

## Inhaltsverzeichnis:

**Seite**

<b>Einleitung</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Bezugnahme auf Literatur</b> .....	<b>5</b>
<u>1.1 Audiovisuelle Medien im Jugendalter</u> .....	5
<u>1.2 Bilderkultur – Video als Jugendbildung</u> .....	6
<u>1.3 Medienpädagogik und audiovisuelle Medien in der offenen Jugendarbeit</u> ..	8
<u>1.3.1</u> Was heißen „handlungsorientierte Medienarbeit“ und „Medienkompetenzförderung“?.....	8
<u>1.3.2</u> Was können audiovisuelle medienpädagogische Projekte leisten.....	9
1.3.2.1 Förderung der Medienkompetenz.....	9
1.3.2.2 Förderung der Eigeninitiative und der sozialen Entwicklung..	9
1.3.2.3 Stärkung von „Soft Skills“.....	9
1.3.2.4 Ein Schritt zum „Erwachsenwerden“.....	10
1.3.2.5 Stärkung des demokratischen Grundverständnisses.....	10
1.3.2.6 Entdecken kreativer Fähigkeiten.....	11
<b>2. Was macht für mich den Reiz in diesem Bereich der Jugendarbeit zu arbeiten aus?</b> .....	<b>12</b>
<b>3. Empirie</b> .....	<b>13</b>
<u>3.1 Wo und wie wurde empirisch geforscht?</u> .....	13
<u>3.2 Sozialgraphische Daten</u> .....	14

<u>3.3 Auswertung</u> .....	15
<b>4. Conclusio und Eingehen auf die Fragestellungen aus der Einleitung</b> .....	19
<u>4.1 Findet bei der Durchführung eine Förderung der geistigen und sozialen Entwicklung statt?</u> .....	19
<u>4.2 Kommt es zu einer Stärkung der sozialen Kompetenz?</u> .....	19
<u>4.3 Erfahren Burschen zwischen 13 und 22 Jahren bei der Gestaltung von Video-Filmen konkrete Erfolgserlebnisse?</u> .....	19
<u>4.4 Macht es Sinn, Film bzw. Videoprojekte mit männlichen Jugendlichen in der offenen Jugendarbeit durchzuführen</u> .....	20
<b>5. Quellenangaben</b> .....	21
<b>6. Anhang (Fragebogen)</b> .....	23-24

## Einleitung

---

### **Definition „offene Jugendarbeit“**

Offene Jugendarbeit bezeichnet jene Arbeit, welche in Jugendzentren, Jugendtreffs, öffentlichen Räumen und anderen räumlichen Gegebenheiten stattfindet und jungen Menschen (bis ca. 25 Jahre) die Möglichkeit bietet, fachlich begleitete Angebote in Anspruch zu nehmen.

Ein großes Ziel der offenen Jugendarbeit ist es, junge Menschen während ihrer Entwicklung zu begleiten und zu fördern. <sup>1</sup>

### **Definition „Partizipation“**

Partizipation heißt übersetzt ‚Beteiligung, Teilhabe, Teilnahme, Mitwirkung, Mitbestimmung, Einbeziehung‘. <sup>2</sup>

Das Ziel des Arbeitsansatzes Partizipation ist immer, eine Lösung für ein gesellschaftliches Problem oder eine kommunale Entscheidung mitzugestalten oder zumindest mitzutragen. <sup>3</sup>

Unter dem Begriff „Partizipation im Rahmen von Projekten in der Jugendarbeit“ versteht man das aktive Einbeziehen von Jugendlichen in die Projektarbeit. Die jungen Erwachsenen können jegliche Möglichkeiten und Arten einer Projektumsetzung, bzw. deren Durchführungsformen mitbestimmen.

Ein wichtiges Ziel für mich, den Autor, ist es vor allem, ein aktives formelles und inhaltliches Mitgestalten jedes einzelnen Jugendlichen zu gewährleisten.

Ich gehe davon aus, dass audiovisuelle Medien (Medien, die sowohl Ton- als auch Bildinformationen vermitteln<sup>4</sup>), ein großer Bestandteil des Alltags von jugendlichen Burschen sind. Nach über 2 Jahren Arbeit als Jugendbetreuer finde ich auch auffallend, dass das Interesse der männlichen Jugendlichen an dieser Art von Medien generell sehr groß ist.

Filme, Musikvideos, Youtube-Clips etc. sind ein häufiges Thema bei Burschen im Alter von 13-22 Jahren in der ausserschulischen, offenen Jugendarbeit.

---

<sup>1</sup> Vgl. [http://bmwa.cms.apa.at/cms/content/attachments/0/7/6/CH0618/CMS1259916576657/peer-mediation\\_oja.pdf](http://bmwa.cms.apa.at/cms/content/attachments/0/7/6/CH0618/CMS1259916576657/peer-mediation_oja.pdf); Zugriff: 08.09.10, 11:00

<sup>2</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Partizipation>; Zugriff: 09.09.10, 14:00

<sup>3</sup> [http://www.leipzig.de/imperia/md/content/51\\_jugendamt/broschueren\\_praesentationen/beteiligung\\_von\\_kinder\\_n\\_und\\_jugendlichen.pdf](http://www.leipzig.de/imperia/md/content/51_jugendamt/broschueren_praesentationen/beteiligung_von_kinder_n_und_jugendlichen.pdf); Zugriff: 09.09.10, 14:00

<sup>4</sup> <http://glossar.ub.uni-kl.de/begriff606>; Zugriff 09.09.10, 14:30

Das erstellen von Video-Clips aller Art mit jungen männlichen Erwachsenen im partizipativen Rahmen wirft für mich einige Fragen auf, welche ich im Rahmen dieser schriftlichen Arbeit beleuchten möchte:

- Findet bei der Durchführung eine Förderung der geistigen und sozialen Entwicklung statt?
- Erfahren Burschen zwischen 13 und 22 Jahren bei der Gestaltung von Video-Filmen konkrete Erfolgserlebnisse?
- Kommt es zu einer Stärkung der sozialen Kompetenz?
- Macht es Sinn, Film bzw. Video Projekte mit männlichen Jugendlichen in der offenen Jugendarbeit durchzuführen?

In dieser Arbeit wird der Fokus speziell auf männliche Jugendliche gerichtet, da Burschenarbeit mein Haupttätigkeitsbereich ist, bzw. da an den von mir geleiteten Videoprojekten ausschließlich Burschen teilnahmen und dies daher eine empirische Forschung über die Projekterfahrungen männlicher Jugendlicher ermöglicht.

Bearbeiten werde ich diese Fragestellungen auf 2 zwei Arten bzw. in 2 Hauptkapiteln:

- In Form einer zusammenfassenden Literatur-Studie an Hand von Unterlagen, welche aus Büchern, sowie Texten aus dem Internet bestehen.
- Durch eine Empirie in Form von Auswertung eines anonymen Fragebogens. Dieser Fragebogen wird von mir entworfen und beinhaltet niederschwellig formulierte Fragen, welche sich auf die Erfahrungen der jugendlichen Burschen im Rahmen der vergangenen Film und Videoprojekte beziehen. Befragt werden die 13-22 jährigen Burschen in drei Jugendeinrichtungen in Wien-Simmering im Rahmen des offenen Jugendbetriebs.

## **1. Bezugnahme auf Literatur**

### **1.1 Audiovisuellen Medien im Jugendalter**

---

#### **Definition „Medien“**

Spricht man vom „technischen“ Medienbegriff, so wird von Medien gesprochen, „...wenn Informationen mit Hilfe technischer Geräte gespeichert, übertragen, oder verarbeitet und in abbildhafter oder symbolischer Darstellung wiedergegeben werden.“<sup>5</sup>

#### **Definition „Audiovisuelle Medien“**

„Als audiovisuelle Medien (AV-Medien) werden synchrone technische Kommunikationsmittel bezeichnet, die die visuellen und/oder auditiven Sinne des Menschen durch Ton und Bild bedienen. AV-Medien können analog sein (z. B. ein VHS-Videoband), oder digital (z. B. ein MPEG codiertes Video).“<sup>6</sup>

Medien sind im Alltag von Jugendlichen ständig präsent und nicht mehr wegzudenken. Auch die Lebensumstände der Jugendlichen in unserer heutigen Gesellschaft erfordern vielfältige Mediennutzung, vor allem auch die Alltagsbewältigung betreffend.

Audiovisuelle Medien ersetzen und ergänzen oftmals lebensweltliche Nahräume von Jugendlichen, da diese oftmals unattraktiver werden, bzw. verbaut oder schwer zugänglich sind. Dieser Umstand provoziert so Grenzüberschreitungen, die wiederum bestraft werden. Als Jugendbetreuer in einem mit sehr viel Wohnanlagen verbauten Teil von Wien-Simmering höre ich oft von Streitigkeiten zwischen erwachsenen Anrainern bzw. der Executive und Jugendlichen. Aus diesen Streitgesprächen lässt sich gut erkennen, dass neue infrastrukturelle Maßnahmen Spiel- und Erlebnisplätze von Jugendlichen stetig verkleinern. „Die natürliche Umwelt hat zum Beispiel durch das Medium Film eine Konkurrenz bekommen, die reproduzierbar und jederzeit

---

<sup>5</sup> Tulodziecki, 1995, S.22 zit. nach Münch, Handbuch Jugend und Musik, Leske+Budrich, 1997, 383

<sup>6</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Audiovisuelle\\_Medien](http://de.wikipedia.org/wiki/Audiovisuelle_Medien); Zugriff 26.09.10, 16:30

verfügbar ist.“<sup>7</sup> „Die Bilder von Natur im Fernsehen sind detaillierter, durchschaubarer und leichter konsumierbar als die tatsächliche Umgebung.“<sup>8</sup> Audiovisuelle Medien sind daher oftmals interessanter, da sie ein Eintauchen in fremde Welten ermöglichen. Gleichzeitig können sie auch Stimmungen und Gefühle transportieren bzw. ermöglichen das Ausleben von Phantasien und Ängsten.<sup>9</sup> Audiovisuelle Medien wie zum Beispiel Filme, Dokumentationen und Musik-Videos befähigen junge Erwachsene zum Überschreiten räumlicher, sozialer und emotionaler Grenzen. „Durch den Konsum bestimmter Medien drücken Jugendliche ihre Zugehörigkeit zu Szenen aus und grenzen sich so bewusst von Erwachsenen ab.“<sup>10</sup> Filme können dazu dienen, sich als individualistisch-nonkonform (z.B. als Fan „barbarisch“-blutiger Splatter-Filme) oder umgekehrt als Teil einer (oder der) „großen Masse“ („Titanic“ muss „man“ gesehen haben) zu definieren.<sup>11</sup> Durch die selbstgestaltete Mitgliedschaft in selbstgewählten medial geprägten Jugendkulturen entwickeln und präsentieren sie Identität, probieren Lebensstilorientierungen aus, suchen sich in Medienfiguren eigene Vorbilder und Idole (z.B. Filmstars), integrieren sich in Gruppen, indem sie deren Interesse (z.B. an speziellen Filmgenres) zeigen und sich darüber umfassendes Wissen aneignen. Über dieses Wissen tauschen sich dann die Jugendlichen in den Gruppen aus, ggf. bereiten sie sich dadurch sogar auf einen eventuellen beruflichen Werdegang im Bereich der audiovisuellen Medien vor.<sup>12</sup>

## 1.2 Bilderkultur – Video als Jugendbildung

---

**Definition „logisches analytisches Denken“** Logisch-analytisches Denken bezeichnet eine Analyse von Sachverhalten, z.B. schnell schwierige mathematische Aufgaben zu lösen.<sup>13</sup>

---

<sup>7</sup> Gottschalk, Medienpädagogik, VDM, 2008, S.17

<sup>8</sup> Brenner, Niesyto H.: Handlungsorientierte Medienarbeit, Hönge,Folker, Juventa, 1993, S.121

<sup>9</sup> Vgl. Gottschalk, Medienpädagogik, VDM, 2008, S.17 vgl. Brenner, Niesyto 1993

<sup>10</sup> Gottschalk, Medienpädagogik, VDM, 2008, S.17

<sup>11</sup> Vgl. Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein, Jens Heim, Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen, Juventa, 2002, S. 16

<sup>12</sup> Vgl. Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein, Jens Heim, Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen, Juventa, 2002, S. 20

<sup>13</sup> Vgl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Denken#Kognitive\\_Psychologie](http://de.wikipedia.org/wiki/Denken#Kognitive_Psychologie); Zugriff 30.09.10, 12:30 und Vgl. <http://www.wer-weiss-was.de/theme176/article4455678.html>; Zugriff 30.09.10, 12:30

### **Definition „analoges Denken“**

„Analoges Denken bezeichnet assoziatives, spontanes Denken. So ist es beispielsweise möglich, einen schwierigen literarischen Text durch das assoziative Malen eines Bildes zu interpretieren.“<sup>14</sup>

Unsere abendländischen Bildungs- und Ausbildungssysteme sind darauf ausgelegt, hauptsächlich logisch analytisches Denken zu trainieren. Diese Einseitigkeit führt zu einer Vernachlässigung emotionaler, assoziativer, symbolhaft-ganzheitlicher Denkfähigkeiten von Jugendlichen. Der Umgang mit audiovisuellen Medien wie Video oder Fernsehen, birgt Lernpotentiale für eigene visuelle Gestaltungsformen und ist somit ein Lernfeld für Bilddenkende sowie ein analoger Denkprozess. Auch schnelle Reaktionsfähigkeit und die Fähigkeit der Bildaufnahme und Verarbeitung, welche beide gesellschaftlich wichtige Handlungskompetenzen sind, werden geschult.<sup>15</sup>

„Häufig werden Kulturtechniken wie Lesen und Schreiben besser angesehen als die Fähigkeit, Medien zu nutzen.“<sup>16</sup> Jedoch verdient das Verstehen von bildsprachlichen Botschaften wie z.B. das Schauen von Videofilmen genau so viel Anerkennung. Für mich als Jugendbetreuer in der offenen Jugendarbeit entsteht eine Gesprächsbasis mit Jugendlichen oft über den Austausch gemeinsam erfahrener Bilder, wie z.B. durch das Ansehen von Youtube Video-Clips.

„Video und Fernsehkonsum zerstören keine intakten Kommunikationsstrukturen, sondern decken lediglich auf, dass Kommunikation als soziale Interaktion längst obsolet geworden ist.“<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Denken>; Zugriff 30.09.10, 12:45

<sup>15</sup> Vgl. Brenner, Niesyto H.: Handlungsorientierte Medienarbeit, Krügler K., Röhl F., Juventa, 1993, S.43

<sup>16</sup> Gottschalk, Medienpädagogik, VDM, 2008, S.21

<sup>17</sup> Brenner, Niesyto H.: Handlungsorientierte Medienarbeit, Krügler K., Röhl F., Juventa, 1993, S.43

## 1.3 Medienpädagogik und audiovisuelle Medien in der offenen Jugendarbeit

---

### Definition „Medienpädagogik“

„Medienpädagogik will Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Systemen und Prozessen technisch vermittelter Information und Kommunikation für Jederfrau/Jedermann verfügbar machen.“<sup>18</sup>

### 1.3.1 Was bedeuten „handlungsorientierte Medienarbeit“ und „Medienkompetenzförderung“?

Jugendliche, denen in ihrem sozialen Umfeld viel Anregung und Förderung zugute kommt, profitieren von den Angeboten der Medien. Bei sozial benachteiligten Jugendlichen verhält sich die Sachlage eher umgekehrt, da diese Gruppe durch die problematischen Angebote, die von der Medienbranche offeriert werden, gefährdet ist. Hier besteht ein Hauptwirkungsgebiet bzw. ein Ziel der Medienpädagogik darin, diesem Risiko, welches die Medien für die Jugendlichen darstellen, durch **Medienkompetenzförderung** entgegenzuwirken. Als Risiko der Medien werden z.B. das Beeinflussen von Denken und Handeln, bzw. das Verstärken problematischer Einstellungen und Verhaltensweisen angesehen. Durch Medienkompetenzförderung werden das Verständnis und die Kritikfähigkeit gegenüber Medienangeboten gehoben und die kommunikativen Möglichkeiten auf diese Weise nutzbar gemacht.<sup>19</sup> Als mir z.B. einmal ein 17 jähriger Bursch im Jugendzentrum ein Video zeigte, in welchem man sah, dass ein Mann einen Pfeil in den Kopf geschossen bekam und er von der Echtheit dieses Bildmaterials überzeugt war, konnte ich ihm aufgrund einer Video-Analyse (Zeitlupe und Vergrößerung) beweisen, dass dieser Youtube-Clip eine Fälschung darstellte.

„In der heutigen Zeit der Globalisierung von Kommunikation und Medienkulturen werden audiovisuelle Medienangebote für die Wirklichkeitserfahrung von Jugendlichen immer wichtiger.“<sup>20</sup> Durch **handlungsorientierte Medienarbeit** werden

---

<sup>18</sup> Hiegemann, Swoboda H.: Handbuch der Medienpädagogik, Swoboda W., Leske + Budrich, 1994, S.12

<sup>19</sup> Vgl. Gottschalk, Medienpädagogik, VDM, 2008, S.25/26

<sup>20</sup> Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein, Jens Heim, Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen, Juventa, 2002, S. 22

mediale Täuschungen sicht- und erlebbar. Unser Bewusstsein misst visuellen Informationen höhere Überzeugungskraft bei als dem geschriebenen oder gesprochenen Wort. Deshalb können Bilder das Bewusstsein manipulieren aber auch enttäuschen und aufklären.<sup>21</sup>

### **1.3.2 Was können audiovisuelle medienpädagogische Projekte leisten**

#### **1.3.2.1 Förderung der Medienkompetenz**

Durch das Durchführen partizipativer Video-Projekte kommt es sowohl zum Erlernen des gekonnten Umgangs mit entsprechenden Programmen, Techniken und technischen Geräten, als auch zum Erkennen spezifischer Funktionsweisen und Wirkungen des Mediengebiets Film/Video/Fernsehen. Diese Erfahrungen im Rahmen einer Eigenproduktion tragen zu einer Entmythologisierung des Fernsehens bei. Die teilnehmenden Jugendlichen werden dazu befähigt, sich nicht nur als passive Konsumenten, sondern ab dem Zeitpunkt dieser Erfahrungen als aktive Nutzer der Medienwelt zu begreifen.<sup>22</sup>

#### **1.3.2.2 Förderung der Eigeninitiative und der sozialen Entwicklung**

Video-Projekte sind für Jugendliche ein starker Anreiz für selbstbestimmtes Engagement. Dies fördert die Bereitschaft, sich sowohl inhaltlich als auch im sozialen Miteinander aktiv für das Gelingen des Projekts einzusetzen.<sup>23</sup>

#### **1.3.2.3 Stärkung von „Soft Skills“**

##### **Definition „Soft Skills“**

Soft Skills oder auch „Soziale Kompetenz“ genannt, bezeichnet den Komplex all der persönlichen Fähigkeiten und Einstellungen, die dazu beitragen, individuelle Handlungsziele mit den Einstellungen und Werten einer Gruppe zu verknüpfen und in diesem Sinne auch das Verhalten und die Einstellungen von Mitmenschen zu beeinflussen. Soziale Kompetenz bezeichnet somit die Gesamtheit der Fertigkeiten, welche für die soziale Interaktion nützlich oder notwendig sind.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Vgl. Brenner, Niesyto H.: Handlungsorientierte Medienarbeit, Krügler K., Röhl F, Juventa, 1993, S.44

<sup>22</sup> Vgl. <http://www.medienprojekte-berlin.de/sites/medienpaedagogik.html>; Zugriff : 22.08.2010, 14:30

<sup>23</sup> Vgl. <http://www.medienprojekte-berlin.de/sites/medienpaedagogik.html>; Zugriff : 22.08.2010, 14:30

<sup>24</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Soziale\\_Kompetenz](http://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Kompetenz); Zugriff: 17.10.2010, 13:30

Das gemeinsame Arbeiten an einem Filmprojekt stärkt die Soft Skills. Durch eigene Themenwahl, das Treffen von Entscheidungen, das Bewältigen von Aufgaben, sowie den Stolz auf das gemeinsame Endprodukt, wird die soziale Kompetenz gefördert.

Als wir zum Beispiel einmal an einem Videoprojekt um ca. 21 Uhr draußen arbeiteten, hatten wir zu wenig Licht, um das Gesicht eines Schauspielers (Jugendlichen) zu erkennen. Als dann ein Bursche auf die Idee kam, die Aufgabe eines Lichttechnikers zu übernehmen, indem er seine Taschenlampe benutzte, waren alle begeistert von dieser Idee bzw. waren alle mit dieser Kameraeinstellung im Endprodukt auch sehr zufrieden.

Hiedurch lernen die TeilnehmerInnen, auch Beiträge von anderen wertzuschätzen und es kommt außerdem zur Stärkung von Verbindlichkeit und Verantwortung.<sup>25</sup>

#### **1.3.2.4 Ein Schritt zum „Erwachsenwerden“**

Das Fertigstellen eines audio-visuellen Projekts von Jugendlichen in der offenen Jugendarbeit geht mit einem Erfolgsgefühl für die Jugendlichen natürlich einher.

Auf dem Weg zum Ziel lernen Jugendliche sehr viel darüber, ihre Stärken und Schwächen realistisch zu beurteilen. Somit befinden sie sich während und auch nach dem Beenden des Projekts in einem Reifeprozess.

Somit bestätigt sich die These, dass Jugendliche sich mit ihrer Mediennutzung auf dem Weg zum Erwachsenwerden selbst voranbringen.<sup>26</sup>

#### **1.3.2.5 Stärkung des demokratischen Grundverständnisses**

Ein audiovisueller dokumentarischer Bericht erfordert Recherchen-Arbeit. Jugendliche werden dadurch zu einer verantwortungsvollen Auseinandersetzung mit dem betreffenden Thema animiert. Das Zusammentragen und Auswerten der Informationen, bzw. das Veröffentlichen eigener Meinungen führt zur Stärkung des demokratischen Grundverständnisses und bietet somit z.B. die Möglichkeit, Standpunkte zur Diskussion zu stellen.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Vgl. <http://www.medienprojekte-berlin.de/sites/medienpaedagogik.html>; Zugriff : 22.08.2010, 14:30

<sup>26</sup> Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein, Jens Heim, Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen, Juventa, 2002, S. 21

<sup>27</sup> Vgl. <http://www.medienprojekte-berlin.de/sites/medienpaedagogik.html>; Zugriff : 22.08.2010, 14:30

Die Förderung des Demokratieverständnisses war für mich und natürlich auch für die Burschen gut erkennbar, als die Jugendlichen z.B. während und nach einem Dokumentarfilmprojekt miteinander diskutierten, welche Schimpfwörter „beitragstauglich“ sind und welche nicht.

#### **1.3.2.6 Entdecken kreativer Fähigkeiten**

Durch handlungsorientierte Medienarbeit in Form von Videoprojekten können Jugendliche ihre kreativen Fähigkeiten entdecken und lebensweltbezogene Erfahrungen auf diese Art und Weise thematisieren. Die Vielfalt der kommunikativen Zeichensysteme, die mit Video erfasst und vermittelt werden können, ermöglicht es, die durch Sprache und Schrift gesetzten Grenzen zu erweitern. Jugendliche können somit eine große Palette ihrer Ausdrucksformen einbringen.

Film- und Video-Projekte bieten zum Beispiel die Möglichkeit, sich nonverbal auszudrücken durch Mimik, Töne und Bilder. Dieses Potential der audiovisuellen Medien bietet dadurch die Möglichkeit für junge Erwachsene, sinnlich gemachte Erfahrungen auch sinnlich umzusetzen und zu vermitteln.

## **2. Was macht für mich den Reiz in diesem Bereich der Jugendarbeit zu arbeiten aus?**

Nach einer 2-jährigen Ausbildung zum Tontechniker begann ich im Medienbereich (vor allem bei Film und Videoproduktionen) als selbstständiger Redakteur, Kameramann und Tontechniker zu arbeiten. Nach einer 8 Jahre langen Tätigkeit (hauptsächlich als Freelancer bzw. mit Gewerbeschein) bei verschiedensten Produktionsfirmen und Fernsehsendern ergab sich für mich die Gelegenheit, in einem Jugendzentrum als Betreuer zu arbeiten. Erfreulicherweise stellte sich heraus, dass Medien und vor allem das Medium Video bei den Jugendlichen großes Interesse erweckte. Dank meiner technischen Kenntnisse und der jahrelangen redaktionellen Erfahrung war es für die Burschen und mich leicht, viele Videoprojekte verschiedenster Genres umzusetzen. Hervorheben möchte ich vor allem Engagement, Kreativität und die Soft Skills der Jugendlichen, denn das partizipative Arbeiten und die diesbezügliche Aktivität in der Gruppe führte zu einem speziellen Bewusstsein von produktiver Leistung eines jeden einzelnen Jugendlichen. Positiv hervorzuheben ist natürlich auch, dass wir alle großen Spaß daran hatten und in Zukunft sicher haben werden, was wiederum der Motivation förderlich ist!

Im Juni 2010 gelang es uns sogar, beim österreichweit ausgeschriebenen Red-Ribbon-Award in der Kategorie Video den zweiten Platz zu belegen. Ein sehr beachtlicher Erfolg, denn zeitliche und technische Ressourcen, welche z.B. bei technischen Schulen zur Genüge vorhanden sind, wurden durch schnelles geschicktes Handeln von uns ausgeglichen und es entstand ein humorvoller, authentischer, mit „Köpfchen“ produzierter Video-Clip.

## **3.Empirie**

### **3.1 Wo und wie wurde empirisch geforscht**

---

#### **Definition „geschlossene Fragen“**

Solche Fragen lassen sich in der Regel relativ kurz und eindeutig beantworten. Diese Fragen lassen sich grundsätzlich mit ja oder nein beantworten.<sup>28</sup>

#### **Definition „offene Fragen“**

Die offene Frage ergibt ein breites Spektrum an Antwortmöglichkeiten. Wir erfahren die Wünsche und Meinungen unserer Gesprächspartner.<sup>29</sup>

Die Empirie wurde in Form eines von mir ausgearbeiteten Fragebogens, welcher sieben Fragen umfasst, umgesetzt. Auf der ersten halben Seite des Fragebogens wurden die Jugendlichen zu wenigen anonymen sozialgraphischen Daten wie z.B. Alter, Arbeit und Schulbildung befragt.

Burschen im Alter von 13-22 Jahren wurden gebeten, diesen Fragebogen, welcher fünf offene und zwei geschlossene Fragen beinhaltet, auszufüllen. Da zwischen den meisten Burschen und mir schon im Rahmen einiger partizipativ durchgeführter Videoprojekte eine Vertrauensbasis wuchs, wurde der Fragebogen von den Teenagern und jungen Erwachsenen gern angenommen und gewissenhaft ausgefüllt. Durchgeführt wurde diese Empirie in drei Jugendeinrichtungen in Wien-Simmering. Im Si:Ju (Simmeringer Jugendzentrum, Pantucekgasse 13), im STL (Siedlungstreff Leberberg, Leberweg Parz. 1546) und im JAM (Jugendräume am Murhoferweg, Höfftgasse 7). Alle drei Räumlichkeiten sind Einrichtungen des Vereins „Verein Wiener Jugendzentren“.

18 von Jugendlichen aus Simmering fertig ausgefüllte Fragebögen standen mir nun zur Verfügung, um empirisch der Frage nachzugehen, ob es pädagogisch wertvoll sei, in der offenen Jugendarbeit mit männlichen Jugendlichen im Alter von 13-22 Jahren partizipative Video-Projekte durchzuführen. Ausgefüllt wurden die Fragebögen nur

---

<sup>28</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Frage> Zugriff: 03.11.2010, 13:00

<sup>29</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Fragetechnik> Zugriff: 03.11.2010, 13:15

von Burschen, welche aktiv und partizipativ im Rahmen des Jugendbetriebes bei den Video und Filmprojekten mitgemacht haben.

### 3.2 Sozialgraphische Daten

---

Die Altersverteilung der befragten Jugendlichen ist wie folgt:

- 1 x 13 Jahre, 1 x 14 Jahre, 4 x 15 Jahre, 1 x 16 Jahre, 4 x 17 Jahre, 2 x 18 Jahre, 1 x 20 Jahre, 3 x 21 Jahre und 1 x 22 Jahre.
- 4 der Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen besuchten eine höhere Schule (AHS-allgemein höher bildende Schule oder HTL-höhere technische Lehranstalt) und befinden sich jetzt im Berufsleben in Form von Angestelltenverhältnissen oder als Selbstständige.
- 5 Burschen sind arbeitslos, vier davon gingen in eine KMS-Kooperative Mittelschule - und einer in die AHS.
- 1 junger Erwachsener ist Student.
- 2 der Befragten gehen im Moment in eine höhere Schule (1 x AHS, 1 x HTL).
- 5 besuchen eine KMS bzw. den Polytechnischen Lehrgang.
- 1 Jugendlicher befindet sich nach Beendigung der KMS in einem Hilfsarbeiter-Verhältnis.

Die Gruppe der befragten Jugendlichen kann durchaus als divers bezeichnet werden, wobei aufgrund der Topographie der drei Jugendeinrichtungen die Tendenz eher in eine sozial benachteiligte bzw. bildungsfernere Schicht geht.

Simmering wird oft als „Arbeiterbezirk“ bezeichnet. Die Hälfte der 88.000 Bewohner hat eine Lehre oder eine berufsbildende mittlere Schule abgeschlossen, 35 Prozent haben einen Pflichtschulabschluss. Die Akademikerquote liegt in Simmering bei fünf Prozent. Zum Vergleich: Im sogenannten „Studentenbezirk“ Neubau sind 22 Prozent der Bewohner Akademiker.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> <http://derstandard.at/1271377587922/Simmering-Little-Istanbul-im-roten-Arbeiterbezirk> Zugriff: 05.11.2010, 2010

### 3.3 Auswertung

---

100% der Jugendlichen antworteten mit Ja auf die Frage: „Hast Du Dich mit Deinen Freunden bzw. anderen Jugendlichen während des Filmens und Schneidens gut verstanden?“. Dies ist ein Beweis dafür, dass das gegenseitige Verständnis der Burschen untereinander sehr groß ist. Auf Wertschätzung und das einander Zuhören wird während der Durchführung eines audiovisuellen Projekts großen Wert gelegt. Für mich war die Stärkung der Soft Skills während eines jeden Filmprojekts auch gut zu erkennen.

83% (15 von 18 Befragten) gaben an, noch mit Freunden und denen, die mitgemacht haben beim Projekt, über das Videoprojekt zu sprechen und Erfahrungen bzw. Erlebnisse auszutauschen. Ich rede auch noch oft mit den Jugendlichen über die eine oder die andere Szene, die wir drehten, und oft entsteht daraus auch ein Erfahrungsaustausch. Auffallend positiv finde ich auch, dass das Sprechen über Projekt-Situationen oft eine gute Gesprächsbasis bildet, z.B. vergleichen die Burschen gerne Szenen, welche sie selbst gedreht haben, mit Filmszenen aus bekannten Filmen.

Auf die Frage: „Was hat Dir beim Film und Video machen am meisten Spaß gemacht?“, gab es verschiedenartigste Antworten. Folgende Aktivitäten, Erfahrungen etc. hatten für die Buben und Burschen den größten Spaßfaktor:

Sehr häufig:

- Das Agieren vor der Kamera, wie z.B. das Schauspielern, das Tanzen, das Rappen und das Musizieren (fast jeder zweite)
- die Teamarbeit
- das Arbeiten mit Film bzw. Videoequipment

Häufig:

- Das Erkennen von eigenen Talenten
- die Hoppalas zu sehen
- das Drehbuch zu schreiben
- dass es generell Spaß macht

Auch das bestätigt meine Erfahrungen als Medienpädagoge, dass das Arbeiten mit Jugendlichen in Form von Videoprojekten auch nach dem Beenden eines Projekts noch nachhaltig vielseitig bildend ist. Das Reflexionsbedürfnis danach ist immer sehr hoch.

Ebenfalls sehr divergent waren die Antworten auf die Frage: "An was kannst Du Dich noch am besten erinnern, als Du beim Videoprojekt mitgemacht hast?"

Am besten erinnerten sich die männlichen Jugendlichen an folgende Dinge:

- Die Dreharbeiten
- das Schneiden

Diese zwei Hauptphasen einer Videoproduktion wurden am öftesten angegeben. Daraus lässt sich gut erkennen, dass die Burschen gelernt haben, welche Stadien bei einer audiovisuellen Projektrealisierung notwendig sind.

Weiters wurden noch angegeben:

- Die inhaltliche Arbeit (z.B. das Arbeiten am Drehbuch)
- das flexible Team
- die Arbeit mit den Requisiten (z.B. Theaterblut oder spezielle Kleidung)
- das Besichtigen der Premiere
- das Proben und Lachen
- die Outtakes (Hoppalas bzw. Fehlversuche)
- das Agieren vor der Kamera

Diese sieben Punkte wurden je von mindestens zwei Jugendlichen angegeben und zeigen meiner Meinung nach die pädagogische wertvolle Vielschichtigkeit, die ein Videoprojekt in sich birgt.

Gleichermaßen bestätigt sich der hohe pädagogische Wert einer audiovisuellen Produktion in Form der zwei meist gegebenen Antworten auf die Frage: „Was findest Du, dass Du gelernt hast während des ganzen Videoprojekts?“

Nämlich:

- Selbstbewusstsein.
- Das Zusammenarbeiten in der Gruppe.

Persönlich freut es mich das sehr, da ich finde, dass die Förderung des Selbstbewusstseins und die Stärkung der Soft Skills essentielle Aufgaben eines Jugendarbeiters sind.

Außerdem wurden noch weitere wichtige Kompetenzen erfahren:

- Spontaneität
- Konzentration

Auf die absichtlich mit letzter genannter Frage korrelierende Frage: „Gibt es etwas, wo Du sagen würdest, -das hab ich vor dem Video machen nicht gewusst?“ gab es gleichermaßen Antworten, die die Lehrhaftigkeit einer partizipativen Videoproduktion im Rahmen der offenen Jugendarbeit belegen.

Es wurden angeführt:

- Vieles
- dass Kondome der einzige Schutz vor Geschlechtskrankheiten sind (diese Antwort ist bezugnehmend auf ein spezielles Projekt).
- dass es möglich ist, im kleinen privaten Rahmen einen qualitativ guten Film zu erstellen.
- dass man Dinge bei einem Video sehr einfach manipulieren kann.

Die beiden letztgenannten Rückmeldungen legen sehr gut dar, dass es zu einer Förderung der Medienkompetenz kam.

Ein einziger Bursche gab auf die Frage: „Wie war es für Dich, als das Video fertig war?“ keine Antwort. Der Rest (95%) schrieb durchwegs positive Empfindungen nieder:

- Begeistert, auch über die hohe Qualität (wurde am öftesten angegeben: fünfmal)
- aufgeregt
- stolz
- super
- gut
- toll
- Bombe (großartig)
- gut
- gutes Gefühl
- glücklich
- lustig
- traurig, weil es vorbei war und glücklich, weil es geschafft war.

Diese letzte Auflistung von Emotionsangaben, rückblickend auf diverse audiovisuelle Projekte, spiegelt sehr gut die Sinnhaftigkeit und Wichtigkeit von Medienpädagogik und handlungsorientierter Medienarbeit wider.

Es freut mich sehr, dieses Feedback über vollzogene Videoprojekte bekommen zu haben, da alle der befragten männlichen Jugendlichen an von mir initiierten und geleiteten Film-bzw.Videoprojekten teilgenommen hatten.

## **4. Conclusio und Eingehen auf die Fragestellungen aus der Einleitung**

### **4.1 Findet bei der Durchführung eine Förderung der geistigen und sozialen Entwicklung statt?**

---

Sowohl die Literatur-Studie als auch meine Empirie beweisen, dass eine Förderung der sozialen Entwicklung durch die Durchführung von Videoprojekten stattfindet. Das demokratische Grundverständnis wird gestärkt.

Gleichermaßen wird die soziale Entwicklung gefördert, da sich die Jugendlichen sowohl inhaltlich als auch im sozialen Miteinander aktiv für das Gelingen eines Projekts einsetzen.

### **4.2 Kommt es zu einer Stärkung der sozialen Kompetenz?**

---

Durch das gemeinsame Arbeiten an einem audiovisuellen Projekt ist eine Stärkung von Soft Skills (sozialer Kompetenz) gewährleistet. Individuelle Handlungsziele werden mit den Werten einer Gruppe verknüpft. Das gegenseitige Verständnis der Burschen untereinander sowie die Stärkung der Verantwortung und der Verbindlichkeiten will ich hier auch aufgrund meiner eigener Erfahrungen hervorheben.

### **4.3 Erfahren Burschen zwischen 13 und 22 Jahren bei der Gestaltung von Video-Filmen konkrete Erfolgserlebnisse?**

---

Sowohl die Literatur-Analyse als auch die Auswertung des Fragebogens zeigen, dass die männlichen Jugendlichen bei der Gestaltung von audiovisuellen Videoprojekten auf jeden Fall konkrete Erfolgserlebnisse erfahren. Das schrittweise Meistern von verschiedenen Aufgabenstellungen geht mit einem Erfolgsgefühl für die Burschen

und jungen Erwachsenen einher. Niedergeschriebene Emotionen wie-glücklich, großartig, stolz, super, toll, begeistert, etc. - auf die Frage: „Wie war es für Dich, als das Video fertig war“, beweisen, dass die Jugendlichen auch ein großes Erfolgserlebnis erfahren, wenn ein Projekt erfolgreich abgeschlossen wird. Man könnte dies auch als Triumphgefühl bezeichnen.

#### **4.4 Macht es Sinn, Film bzw. Video Projekte mit männlichen Jugendlichen in der offenen Jugendarbeit durchzuführen?**

---

Durch die Durchführung von Film bzw. Video Projekten entdecken Jugendliche eigene Fähigkeiten und Kompetenzen.

Medien können durch die Erfahrung der eigenen Produktion von den Burschen kritischer betrachtet werden und können als Kommunikationsplattform dienen. Diese Medienkompetenzförderung bestärkt junge Burschen und junge Erwachsene darin, eigenständig denken und handeln zu können. Handlungsorientierte Medienarbeit ist in der heutigen Zeit der Globalisierung von Kommunikation und Medienkulturen im Rahmen des offenen Jugendbetriebes sehr wichtig, da dadurch mediale Täuschungen sicht- und erlebbar werden.

Die Jugendlichen haben großen Spaß und viel Freude bei der Arbeit an einem audiovisuellen Filmprojekt. Gleichzeitig kommt es zu einer Steigerung des Selbstbewusstseins.

Die Frage: „**Ist es pädagogisch wertvoll, in der offenen Jugendarbeit mit männlichen Jugendlichen im Alter von 13-22 Jahren partizipative Video-Projekte durchzuführen?**“, kann eindeutig mit-„**Ja, sehr sogar!**“ - beantwortet werden.

## **5. Quellenangaben**

### **Bücher:**

**Dieter Baacke (Hrsg.), Handbuch Jugend und Musik, Leske+Budrich, 1997**

**Thomas A. Bauer, Medienpädagogik – Einführung und Grundlegung  
III. Didaktische Modelle: Unterhaltung durch Massenmedien,  
Verlag Hermann Böhlaus Nachf. Gesellschaft m.b.H., Graz 1980**

**Gerd Brenner, Horst Niesyto (Hrsg.), Handlungsorientierte Medienarbeit  
Video, Film, Ton, Foto, Praxishilfen für die Jugendarbeit, Juventa Verlag 1993**

**Oliver Gottschalk, Medienpädagogik, Ziele, Methoden und Wirkungen aktiver  
Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen am Beispiel von Videoprojekten in der  
Berliner Jugendarbeit, VDM Verlag Dr. Müller, 2008**

**Susanne Hiegemann, Wolfgang H. Swoboda (Hrsg.), Handbuch der  
Medienpädagogik, Theorieansätze – Traditionen – Praxisfelder –  
Forschungsperspektiven, Leske+Budrich, Opladen 1994**

**Nadia Kutscher, Alexandra Klein, Johanna Lojewski, Miriam Schäfer,  
Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche in benachteiligten  
Lebenslagen,  
Konzept zur inhaltlichen, didaktischen und strukturellen Ausrichtung der  
medienpädagogischen Praxis in der Kinder- und Jugendarbeit, LfM 2009**

**Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein, Jens Heim (Hrsg.), Wozu Jugendliche  
Musik und Medien gebrauchen, Juventa, 2002**

## **Internet:**

**[http://bmwa.cms.apa.at/cms/content/attachments/O/7/6/CHO618/CM\\$1259916576657/peer-mediation\\_oja.pdf](http://bmwa.cms.apa.at/cms/content/attachments/O/7/6/CHO618/CM$1259916576657/peer-mediation_oja.pdf)**

**[http://www.leipzig.de/imperia/md/content/51\\_jugendamt/broschueren\\_praesentationen/beteiligung\\_von\\_kindern\\_und\\_jugendlichen.pdf](http://www.leipzig.de/imperia/md/content/51_jugendamt/broschueren_praesentationen/beteiligung_von_kindern_und_jugendlichen.pdf)**

**<http://glossar.ub.uni-kl.de/begriff606>**

**<http://de.wikipedia.org/wiki>**

**<http://www.wer-weiss-was.de/theme176/article4455678.html>**

**<http://www.medienprojekte-berlin.de/sites/medienpaedagogik.html>**

**<http://derstandard.at/1271377587922/Simmering-Little-Istanbul-im-roten-Arbeiterbezirk>**

## **Anonymer Fragebogen zum Thema Videoprojekte in der offenen Jugendarbeit**

Wie alt bist Du: .....

Was arbeitest Du momentan bzw. in welche Schule gehst Du zur Zeit?

.....

Falls Du arbeitslos bist, welchen Beruf hattest Du als letztes?

.....

In welche Schulen bist Du gegangen?

.....

---

1. Was hat Dir beim Film und Video machen am meisten Spaß gemacht?

2. An was kannst Du Dich noch am besten erinnern, als Du beim Videoprojekt mitgemacht hast?

**3. Gibt es etwas, wo Du sagen würdest, -das hab ich vor dem Video machen nicht gewusst?**

**4. Hast Du Dich mit Deinen Freunden bzw. anderen Jugendlichen während des Filmens und Schneidens gut verstanden?**

**O Ja**

**O Nein**

**5. Wie war das für Dich, als das Video fertig war?**

**6. Sprichst Du noch mit Deinen Freunden und denen die mitgemacht haben beim Video über das Videoprojekt?**

**O Ja**

**O Nein**

**7. Was findest Du, dass Du gelernt hast während des ganzen Videoprojekts?**

