungen Internetnutzer heißt dies: „Als Jugendlicher hast du medial alle Möglichkeiten, dich auszutoben, [...] aber gleichzeitig musst du selbst deine Grenzen im Hinblick auf später erkennen, damit dich die jugendlichen Medienrepräsentationen nicht zu einer Zeit einholen, wo sie dir negativ aber sozial verbindlich ausgelegt werden. Du bist früh aufgefordert, die Kontrolle über deine eigene biografische Erzählung zu behalten.“¹⁹

Die Kontrolle behalten über die „eigene biografische Erzählung“ ist ein treffender Ausdruck für den Langzeitaspekt und für die Spannungsfelder beim Bewegen in einem scheinbar multimedialen Schlaraffenland.

richt 2009.S. 6-16. URL: www.jugendschutz.net/pdf/bericht2009.pdf 20.4.2011

¹⁸ Trepte, Sabine; Reinecke, Leonard (2011): Privacy Online. Perspectives on Privacy and Self-Disclosure in the Social Web. Heidelberg.

¹⁹ Böhnisch, Lothar (2009): Jugend heute. In: Theunert H. (Hrsg.) Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Interdisziplinäre Diskurse Band 4, München 2009, S. 33.

Spannungsfelder: ICH – Medien

Identitätsentwicklung und Gruppenzugehörigkeit

Preisgabe persönlicher Daten

Kontrollverlust über Daten

Suche nach selbstbestimmten Freiräumen

eigene Inszenierungsformen

mediale Themensetzung

Selbstdarstellung

multimediales „Schlaraffenland“

unklare Grenzen und Regelungen

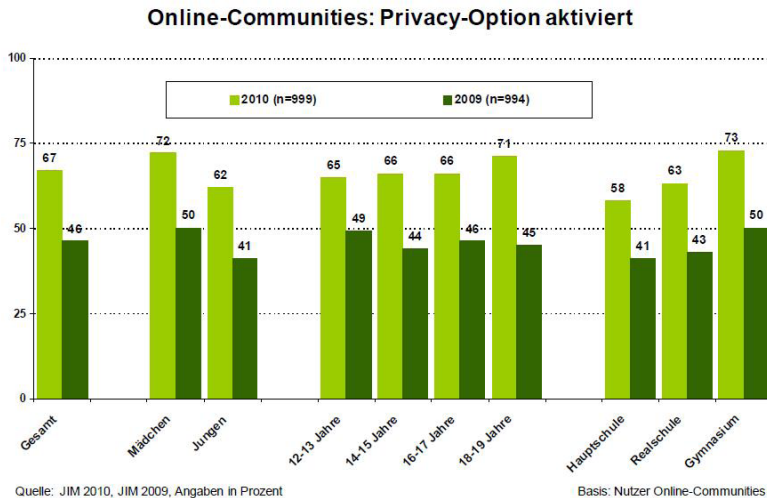
Nach den aufgezeigten Problembereichen und Aufgaben, die sich hieraus insbesondere dem Jugendschutz stellen, nach den ambivalenten und paradoxen Ergebnissen aktueller Forschung sei nun auf eine unerwartete Entwicklung verwiesen, die sich aus der Mediennutzung von Hauptschülern ergibt. Hauptschüler, die Benachteiligten in der Jugendmedienkultur, haben – ohne Unterstützung von Schule und Eltern! – meist über Peersozialisation bewundernswert aufgeschlossen, wie Wagner in „Medienhandeln in Hauptschulumilieus“ belegt.²⁰ Mehr noch: Hauptschüler agieren in Sozialen Netzwerken auf Augenhöhe mit allen Gleichaltrigen! Und das heißt: Die aktive Nutzung von Computer, Internet, Handy und Spielen zur Information, beruflicher Orientierung und Pflege sozialer Kontakte ist wie keine andere Aktivität geeignet, den gesellschaftlichen und digitalen Graben zu überwinden.

Wie kann man Kinder bei Ihren ersten Schritten begleiten, bei ihrer Orientierung im Netz unterstützen? Wie verhindere ich, dass ein Kind Opfer wird?

Von „SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen“, über „Internet-ABC“ bis „klicksafe“ bieten dutzende empfehlenswerte Plattformen mit Kinder-, Eltern- und Pädagogen-Angebot von niederschwellig bis wissenschaftlich für alle Nutzer ein Netz an Informationen.

Am Beispiel „Aktivierung der Privacy-Option“ sei belegt: Wenig Daten im Netz – wenig Angriffsfläche.

²⁰ Vgl. Wagner 2008, S. 74-90



Quelle: mpfs 2011, JIM-Studie 2010. www.mpfs.de S. 45

Diese Grafik mit der deutlichen Zunahme der Aktivierung der Privacy-Option ist die Dokumentation einer Erfolgsgeschichte zum Schutz der Privatsphäre: 2009 haben sich ca. 50 Institutionen zusammengetan und sich auf dieses bedeutende Problem und dessen Bearbeitung verständigt. Unter dem Slogan „Watch your web“ haben alle gemeinsam ihre jeweiligen Ressourcen, Websites, Angebote für Elternabende, Angebote für Schüler, Infomaterial, etc. genutzt und gemeinsam die neue Plattform für Jugendliche beworben www.watchyourweb.de, die über Hilfetools und vor allem mit Videoclips zum Schutz der Privatsphäre sensibilisiert hat. Es hat sich gezeigt: Medienkompetenzförderung ist sinnvoll. Vernetzt und als konzertierte Aktion ist in kurzer Zeit viel zu erreichen! Die Nutzung der Privacy-Option steigt in einem Jahr von 46 % auf 67 % aller jugendlichen User an.

Zusammenfassend stellt sich Jugendkultur in Sozialen Netzwerken dar als Remythisierung der Gemeinschaft über Kommunikation, freiwillige Teilnahme, gemeinsame Intention, auf Tauschprinzip beruhenden Beziehungen, hohen Grad an Aktivität, permanente Beziehungsarbeit und Selbstreflexion nach dem Motto: „Ich poste, also bin ich“.

5. Mensch in Computerspielen ... und schuf den Menschen zu seinem Bilde

... denn die Figuren in Computerspielen werden immer menschenähnlicher. Wenn inzwischen über 25 % aller Deutschen²¹ Computerspieler sind, wenn die erste Spielergeneration selbst Kinder hat, dann kann dieses Thema nicht nur unter Risikoaspekt betrachtet werden:

²¹ Veröffentlicht zur Messe „clash of realities“, Köln 2010

- Überwindung der Langeweile
- Gemeinschaftserfahrung
- Computer-Kompetenzerwerb
- Stärkung des Selbstwertgefühls
- Wechselwirkung Spiel – Lebensumstände kann ungünstig werden

Computerspiele sind für viele Jugendliche vor allem attraktiv – immer noch – zum Abbau von Langeweile, schon wegen der leichten Erreichbarkeit. Auch der Reiz virtueller Gewalt, die Herausforderung „(virtueller) Tod oder Leben“, vertreibt Langeweile. Die Frust-Erfolg-Spirale und das Flow-Erlebnis sind Elemente, die das Spiel über die Zeitdauer interessant halten in einer Balance zwischen Lust und Frust, Unter- und Überforderung.

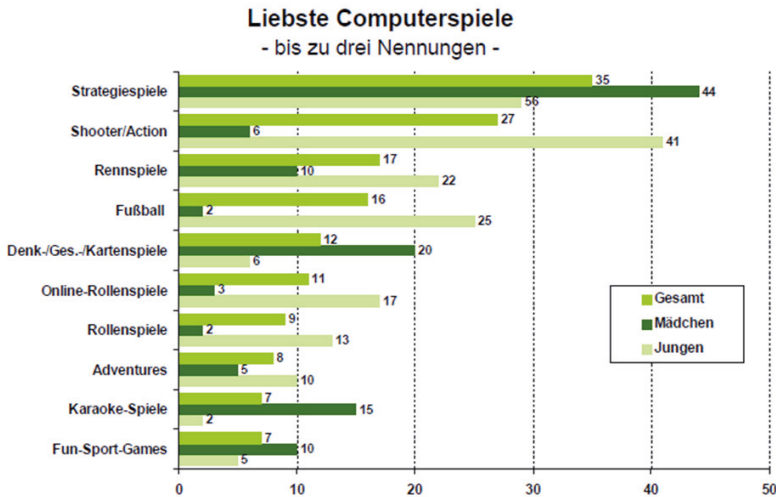
Gemeinschaft online erleben

Computerspielen heißt für viele Spieler Gemeinschaft online erleben: in Gruppen, Gilden, Clans, Allianzen, Stämmen. Spielen erfährt eine Erweiterung um einen zweiten Produktbestandteil „Plattform für soziale Prozesse“. Spielorientierte Kommunikation erweitert sich zum sozialen Miteinander mit differenzierten Strukturen:

- Clans: z.B. Counter Strike (Spiele mit Mehrspieler-Modus)
- Gilden: z.B. World of Warcraft (Online-Rollenspiele, MMORPG)
- Allianzen, Stämme: z.B. Ogame, Die Stämme (Strategie-Browserspiele)

Freunde sind so wichtig wie Familie. Jugendliche haben hundert und mehr Freunde bei Facebook oder Xing aber auch im Browserspiel, bei World of Warcraft. Soziale Kommunikation ermöglicht, Rollen auszufüllen, Verantwortung zu übernehmen; ca. 50 % der Kommunikation beim Spielen ist nicht spielrelevant, sondern berührt alle Themen, die Jugendlichen wichtig sind. Es kann aber auch eine erhöhte Spielbindung z.B. durch den Gruppendruck der Gilde, des Stammes, des Clans entstehen. Das Spiel schläft nicht, wenn der Spieler schläft.

Die Chance zur Selbstdarstellung, Identitätsentwicklung u. Gruppenzugehörigkeit, erfolgreiche Suche nach selbstbestimmten Freiräumen, das ist die Faszination in „artificial tribes“, in künstlichen Stämmen. „Die Stämme“ so heißt sogar eines der vielen Strategiespiele.



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer PC-/Online-/Konsolenspielnutzung, n=969

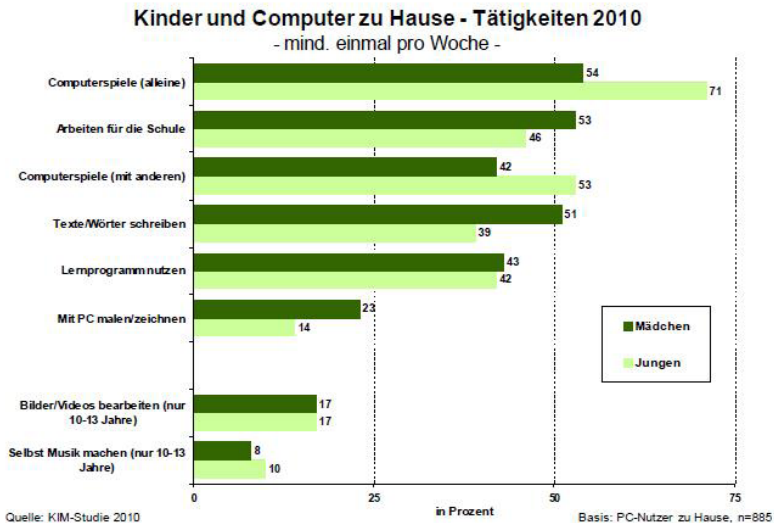
Quelle: mpfs 2011, JIM-Studie 2010. www.mpfs.de S. 42

Neue Dimensionen der Attraktivität: Onlinespiele

Strategie-Browserspiele sind konstante Onlinewelten, insbesondere Online-Rollenspiele (MMORPG) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Größtes Online-Rollenspiel: World of Warcraft mit weltweit über 12 Millionen aktiven Spielern (Abos 2010):

- Mittelalterliche Fantasiewelt
- Monatliche Spielgebühr
- Hauptinhalt: Erledigen von Aufträgen, Kampf Spieler vs. Computerfigur oder vs. Spieler, Verbesserung der Spielfigur („Char“)
- Kommunikation über Ingame-Chat und Sprachübertragungssysteme
- Spieler organisieren sich in „Gilden“
- Ziel des Spieles ist das Besserwerden des „Alter Ego“ (Parallele zum eigenen Leben)

Die Grafik belegt, immer noch – innerhalb der ausgeglichenen Tätigkeiten am Computer – die herausragende Beschäftigung mit Computerspielen bei den Jungs.



Quelle: mpfs 2011, KIM-Studie 2010. www.mpfs.de Grafik 25

Machen Computerspiele gewalttätig?

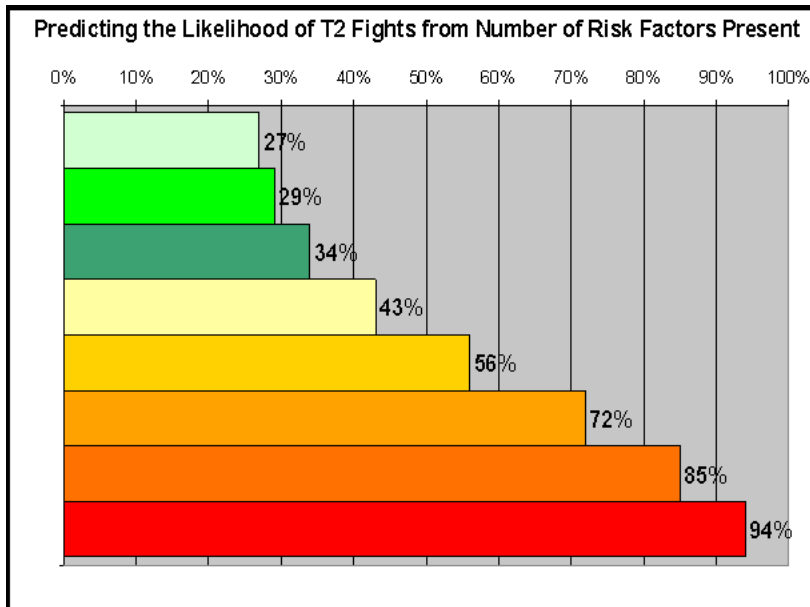
Virtuelle Gewalt kann sehr abstrakt, comicartig, aber auch detailreich und ausufernd sein. Virtuelle Gewalt kann im Wesentlichen durch die Spielfunktion begründet sein oder aber selbstzweckhaft zelebriert werden.

- *Kurzfristig* fördern gewalthaltige Computerspiele aggressive Kognitionen, Wahrnehmungen, Gemütszustände und Verhaltensweisen.
- *Langfristig* werden durch gewalthaltige Computerspiele aggressive Skripte geübt und besser zugänglich gemacht und wahrscheinlich deshalb im Alltag auch leichter abgerufen.

Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich gegenseitig.²²

Wie wirken Risiko- und Schutzfaktoren zusammen? Die Analyse der Wahrscheinlichkeit von Gewaltakten macht eindrucksvoll deutlich, dass einzelne Risikofaktoren (schwierige Lebensverhältnisse, Gewalt in der Familie, keine Anerkennung) relativ gut aufgefangen werden und erst bei vielfachem Zusammentreffen ein hohes Risiko entsteht.

²² Vgl. die Zusammenfassung der Ergebnisse der Wirkungsforschung bei Hilpert 2011, S. 15ff



Quelle: Anderson, Gentile, & Buckley, 2007

Nach heutigem kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand geht man davon aus, dass Aggression – und also auch offen ausgetragene Gewalt – ein komplexes Konstrukt ist, das von vielen Faktoren beeinflusst wird. Jeder Faktor erhöht die Gewaltbereitschaft und somit die Wahrscheinlichkeit, dass es zu ausgetragener Aggression kommt. Je größer die Auswirkung eines Faktors (seine „Effektstärke“), desto bedeutender der Faktor. Die empirische Forschung zeigt damit, dass gewalthaltige Computerspiele die Aggression schwach bis moderat erhöhen.²³

Wer ist besonders gefährdet?

Kinder und Jugendliche

- ... , die noch sehr jung sind (unter 11-12 Jahren),
 - ... mit exzessivem Computerspielkonsum,
 - ... mit starker Vorliebe für gewalttrchtige Spiele,
 - ... mit geringen sozialen Problemlösungsfähigkeiten,
 - ... mit Problemen bei der Gefühlsregulierung,
- ..., die in einer gewalttätigen Umgebung aufwachsen

²³ Bundeszentrale für politische Bildung. Debatte: Verbotene Spiele. Einstieg: Machen Computerspiele gewalttätig? Thilo Hartmann, 7.8.2007. URL: www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63504/einstieg-in-die-debatte?p=all S.2

Machen Computerspiele süchtig?

Attraktivität und Risiko liegen hier nah beieinander. Es ist daher auch nicht vorhersehbar, welches der über dreitausend Spiele, die jährlich in Deutschland auf den Markt kommen, ein hohes Suchtpotential in sich birgt:

- Die wesentlichen Ursachen für Sucht- und suchtähnlichem Verhalten sind in der einzelnen Person und ihren Lebensumständen begründet.
- Extensive Spielenutzung
 - kann (unproblematisch und sehr häufig) eine kurze Lebensphase umfassen,
 - kann über längere Zeit die verfügbare Lebenszeit stark in Anspruch nehmen,
 - kann aber auch zur Existenz bedrohenden Sucht werden.
- Es gibt Eigenschaften von (Online-)Computerspielen, die eine extensive Nutzung fördern und hohe Bindungskräfte erzeugen
- Es gibt verschiedene Ausprägungen extensiver, für den Einzelnen schädlicher Spielenutzung. Die Grenzen sind fließend.

Außerdem werden Computerspielen und dem Internet Probleme zugerechnet, die tatsächlich Probleme des gesellschaftlichen Wandels sind: Individualisierung, mehr Singles, keine gemeinsamen Mahlzeiten, keine Catch-all-Medien. Jugendliche sammeln daher nur die Information, die sie brauchen können. Junge Menschen können bei dem, womit sie sich konfrontiert sehen, immer weniger damit rechnen, für sie brauchbare Problemlösungen von Erwachsenen oder von der Schule zu bekommen.

Da stellt sich dann allerdings die Frage: Taugen die selbst gebastelten Konzepte der Ressourcenbeschaffung für die verbindliche soziale Welt?

Aufgabe der Medienpädagogik: Jugendliche unterstützen

Spiele sind nicht nur „Spiele“:

- Erfolge (Geschicklichkeit, Taktik, soziale Interaktion) werden als persönliche Leistung erlebt (und sind es auch). Auf sie ist der Spieler stolz. Sie sind oft regelrecht erarbeitet.
- Virtuelle soziale Kontakte werden als wichtige soziale Bindungselemente erlebt.
- Die virtuelle Welt ist häufig eine wichtige Lebenswelt, bei „Süchtigen“ die Wichtigste.

Anerkennung der virtuellen Erfahrungen und auf sie einzugehen, ist Bedingung erfolgreicher Kommunikation. Über den Leistungsgedanken bei der Schulbildung im Hinblick auf die berufliche Zukunft werden jedoch von vielen Eltern außerschulische Leistungen nicht honoriert, eher sogar missbilligt.

Mediennutzung als Risiko

Folgen übermäßigen Medienkonsums

- Versäumte Lebenszeit: Geringere Zeit, sportliche, musische Lebenserfahrungen und Sozialkompetenz zu erwerben.
- Schlechtere Schulleistung:
 - Zu wenig Zeit für schulisches Lernen
 - Massive emotionale Wirkung z.B. von Computerspielen gefährdet das schulisch Erlernte
- Verstärkung der negativen Einflüsse problematischer Medieninhalte

Mediennutzung als Chance

- Computerkompetenz wird erworben; zunehmend wichtig für den beruflichen und sozialen Erfolg!
- Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik
- räumliches Vorstellungsvermögen
- zielorientiertes Handeln
- strategisches Denken, Lösen von Aufgaben
- Teamfähigkeit, soziale Kompetenz

Diese Zusammenhänge sind allerdings wenig empirisch untersucht, da Prävention eher aus der Risikosicht argumentiert und schulische Bildung und Computerspielen sich bisher eher in unauflösbarer Konkurrenz sehen.

6. Der kreative Medien-Mensch

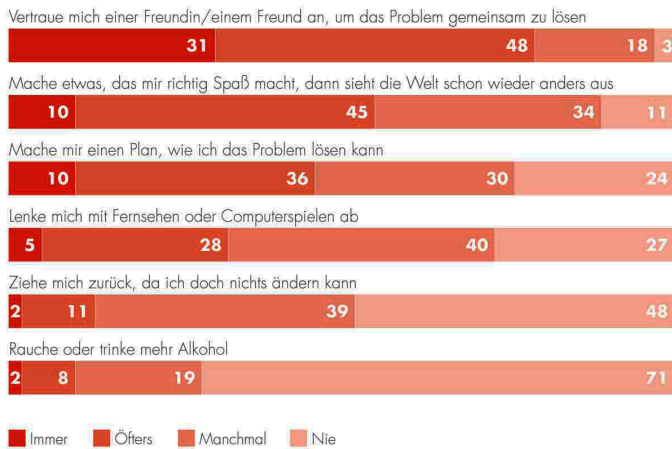
Medien sind zunehmend hilfreiche Instrumente auf dem Weg zur Gewinnung von Identität und Identifikation. Selbstsozialisation und Peer-Sozialisation verdrängen die Medienerziehung durch die Eltern. Hier schwingt nicht Bedauern mit, die Erziehung zur Selbständigkeit läuft nur ganz anders ab als in herkömmlichen Bahnen. „Im Zentrum der Anforderungen für eine gelingende Lebensbewältigung stehen die Fähigkeiten zur Selbstorganisation, zur Verknüpfung von Ansprüchen auf ein gutes und authentisches Leben mit den gegebenen Ressourcen und letztlich die innere Selbstschöpfung von Lebensinn.“²⁴ Kinder machen sich selber stark.

²⁴ Keupp, Heiner: Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft. In: Theunert 2009, S. 77

Die Realität sieht oft so aus wie die letzte Shell-Jugendstudie dramatisch belegt:

Was Jugendliche tun, wenn sie Schwierigkeiten oder große Probleme haben

Jugendliche im Alter von 12 bis 25 Jahren (Angaben in %)



Quelle: 16. Shell-Jugendstudie 2010, downloads²⁵

Jugendliche sehen sich mit ihren Problemen eher allein. Eltern kommen als Problemlösungsinstanz hier gar nicht mehr vor. Freunde übernehmen den Part der Eltern, sind aber mangels Kenntnis und Lebenserfahrung genauso überfordert oder hilflos, so dass es zu den genannten Ausweichreaktionen kommt. Pfadenhauer beschreibt dies so: „Denn junge Menschen können bei dem und mit dem, womit sie sich konfrontiert sehen, immer weniger damit rechnen, für sie brauchbare Problemlösungen von älteren bzw. erwachsenen Leuten zu bekommen. Sie sehen sich stattdessen darauf verwiesen, *eigene* Konzepte für Ressourcenbeschaffung, für die Nutzung von Konsumangeboten und kulturellen Optionen sowie für ihre Selbstverwirklichungs- und Lebenschancen im Allgemeinen zu entwickeln.“²⁶

Bisher wurde das Know-How von einer Generation an die nächste weiter gegeben; heute richtet der Enkel dem Großvater die Website ein.

²⁵ 16. Shell-Jugendstudie 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. URL: www-static.shell.com/static/deu/downloads/youth_study_2010_difficulties.pdf 27.3.2011

²⁶ Pfadenhauer in: Theunert 2009, S. 45

Was können Lehrende/Eltern tun?

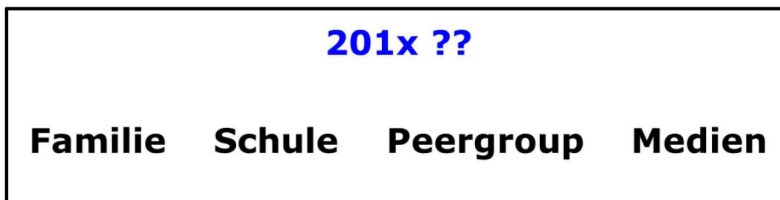
Interessieren Sie sich für die Medien der Kinder und Jugendlichen!

Ist das nicht zu banal? Tun dies Eltern nicht sowieso? Wenn Ja, dann ist es meist kein offenes Interesse, sondern der Versuch, in gute und schlechte Mediennutzung zu unterscheiden. Interesse heißt jedoch erst mal verstehen wollen, warum ein Computerspiel den Jungen gerade jetzt so fasziniert, welche Themen die Kommunikation von Mädchen heute bestimmen; heißt neugierig ohne aufdringlich zu sein, heißt sich von den Kindern als Experten ihre Medien erklären lassen ohne zu fragen, wofür das nützt. Wenn Jugendliche sich als Gesprächspartner akzeptiert sehen, geben sie auch wie Kinder ihre Gefühle preis und sind auch bereit über Probleme zu reden und Ratschläge anzunehmen, wo sie „normalerweise“ cool reagieren und auf Abgrenzung bedacht sind.

Miteinander der Generationen

Wie wirken die vier großen Sozialisationsinstanzen zusammen? Wie schon eingangs in der Grafik 2 angedeutet, die Frage kann nicht damit beantwortet werden, den Zustand vor dem Auftreten der Medienwelt wieder herzustellen. Die Lösung kann nur in einem Gleichgewicht der Sozialisationsinstanzen bestehen.

Sozialisationsinstanzen im 21. Jahrhundert



Grafik: Staufer

Dies ist kein Modell eines idealisierten Zustands, sondern der zu erreichende Normalzustand. Ein dominanter und prägelter Elternteil ist für die Persönlichkeitsentwicklung genauso negativ wie übermäßiger Medienkonsum oder sich Verlieren in einer Jugendgang. Erziehungskunst besteht darin, dieses Gleichgewicht bei permanenter Veränderung der Einflussfaktoren ständig wieder neu zu erhalten. Böhnisch charakterisiert das Miteinander der Generationen: „Denn ‚Jugend‘ wird in Zukunft durch die Spannung und die Balance zwischen einer grenzenlosen Medienwelt und einer verbindlichen sozialen Welt definiert sein.“²⁷

²⁷ Böhnisch, in: Theunert 2009, S. 34

Kinder stark machen und Jugendliche unterstützen heißt heute:

- Die Kinder sind „allein“ im Internet, aber wir dürfen sie nicht alleine lassen!
- Den Kindern und Jugendlichen etwas bieten – nicht verbieten!
- „Vireales“ Lernen ist ein partnerschaftlicher Lernprozess

Förderung der Selbstverantwortung der Jugendlichen

„Im ... Hinblick auf die in Jugendszenen zunehmende Privatisierung von Mediendistribution und Eigenproduktion wären medienpädagogische Modelle zu reflektieren, die die Jugendlichen selbst in die Verantwortung nehmen und mit ihnen gemeinsame Wege entwickeln, die alltagspraktische Gewährleistung des Jugendmedienschutzes auch dann zu ermöglichen, wenn die Eltern keine Kontrolle ausüben (können).“²⁸

Medienkompetenzerwerb erfolgt durch selbst-gesteuerten Umgang in digitalen Jugendkulturen

- Vom Schulen zum Gestalten von Lernumgebungen: Statt „Second Life“ reale Erfahrungs- und Experimentier-Räume zur Verfügung stellen.
- Vom Belehren zum Begleiten beim Navigieren: Erfahrung, Regeln, Gesetze, Werte. Lehrer ist nicht länger Nadelöhr, sondern Moderator des Lernprozesses. Gesellschaftliches Probehandeln ohne Selbstgefährdung
- Echte Partizipation: Schüler bringen ihr mediales Know-how ein, Lehrende ihr Wissen und ihre Lebenserfahrung. Know-how der Schüler als Bereicherung in den „Unterricht“ integrieren.
 - Selektionsprinzipien
 - Differenzierungskriterien
 - Glaubwürdigkeitsmaßstäbe

Das Problem ist die Generation, die mit der alten *und* der neuen Medienwelt aufgewachsen ist, die einerseits wehmütig der verlorenen Ordnung nachhängt und sich noch nicht entscheiden kann, was notwendig und wert ist, aus der alten in die neue Welt mitzunehmen.

Wir sind unsicher geworden, aber auch die neue Medien-Welt braucht Wertorientierung und funktioniert nach Regeln. Neu ist: Diese Regeln müssen gemeinsam ausgehandelt werden. Das ist eine Aufgabe aller Generationen.

²⁸ Theunert/Gebel 2007, S. 15

Literatur

- Anderson, Craig A./Gentile, Douglas A./Buckley, Katherine E. (2007): *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- Böhnisch, Lothar (2009): *Jugend heute*. In: Theunert 2009, S. 27-34.
- Busemann, Katrin; Gscheidle, Christoph (2012): *Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2012. Web 2.0: Habitualisierung der Social Communitys*. München. S. 380-390. URL: http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Online12/0708-2012_Busemann_Gscheidle.pdf 16.7.2012
- Farin, Klaus (2010): *Jugendkulturen heute*. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ 27/2010) Jugendkulturen*. <http://www.bpb.de/apuz/32643/jugendkulturen-heute-essay> 5 Seiten
- Farin, Klaus; Neubauer, Hendrik (2001)(Hrsg.): *Artificial Tribes – Jugendliche Stammeskulturen in Deutschland*. Berlin. Neuauflage (2011): *Perspectives on Privacy and Self-Disclosure in the Social Web*. Heidelberg
- Hartmann, Maren; Hepp, Andreas (Hrsg.) (2010): *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Festschrift zu Ehren von Friedrich Krotz. Wiesbaden
- Hilpert, Wolfram (2011): *Computerspiele. Reiz und Risiken virtueller Spiel- und Lebenswelten*. Bonn. URL: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/computerspiele-reizundrisiken-2011,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> 10.5.2011
- Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried (2010): *Medienbildung in der digitalen Jugendkultur*. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden. S. 103-117.
- jugendschutz.net (2010)(Hrsg.): *Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Bericht 2009*. URL: <http://www.jugendschutz.net/pdf/bericht2009.pdf> 20.4.2011
- Keupp, Heiner: *Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft*. In: Theunert 2009, S. 52-77
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): *KIM-Studie 2010, Kinder + Medien Computer + Internet*. Stuttgart. *Basisuntersuchung zum Medienumgang 6 – 13-Jähriger in D*.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) *JIM-Studie 2010, Jugend, Information, (Multi-) Media*. *Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger in D*. <http://www.mpfs.de>

- Pfadenhauer, Michaela: Identitätsbildung in juvenilen Geselligkeiten? in: Theunert 2009, S. 35-51
- Shell Deutschland Holding (Hrsg.) (2010): 16. Shell Jugendstudie. Jugend 2010. Konzeption: Albert/Hurrelmann/Quenzel/TNS Infratest. Frankfurt/Main
- Theunert, Helga (2009) (Hrsg.): Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. Interdisziplinäre Diskurse, Band 4. München
- Theunert, Helga; Gebel, Christa (2007): Fokuspunkte und Optimierungshinweise zum Jugendmedienschutz aus der alltagspraktischen Perspektive. Zusammenfassende Reflexion und Interpretation der Ergebnisse der JFF-Teilstudie. München. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. URL: http://www.jff.de/dateien/JFF_JMS_Kurzfassung.pdf 20.4.2011
- Trepte, Sabine; Reinecke, Leonard (2011): Privacy Online. Perspectives on Privacy and Self-Disclosure in the Social Web. Heidelberg

Inhalt

Vorwort 1

I. Der 16. Deutsche Präventionstag im Überblick

Deutscher Präventionstag und Veranstaltungspartner
Oldenburger Erklärung 5

Erich Marks / Karla Schmitz
Zusammenfassende Gesamtdarstellung des 16. Deutschen Präventionstages 11

Wiebke Steffen
Gutachten für den 16. Deutschen Präventionstag:
Neue Medienwelten – Herausforderungen für die Kriminalprävention 41

Erich Marks
Prävention in Zeiten des web 2.0 und der sozialen Medien –
zur Eröffnung des 16. Deutschen Präventionstages 125

David McAllister
Grußwort des Niedersächsischen Ministerpräsidenten und
Schirmherrn des 16. Deutschen Präventionstages 135

Gerd Schwandner
Grußwort des Oberbürgermeisters der Stadt Oldenburg 139

Jan Janssen
Grußwort des Bischofs der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Oldenburg 143

Ilsu Kim
Grußwort des Präsidenten des Koreanischen Instituts für Kriminologie 145

Rainer Strobl / Olaf Lobermeier
Evaluation des 16. Deutschen Präventionstages 147

II. Praxisbeispiele und Forschungsberichte

Günter Dörr
Präventives Handeln als politische Aufgabe der Kommunen,
der Länder und des Bundes 189

Reiner Fageth
Sicherheit von persönlichen Bilddaten im Internet –
Vor- und Nachteile von elektronischen und gedruckten Produkten 201

| | |
|---|-----|
| <i>Bernd Fuchs / Ursula Kluge</i> Kriminalprävention und Medienpädagogik Hand in Hand | 203 |
| <i>Heike Troue</i> Gemeinsam für mehr IT-Sicherheit – Synergien durch Kooperation Deutschland sicher im Netz e.V. und das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik | 209 |
| <i>Michaela Goecke</i> Effektive Nutzung von (neuen) Medien in der Suchtprävention der Bundes- zentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) am Beispiel der Jugendkampagne „Alkohol? Kenn dein Limit.“ | 213 |
| <i>Stephan Humer</i> Internetsoziologie – Zwischenruf eines neuen Forschungsfeldes | 235 |
| <i>Leo Keidel</i> Wer hilft Hannes? - Wie aus das Idee für ein Projekt ein preisgekröntes schulisches Gewaltpräventionsprogramm wurde - | 249 |
| <i>Kerstin Koletschka</i> „Chatten – aber sicher?!“ | 261 |
| <i>Gerd Koop</i> Wie organisiert man erfolgreich kommunale Präventionsarbeit? | 271 |
| <i>Claudia Kuttner</i> Soziale Online-Netzwerke als Erfahrungs- und Entwicklungsraum Heranwachsender. Potentiale und Handlungsbedarf. | 279 |
| <i>Christian Schwägerl</i> Das Anthropozän: Tatort oder Keimzelle? | 291 |
| <i>Walter Staufer</i> Medien-Mensch | 301 |
| <i>Jürgen Stock</i> International Cybercrime: Results from the Annual International Forum | 331 |
| III Autoren | 339 |