

SCREENAGERS[★]

INTERNATIONAL RESEARCH PROJECT

USING ICT, DIGITAL AND SOCIAL MEDIA IN YOUTH WORK

Digitale Medien in der
österreichischen Jugendarbeit



The Screenagers International Research Project is a collaborative study focussing on the use of ICT, digital and social media in youth work. It is a partnership between agencies in Ireland, Northern Ireland, Finland, Austria and Denmark.



Erasmus+

This project is funded by the EU Erasmus+ Programme.



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Inhalt

1. Einleitung	S. 2
2. Jugendarbeit in Österreich.....	S. 3
3. Relevante Studien zu Jugend und Medien	S. 5
4. Einsatz von digitalen Medien in der österreichischen Jugendarbeit – Ergebnisse der Online-Befragung.....	S. 6
5. Fokusgruppengespräche.....	S. 15
5.1. Jugendliche Tangram	S. 15
5.2. Jugendliche CU-Redaktion	S. 16
5.3. Team Kiddy & Co.....	S. 17
5.4. Team 5erhaus	S. 18
5.5. Pädagogische Leitungen	S. 20
6. Fallstudien	S. 22
6.1. Watching you – eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Videoüberwachung	S. 22
6.2. Let's play Workhops – Aufgreifen aktueller Medienthemen	S. 24
6.3. Jugend- und Stadtteilzentrum 5erhaus – alltägliche, bedürfnisorientierte Medienarbeit im Jugendzentrum ...	S. 26
6.4. Die Zauberinnen von Simmering – eine Videoproduktion zur Förderung von kreativem Aktionismus	S. 28
7. Zusammenfassung und Empfehlungen	S. 30

1. Einleitung

Wie weit verbreitet ist der Einsatz von digitalen Medien (damit meinen wir Apps und soziale Netzwerkseiten genauso wie technische Geräte) in der Jugendarbeit? Welche Chancen und Potentiale stecken in der Beschäftigung mit digitalen Medien? Welche Hindernisse für den Einsatz von digitalen Medien sehen JugendarbeiterInnen, welche Bedenken haben sie?

Screenagers International ist ein von Erasmus+ gefördertes Projekt und hat die Zusammenarbeit von fünf Ländern in einer strategischen Partnerschaft ermöglicht. ProjektpartnerInnen aus der Jugendarbeit in Dänemark (Centre for Digital Youth Care (CFDP)¹, Finnland (Verke - National Development Centre for Online Youth Work)², Irland (NYCI - National Youth Council of Ireland)³, Nordirland (YCNi - Youth Council for Northern Ireland)⁴ und Österreich (Verein wienXtra, medienzentrum)⁵ widmeten sich dem Themenkreis „digitale Medien“, deren Einsatz und Stellenwert in der Jugendarbeit.

Wir führten eine österreichweite Online-Befragung durch, die sich an die Zielgruppe JugendarbeiterInnen richtete. Bei den Fallstudien und Fokusgruppen konzentrierten wir uns auf Wien. Dies war eine rein pragmatische Entscheidung und soll die Existenz einer lebendigen und vielseitigen medienpädagogischen Praxis in anderen Bundesländern keinesfalls schmälern.

Im Laufe der Studie kristallisierten sich einerseits „digitale Spaltung“, andererseits „Bildungspotentiale der Jugendarbeit“ als die zwei Schwerpunktthemen heraus, die sich wie ein roter Faden durch die Gespräche ziehen. Beide lassen sich anhand sozialer Brennpunktbezirke in einer Großstadt besonders prägnant aufzeigen.

Bei den Fallstudien legten wir Wert auf eine gute Methoden- und Medienvielfalt. Es war uns auch ein Anliegen, darauf hinzuweisen, dass es neben innovativen Projekten mindestens genauso wichtig ist, Medienthemen in die Alltagsarbeit mit Jugendlichen einfließen zu lassen.

Die Fokusgruppengespräche mit JugendarbeiterInnen führten wir in Einrichtungen durch, wo Medienarbeit bereits einen relativ festen Stellenwert hat. Der Fokus lag nicht auf den Hindernissen, die in der Onlinestudie unserer Ansicht nach bereits ausreichend zur Sprache kamen, vielmehr wollten wir KollegInnen zu Wort kommen lassen, die aus eigener Erfahrung darüber berichten können, was die Beschäftigung mit Medien der Jugendarbeit, aber allen voran der Zielgruppe, bringt.

Auf der Projektwebsite von Screenagers International www.youth.ie/screenagers finden Sie neben den einzelnen nationalen Berichten der teilnehmenden Länder auch einen internationalen Bericht mit Vergleichsergebnissen. Wir stellen die Rohdaten der Online-Befragung und den Bericht in digitaler Form gerne auf <http://www.wienxtra.at/medienzentrum/erwachsene/schwerpunkte> zur Verfügung.

Wir freuen uns über Fragen....und wenn die Studienergebnisse genutzt werden!

Anu Pöyskö
anu.poeyskoe@wienxtra.at

Michaela Anderle
michaela.anderle@wienxtra.at

wienXtra-medienzentrum
Wien, 2016

¹ <http://www.cfdp.dk> | ² <http://www.verke.org/en/verke> | ³ <http://www.youth.ie> | ⁴ <http://www.ycni.org> | ⁵ <http://www.medienzentrum.at> |

⁶ <http://www.bmfj.gv.at/jugend/jugendarbeit/einfuehrung-kinder-jugendarbeit.html> „Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit in Österreich. Ein Überblick.“ (vgl. S. 4) | ⁷ <http://www.bmfj.gv.at> | ⁸ <http://www.bmfj.gv.at/jugend/medien-jugend-info.html> | ⁹ <http://bupp.at> |

¹⁰ <http://www.bmfj.gv.at/ministerium/jugendstrategie.html> |

¹¹ <http://www.bmfj.gv.at/ministerium/jugendstrategie/dokumentation-jugendstrategie/publikationen.html> (siehe „Jugendstrategie Ziele. Erfolge. Pläne. 2012/2013“ S. 9, S. 58ff) | ¹² <http://www.boja.at> | ¹³ <http://www.jugendinfo.at> | ¹⁴ <http://www.bjv.at> | ¹⁵ <https://www.bjv.at/politik/internetnetzpolitik> („Positionspapier Jugend und Internet“ Juni 2015)

2. Jugendarbeit in Österreich

Das Bundesministerium für Familie und Jugend (BMFJ) rahmt den Begriff „außerschulische Kinder- und Jugendarbeit“ mit Definitionen von Werner Thole und Thomas Rauschenbach als Aktivitäten in der Freizeit, die dabei auch auf informelles und non-formales Lernen der Jugendlichen während ihrer schulfreien Zeit abzielt.⁶

Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit ist in Österreich auf Gemeinde-, Landes- und Bundesebene unterschiedlichen politischen und gesetzlichen Rahmenbedingungen unterworfen. Jugendtagenden sind auf Bundesebene ressortübergreifende Querschnittsthemen. Allgemeine Themen und die Koordination dazu liegen beim BMFJ⁷. Die Gestaltung von außerschulischer Kinder- und Jugendarbeit ist auf Bundesländerebene in der Zuständigkeit der LandesrätInnen bzw. LandesjugendreferentInnen. Auf kommunaler Ebene tragen die Gemeinden als unmittelbarer Lebensraum von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle in der Gestaltung der Kinder- und Jugendarbeit und der Schaffung von Infrastruktur.

Für das BMFJ ist Medienkompetenz ein wichtiges Handlungsfeld. Mit der Medien-Jugend-Info wurde eine Serviceeinrichtung geschaffen, um Jugendlichen und Erziehenden Medienkompetenz in ihrer gesamten Bandbreite durch Informationsangebote, Workshops etc. zu vermitteln und zu fördern.⁸ Ein weiterer wichtiger Baustein ist die Bundesstelle zur Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP)⁹, die Informationen rund um digitale Spiele aufbereitet und eine Empfehlungsliste besonders guter Spiele erstellt, um Eltern und PädagogInnen eine Orientierungshilfe beim Kauf zu bieten.

Österreich hat aufgrund des EU-Ratsbeschlusses für eine jugendpolitische Zusammenarbeit in Europa 2010-2018 im Jahr 2012 mit der Entwicklung einer nationalen Jugendstrategie¹⁰ begonnen, um alle Aktivitäten für Jugendliche in allen Politikbereichen und Handlungsfeldern sichtbar zu machen und unter anderem außerschulische Jugendarbeit als Säule der Jugendpolitik zu positionieren. Die Österreichische Jugendstrategie ist ein laufender Prozess zur Stärkung und Weiterentwicklung der Jugendpolitik unter aktiver Einbeziehung Jugendlicher (Jugendbefragungen und Workshops), um Themen und Handlungsfelder zu identifizieren: „Beschäftigung und Bildung“, „Beteiligung und Engagement“, „Lebensqualität und Miteinander“ wurden als Themenfelder ausgewählt. Bei der Online-Befragung 2012 wurde nach Themen gefragt, wo sich Jugendliche mehr Mitsprachemöglichkeit wünschen - 20 % der befragten Jugendlichen nannten hier das Thema „Medien“. Im Rahmen der Jugendstrategie wurde ein Maßnahmenpaket zur Steigerung von Medienkompetenz geschnürt. Es beinhaltet Projekte zur Internetnutzung, um den Zugang zum Arbeitsmarkt zu fördern.¹¹

Drei Säulen der Jugendarbeit in Österreich

Offene Jugendarbeit

bewegt sich mit ihren Angeboten zwischen sozialer Arbeit, Bildungsarbeit, Kulturarbeit und Gesundheitsförderung und ist ein bedeutsamer Sozialisationsort für junge Menschen in Österreich in Jugendzentren, Jugendcafés sowie im öffentlichen Raum (mobile Jugendarbeit). Das bundesweite Netzwerk offene Jugendarbeit (boJA)¹² fungiert als Kompetenzzentrum für Offene Jugendarbeit in Österreich und dient als Vernetzungs- und Servicestelle für rund 400 Trägereinrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Jugendinformation

Die insgesamt 27 Jugendinfos bieten Jugendlichen österreichweite Erstanlaufstellen für Fragen rund um Lebensweltthemen, das Beratungsangebot und die Schwerpunkte sind regional unterschiedlich. Das Bundesnetzwerk Österreichische Jugendinfos¹³ dient als nationale und internationale Vernetzungsstelle.

Verbandliche Jugendarbeit

über 50 Organisationen für konfessionelle, kulturelle, ökologische und parteipolitische Jugendarbeit sowie Jugend-Sportverbände etc. unter dem Dach der Bundesjugendvertretung (BJV)¹⁴. Die Organisationen der verbandlichen Jugendarbeit erreichen rund 1,5 Millionen junge Menschen unter 30 Jahren. Die BJV ist zudem die gesetzlich verankerte Interessensvertretung aller Kinder und Jugendlichen Österreichs.

2015 hat die BJV das Positionspapier „Jugend und Internet“¹⁵ mit netzpolitischen Anliegen und Forderungen verabschiedet. Neben Partizipation, Exklusion, Datenschutz etc. ist Medienkompetenz ein Themengebiet des Katalogs mit Forderungen nach verstärkter Medienbildung in der Schule und einem stärkeren Kompetenzaustausch zwischen schulischen und außerschulischen PartnerInnen.

Die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit übernimmt auch wichtige Schnittstellenfunktionen zu Eltern und Erziehungsberechtigten, Schule sowie der Kinder- und Jugendhilfe und Kinder- und Jugendanwaltschaften.

Initiativen auf Bundesebene digitale Medien betreffend

Auf Bundesebene wurde im Rahmen der Digitalen Agenda für Europa Meral Akin-Hecke 2013 als Digital Champion Austria bestellt, um österreichweit Bewusstsein für die Wichtigkeit digitaler Medienkompetenz zu schaffen; sie liefert gemeinsam mit Digital Champions aus den anderen EU-Mitgliedsstaaten Inputs für die Digitale Agenda für Europa. Werdedigital.at¹⁶, ein Projekt von Digital Champion Austria, bündelt auf der Wissensplattform alle Infos rund um das Thema digitale Medienkompetenz und ist Österreichs Offensive zur Schließung der digitalen Kluft.

digi4family¹⁷ ist eine Initiative des BMFJ und des Fachverbands Unternehmensberatung und Informationstechnologie (UBIT) der Wirtschaftskammer Österreich (WKO) zur Steigerung der Medienkompetenz von Familien mit Unterstützung von SaferInternet.at und werdedigital.at. Das Maßnahmenpaket richtet sich sowohl an Jugendliche als auch an Eltern, Großeltern und MultiplikatorInnen und bietet Webinare und Informationen rund um das Thema Medien.

Der österreichische Bundesrat startete 2015 ein öffentliches Konsultationsverfahren zum Thema „Digitaler Wandel“ und wie die Gesetzgebung auf diesen reagieren soll. Ziel ist es, Kompetenz zu diesem Thema aufzubauen und ein Grünbuch „Digitaler Wandel und Politik“ zu erstellen. Beim Online-Konsultationsverfahren konnten dafür Themen und Meinungen eingebracht werden.¹⁸

Jugendarbeit in Wien als Beispiel

Wien ist zugleich Bundesland und die größte Gemeinde Österreichs. Die Zuständigkeit für die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit liegt bei der Magistratsabteilung 13 (Bildung und außerschulische Jugendbetreuung) im Fachbereich Jugend.¹⁹ Die Stadt Wien fördert die Arbeit von 27 Vereinen der hauptamtlichen und 26 Vereinen der verbandlichen Jugendarbeit mit rund 1000 MitarbeiterInnen an über 500 Standorten und öffentlichen Plätzen mit jährlich ca. 2 Millionen Kontakten mit Jugendlichen.

Einige Ziele der Wiener Kinder- und Jugendarbeit, beispielhaft herausgegriffen, sind: Spaß und Lebensfreude, Selbstwert und Identitätsfindung, erweiterte Handlungsspielräume mit den Prinzipien der Orientierung an jungen Lebenswelten, Niederschwelligkeit, Diversität etc.

Im Folder der Wiener Kinder- und Jugendarbeit wird „Medienarbeit“ als eines der Angebote der Kinder- und Jugendarbeit formuliert.²⁰

Vier Säulen der Wiener Kinder- und Jugendarbeit

Offene Kinder- und Jugendarbeit

lebensweltorientierter Ansatz mit Indoor- und Outdoor-Angeboten: „im Park, im Grätzl, im Bezirk oder im virtuellen Raum“²¹ wie Jugendtreffs, Parkbetreuung etc. z. B. Verein Wiener Jugendzentren (s. Fokusgruppengespräche S. 16, 18, Fallstudien S. 26, 28), Verein Multikulturelles Netzwerk, tangram: aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit (s. Fokusgruppengespräch S. 15, Fallstudie S. 22), Kiddy & Co - Aufsuchende Kinder und Jugendarbeit Penzing (s. Fokusgruppengespräch S. 17)

Gemeinwesenorientierte Angebote

zur Stärkung des lokalen Zusammenlebens

Überregionale Kinder- und Jugendarbeit

wienweit für alle Kinder und Jugendlichen z. B. Verein wienXtra (s. Fallstudien S. 22, 24)

Verbandliche Kinder- und Jugendarbeit

religiös, politisch oder ökologisch orientiert und setzt meist eine Mitgliedschaft der Kinder und Jugendlichen voraus

16 <https://www.werdedigital.at> | 17 <http://www.digi4family.at> | 18 <http://www.parlament.gv.at/PERK/NRBRBV/BR/PARLEQU/PENQUWANDEL/index.shtml> | 19 <https://www.wien.gv.at/freizeit/bildungjugend/jugend> | 20 Vgl. <https://www.wien.gv.at/freizeit/bildungjugend/jugend/leitgedanken.html> (Folder „Wiener Kinder- und Jugendarbeit“) | 21 Ebd. | 22 <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/DB/home.aspx?query=Austria> | 23 <https://www.saferinternet.at/studien> | 24 <http://www.mpfs.de/index.php?id=276> | 25 <http://www.mpfs.de/index.php?id=462> | 26 <http://www.mpfs.de/index.php?id=272> | 27 <http://www.uni-leipzig.de/~mepaed/medienkonvergenz-monitoring> | 28 <http://www.bmfj.gv.at/ministerium/jugendforschung/jugendmonitor.html> | 29 http://www.bmfj.gv.at/dam/jcr:5effd6f3-74a9-4a09-9f0c-685cf11d872d/bmfj_jugendmonitor_gesamtbericht_2010_2013.pdf (vgl. S. 74) | 30 <http://www.bmfj.gv.at/dam/jcr:b72fde34-527a-45ca-934b-f7fc9615d77d/Jugendmonitor%20Mai-Juni%202010.pdf> | 31 <http://www.bmfj.gv.at/ministerium/jugendforschung/jugendbericht.html> | 32 <http://www.bmfj.gv.at/dam/jcr:78a8063e-902d-4996-986d-e35aed979c7a/Auf%20einen%20Blick.pdf> | 33 https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Sexting_Studie/Praesentation_PK_Safer_Internet_Day_2015.pdf | 34 https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Presse/sid_2014/Pr%C3%A4sentation_PK_Safer_Internet_Day_2014.pdf | 35 https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Studien/Online_Communities_Studie/Ergebnisse_Safer_Internet_Quantitativ_Ultimativ.pdf und http://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Online_Communities_Studie/Bericht_Safer_Internet_qualitativ_Online_Version.pdf | 36 Das Wiener Institut für Jugendkulturforschung forscht laufend im Auftrag und in Eigenregie zu jugendrelevanten Themen, z. B. 2014 „Jugend und Freizeit“ | 36 <http://jugendkultur.at/forschung> | 37 <https://www.edugroup.at/innovation/forschung/jugend-medien-studie.html> | 38 https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/JugendMedienStudie_Zusammenfassung_2015.pdf | 39 http://www.ljr.at/html/index.aspx?page_url=Jugendstudie_2015&mid=920 („Jugendstudie 2015“) | 40 <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/ParticipatingCountries/austria.aspx> | 41 [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsExecSummary/AustriaExecSum.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsExecSummary/AustriaExecSum.pdf)

3. Relevante Studien zu Jugend und Medien

In diesem Abschnitt finden exemplarisch einige österreichische Studien aus den letzten fünf Jahren und teilweise deren Kernaussagen Eingang. Einen Überblick über relevante Studien bieten sowohl das Webportal von EU Kids Online²² als auch die Website von Saferinternet.at²³. Für Österreich sind auch Studien aus Deutschland als Vergleich aussagekräftig, wie etwa die Studien vom Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest: „JIM-Studie - Jugend, Information, (Multi-) Media“²⁴, „KIM-Studie (Kinder + Medien, Computer + Internet)“²⁵, „FIM-Studie (Familie, Interaktion & Medien)“²⁶ sowie das „Medienkonvergenz-Monitoring“ der Universität Leipzig²⁷.

Der „Jugendmonitor“²⁸ vom Bundesministerium für Familie und Jugend (BMFJ) erfasste in den Jahren 2010-2013 Einstellungen und Ansichten von Jugendlichen zwischen 14 und 24 Jahren. Im Gesamtbericht kommen Medien am Rande vor: als Mittel zur politischen Mitbestimmung und dass diese Art der Teilhabe noch wenig etabliert ist.²⁹ 2010 gab es eine spezielle Erhebung zu den Themen „Neue Medien“, damit sind soziale Netzwerke, Weblogs und Computerspiele gemeint, mit dem Ergebnis, dass Facebook an erster Stelle der sozialen Netzwerke steht und vorwiegend zur Kontaktpflege genutzt wird.³⁰

Alle vier Jahre erscheint im Auftrag des BMFJ der „Bericht zur Lage der Jugend“³¹, zuletzt die sechste Auflage 2011³², in dem die Wichtigkeit von Medien für Jugendliche betont wird und sowohl Medien als auch die Peergroup als wesentliche Elemente in der Heranbildung des eigenen Wertesystems identifiziert werden (vgl. S. 1). „Der in den Medien häufig vertretene These von einer zunehmenden Beziehungsarmut und sozialen Verinselung der heutigen Jugend fehlt die empirische Basis, bilanziert die Jugendforschung. Selbst in der Gruppe der computeraffinen Jugendlichen (Computerspieler/ innen, Jugendliche aus der Computerszene), die in der öffentlichen Diskussion als besonders gefährdet gelten, lässt sich keine soziale Verinselung beobachten. Passionierte Gamer (Jugendliche, die täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals pro Woche Computer- und/oder Konsolenspiele spielen) sind zum überwiegenden Teil in feste Freundeskreise eingebunden.“ (S. 67) Mediennutzung nimmt auch einen großen Teil der Freizeitinteressen ein (vgl. S. 73).

Saferinternet.at beauftragt Studien und Untersuchungen zur (sicheren) Nutzung von Internet, Handy und Computerspielen anlässlich des Safer Internet Days und beteiligt sich darüber hinaus an Studien. Einen Überblick finden Sie online (s.o.). Die Umfragen greifen aktuelle Themen auf wie „Sexting in der Lebenswelt von Jugendlichen“³³ (2015), „Mein Ruf im Netz – Auswirkungen auf die berufliche Zukunft“³⁴ (2014) oder „Chancen und Gefahren von Online Communities“³⁵, eine Studie über die Nutzung von Online Communities durch Kinder und Jugendliche

in Österreich (2010 durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung³⁶ im Auftrag von Saferinternet.at).

Das Mediennutzungsverhalten von Oberösterreichs Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren wird seit 2009 von der Education Group GmbH in der „OÖ. Jugend-Medien-Studie“ erforscht und dient als Richtwert für Österreich.³⁷ Alle zwei Jahre wird das Mediennutzungsverhalten Jugendlicher aus den Blickwinkeln von Jugendlichen selbst, Eltern und PädagogInnen beleuchtet, zuletzt 2015.³⁸ Aus der Sicht der Jugendlichen ist das Smartphone zu einem unverzichtbaren Begleiter geworden, auch der Zugang zu einem Computer ist eine Selbstverständlichkeit, dennoch ist das Treffen von Freunden die wichtigste Freizeitaktivität. Kommunikation über Medienthemen spielt ebenfalls eine Rolle: „die überwiegende Mehrheit der jungen Menschen in Oberösterreich berichtet, dass Gefahren und Risiken des Internets sowohl in den Schulen als auch in den Gesprächen mit den Eltern ein Thema sind.“ (S. 7) Eltern formulieren den Wunsch nach mehr Medienkompetenz: „Ein gutes Viertel der Elternschaft möchte mehr über die Förderung von Medienkompetenz erfahren – Tendenz steigend. Die Schule wird als guter Infokanal betrachtet ... Bedarf sehen die Eltern am meisten bei den Themenschwerpunkten Internet, Computer allgemein und Smartphone.“ (S. 11) Dies geht einher mit der Beobachtung, dass der Medien Einfluss auf das Familienleben steigt (vgl. S. 9) und Eltern sorgen sich mehr, wenn es um die Internetnutzung ihrer Kinder geht (S. 11). Auch PädagogInnen ist es wichtig, „dass Jugendliche digitale Kompetenzen erwerben – und sehen dabei das kritische Hinterfragen von Medienangeboten als zentralen Aspekt der Mediennutzung.“ (S. 15)

Das Institut für Jugendkulturforschung führte 2015 im Auftrag vom Landesjugendreferat Burgenland die „Jugendstudie Burgenland 2015“³⁹ durch, in der Medien als Teil der jugendlichen Lebenswelt in der Studie eine Rolle spielen. Onlinekommunikation ist ein fixer Bestandteil der Freizeit, aber kein Widerspruch zur Kommunikation offline (vgl. S. 28).

„EU Kids Online“ ist eine europaweite Vergleichsstudie über die Nutzung von Internet und Neuen Medien durch Kinder und Jugendliche zwischen 9 und 16 Jahren mit österreichischer Beteiligung⁴⁰. 2011 erschien der Report „Risiken und Sicherheit im Internet“ mit europäischen Vergleichswerten und den österreichischen Ergebnissen im Überblick.⁴¹

4. Einsatz von digitalen Medien in der österreichischen Jugendarbeit, Ergebnisse der Online-Befragung

Mit der Screenagers-Online-Befragung wollten wir ergründen, welche digitalen Medien österreichischen JugendarbeiterInnen als Arbeitswerkzeuge zur Verfügung stehen und wie diese eingesetzt werden. Ein zentraler Gegenstand der Studie waren auch die Einstellungen der JugendarbeiterInnen gegenüber dem Einsatz von digitalen Medien. Mit digitalen Medien meinen wir Webdienste und Apps genauso wie Mediengeräte (Fotokamera etc.).

Die sehr umfangreiche Umfrage bestand aus 31 Fragen bzw. Frageblöcken. Sie war von Anfang Mai bis Ende Juni 2015 online (2 Monate). Zur Teilnahme wurde über die österreichweiten Netzwerke der Jugendarbeit aufgerufen. Wir möchten uns daher an dieser Stelle sehr herzlich bei bOJA (Bundesverband Offene Jugendarbeit), Bundesjugendvertretung, ARGE Österreichische Jugendinfos sowie der Abteilung Jugendpolitik des Bundesministerium für Familien und Jugend (BMF) für ihre Unterstützung bedanken.

147 JugendarbeiterInnen haben den Fragebogen vollständig beantwortet. In der Auswertung berücksichtigen wir nur diese vollständigen Datensätze.

Alle Studien-TeilnehmerInnen sind in der Jugendarbeit tätig und arbeiten selbst direkt mit der Zielgruppe. Die konkreten Tätigkeiten, die die TeilnehmerInnen angeben, decken die zentralen Aufgabenbereiche der Jugendarbeit gut ab (offener Betrieb in einem Jugendzentrum/Treff, Beratung und Information, aufsuchende Jugendarbeit). Geografisch ist Wien mit 70 TeilnehmerInnen (48 %) überrepräsentiert. Die weiteren TeilnehmerInnen verteilen sich relativ gleichmäßig auf alle anderen Bundesländer. Eine große Mehrzahl der StudienteilnehmerInnen ist hauptamtlich in der Jugendarbeit tätig (92 %), die meisten in Teilzeitstellen (60 %). Männer und Frauen sind zu etwa gleichen Teilen vertreten. Die Altersstruktur der StudienteilnehmerInnen entspricht der einer relativ „jungen“ Berufsgruppe: 30 % der StudienteilnehmerInnen sind 25-30 Jahre, 42 % 30-35 Jahre alt.

Das Beantworten der Studie nahm – den erhaltenen Rückmeldungen nach – mind. 30 Min in Anspruch und es gab keine materiellen Anreize für die Teilnahme. Es ist daher anzunehmen, dass wir überproportional stark jene JugendarbeiterInnen erreicht haben, die sich bereits für das Thema interessieren. Bei allen Fragen, in denen es um die Einstellungen geht, ist daher zu berücksichtigen, dass wir vermutlich besonders die Stimmen jener hören, die digitalen Medien offen gegenüber stehen. Die Aussagen darüber, was der Einsatz von digitalen Medien für die Jugendarbeit und ihre Zielgruppe bringen kann, gewinnen hingegen an Gewicht: Es ist anzunehmen, dass viele hier bereits aus eigener Erfahrung sprechen. Aufgrund der an sich sonst sehr guten Streuung der Antworten gehen wir davon aus, dass aus den Aussagen über Arbeitsrealitäten (Ausstattung, Unterstützung) Rückschlüsse auf die Jugendarbeit in ihrer Gesamtheit zulässig sind.

Aufgrund des Umfangs präsentieren wir die Ergebnisse hier nur in Auszügen. Die vollständigen Ergebnisse der Online-Umfrage und alle Rohdaten sind auf [online](#) abrufbar (s. Einleitung).

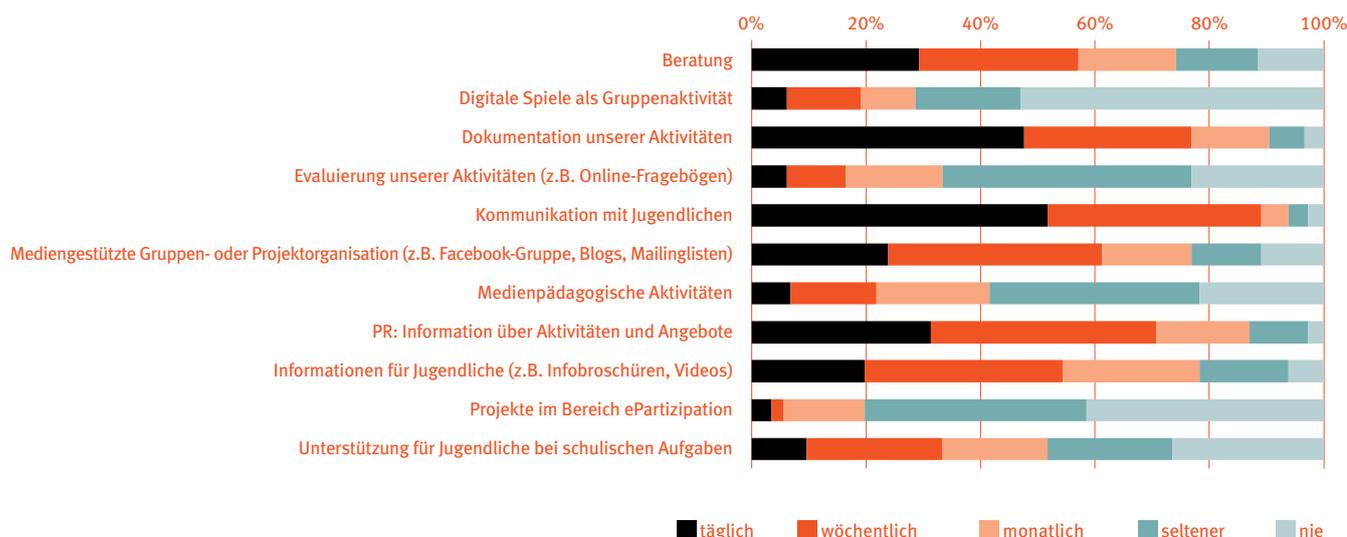
Ausstattung mit digitalen Geräten und deren Nutzung

Was praktisch allen StudienteilnehmerInnen in der Arbeit zur alleinigen oder geteilten Nutzung zur Verfügung steht, sind Computer oder Laptop (90 %) und Internetzugang (93 %). Sehr häufig sind auch ein Videoprojektor/Beamer (78 %), W-Lan (78 %) oder ein Musikabspielgerät (Tonanlage, Ghettoblaster) (86 %) vorhanden. Dass im Freizeitbereich an sich sehr gängige digitale Unterhaltungsgeräte wie Spielkonsolen nur bei 44 % vorhanden sind, führen wir auf die sehr unterschiedlichen Arbeits- und Aufgabenbereiche der JugendarbeiterInnen zurück.

Da mangelhafte Ausstattung in Gesprächen mit JugendarbeiterInnen häufig ein Thema ist, interessierte uns die Häufigkeit vom Einsatz von Privatgeräten. Auffallend häufig passiert dies mit Smartphones: fast jeder Dritte (32 %) gibt an, das private Smartphone auch beruflich zu nutzen. Andere Privatgeräte, die in die Arbeit mitgenommen werden, sind Fotokameras (13 %), Audio-Aufnahmegeräte (11 %) Computer/Laptop (9 %), Tablets (7 %) und Videokameras (5 %).

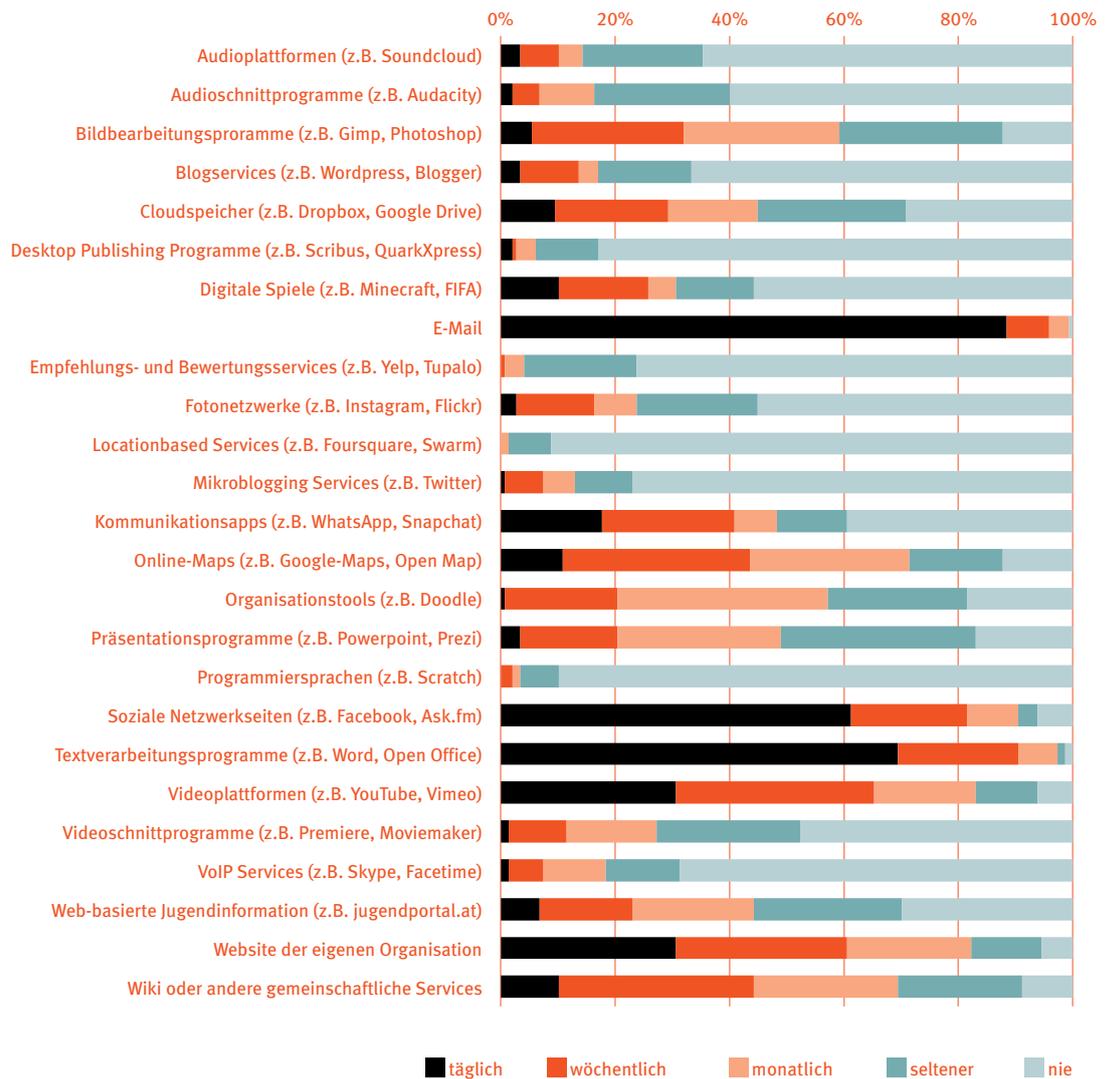
Täglich im Einsatz sind – wenig überraschend – Internetanschluss (90 %), Computer oder Laptop (84 %) sowie Mobiltelefon (37 %) oder Smartphone (43 %), aber auch Fotokamera (10 % nutzen diese in der Arbeit täglich, weitere 40 % wöchentlich). Tablets sind in der Jugendarbeit offensichtlich erst im Kommen, fast einem Drittel (31 %) steht in der Arbeit bereits ein Tablet zur Verfügung, aber erst 17 % setzen es täglich oder wöchentlich ein.

Wie oft und wofür verwenden JugendarbeiterInnen digitale Medien in ihrer Arbeit?



Welche Online-Dienste, Anwendungen und Apps nutzen JugendarbeiterInnen für ihre Arbeit?

An sozialen Netzwerkseiten führt kein Weg vorbei – 81 % Prozent der StudienteilnehmerInnen nutzen sie täglich oder wöchentlich. Stark präsent sind auch Videoplattformen (65 % der StudienteilnehmerInnen geben an, sie regelmäßig zu nutzen) sowie Kommunikationsapps wie WhatsApp (41 %).



Hindernisse

Unsere Frage, was sie daran hindern würde, digitale Medien in ihrer Arbeit einzusetzen, beantwortete eine überwiegende Mehrzahl der StudienteilnehmerInnen (72 %) mit „Nichts - der Einsatz von Medien ist Teil meiner Arbeit“. Jede/r Fünfte (20 %) meint, sie könnten den Einsatz von Medien etwas abgewinnen, ihre Prioritäten liegen aber anderswo. 18 % der StudienteilnehmerInnen sagen, ihnen fehlt die technische Infrastruktur, 10 % mangelt es an Zeit. Die Prioritäten der Einrichtungen und Trägerorganisationen scheinen auf der Liste der Hindernisse praktisch gar nicht auf: Nur 2 TeilnehmerInnen (1 %) meinen, ihr/e Vorgesetzte/r oder ihre Organisation würde den Einsatz von Medien nicht wichtig finden.

Im nächsten Fragenblock fragten wir danach, welche Faktoren für den aktiven Einsatz von digitalen Medien in der Jugendarbeit allgemein hinderlich wären. Bei dieser Frage waren die TeilnehmerInnen gefordert, bis zu drei hauptsächliche Hinderungsgründe zu identifizieren. Hier fällt auf, dass die StudienteilnehmerInnen die Situation in ihrem eigenen, unmittelbaren Arbeitsbereich wesentlich positiver beurteilen, als die Situation der Jugendarbeit im Allgemeinen. Nur knapp jede/r Vierte stimmt der Behauptung zu, es gäbe „keine hinderlichen Faktoren - Medienarbeit hat in der Jugendarbeit bereits einen hohen Stellenwert“. 52 % beklagen das Fehlen der technischen Infrastruktur. 41 % meinen, JugendarbeiterInnen fehle das Knowhow. 32 % sagen, die Arbeitszeit der JugendarbeiterInnen würde für den Einsatz von Medien nicht ausreichen, weitere 32 % führen Datenschutzbedenken und generell die unklare rechtliche Situation als Hinderungsgrund an.

Einschätzung der eigenen Kompetenzen

Die TeilnehmerInnen wurden gebeten, ihre eigenen Kompetenzen in verschiedenen Medieneinsatzbereichen einzuschätzen.

Die beste Note gaben sich die StudienteilnehmerInnen bei Social Media; hier schätzen 18 % über zufriedenstellende, 40 % über gute und 35 % über sehr gute Kompetenzen zu verfügen. Aber auch in zahlreichen anderen Bereichen zeichnet sich ein positives Bild ab: Ein Großteil der StudienteilnehmerInnen stufen ihre Kompetenzen größtenteils als zufriedenstellend sogar bis sehr gut ein, wenn es z. B. um jugendliche Netzkulturen (86 %), Fotografie und Bildbearbeitung (83 %), Medienanalyse – Medienkritik (78 %), Medien- und Urheberrecht (79 %) oder Online-Sicherheit (88 %) geht.

Der Bereich, der am stärksten spaltet, sind digitale Spiele: während die Hälfte der TeilnehmerInnen auch hier über zufriedenstellende bis sehr gute Kompetenzen verfügt, stuft jede/r Vierte/r ihre/seine Kompetenzen als schlecht ein und jede/r Vierte/r sagt, digitale Spiele seien für ihn/sie bisher kein Thema gewesen.

Ganz weit abgeschlagen liegt Programmieren (Coding): Die Hälfte der TeilnehmerInnen sagt, das sei bisher noch kein Thema für sie gewesen.

In welchen Bereichen möchten JugendarbeiterInnen mehr Kompetenzen erwerben? (s. Grafik S. 10)

Obwohl die eigenen Kompetenzen in vielen Bereich bereits positiv eingestuft werden, ist das Interesse mehr dazu zu lernen, groß. Die TeilnehmerInnen wurden gebeten, einen oder mehrere Bereich/e zu nennen, wo sie mehr Kompetenzen erwerben möchten. Auffallend ist, wie gleichmäßig sich die Antworten hier verteilen – alle Bereiche werden als wichtig und eine tiefere Beschäftigung damit als wertvoll empfunden. Eine Spitze zeichnet sich bei „Medienkritik – Medienanalyse“ ab – die Bedeutung von reflexiven Fähigkeiten wächst. Vergleichsweise gering ist hingegen das Interesse an digitalen Spielen und Programmierung (Coding).

Förderliche Faktoren

Im nächsten Abschnitt fragten wir danach, was den Einsatz von digitalen Medien in den letzten Jahren konkret auf die eigene Arbeit bezogen gefördert hat. Auch bei dieser Frage war die Vorgabe, bis zu drei förderliche Faktoren zu identifizieren. Am förderlichsten fanden die StudienteilnehmerInnen die Einsicht, dass Medien ein zentraler Bestandteil der jugendlichen Lebenswelten sind und die JugendarbeiterInnen sich deswegen mit Medien beschäftigen wollen (69 % Zustimmung).

Andere förderliche Faktoren: positives Feedback von Jugendlichen zu Medienaktivitäten (23 %), Zeit zu haben, sich mit Medien zu beschäftigen (20 %), dass die eigene Organisation den Einsatz von Medien wichtig findet und unterstützt (20 %) und dass der Einsatz von Medien im Konzept der Organisation verankert ist (22 %) und es Fortbildungen zum Thema gab (20 %).

Nur 7 TeilnehmerInnen (5 %) benannten keine förderlichen Faktoren, sondern meinten, der Einsatz von Medien sei in den letzten Jahren nicht gefördert geworden.

Welche Formen der Unterstützung wünschen sich JugendarbeiterInnen? (s. Grafik S. 11)

Selbstaneignungsprozesse sind für JugendarbeiterInnen wichtig, wenn es um Kompetenzen rund um digitale Medien geht – genauso wie für die Jugendlichen selbst. Noch stärker als Fortbildungen zu Medienthemen (44 %) wünschen sich die StudienteilnehmerInnen Zeitressourcen, um Neues auszuprobieren (z. B. Equipment, Programme, Methoden) (46 %). Weiters wären speziell auf die eigene Organisation abgestimmte Fortbildungen wünschenswert (26 %), gefolgt von Auffrischungen und Follow-ups (25 %) sowie zusätzliche technische Ressourcen (24 %). Die TeilnehmerInnen konnten bei dieser Frage drei Unterstützungsformen wählen, die sie sich wünschen würden. Nur 6 TeilnehmerInnen (4 %) meinen, sie bräuchten keine weitere Unterstützung.

In welchen Bereichen
möchten Sie **(mehr)**
KOMPETENZEN
erwerben?



Welche FORMEN DER UNTERSTÜTZUNG wünschen Sie sich?



Digitale Medien und Jugendarbeit - wohin geht der Weg?

Jede/r vierte/r Studienteilnehmerin findet, dass er/sie sich in seiner/ihrer Arbeit noch zu wenig mit digitalen Medien beschäftigt. Alle anderen meinen, das Ausmaß sei passend. Dass er/sie sich zu viel mit digitalen Medien beschäftigen würde, glaubt keiner.

Eine große Mehrheit (71 %) geht davon aus, dass der Einsatz von digitalen Medien in der Arbeit noch zunehmen wird. Dass der Einsatz von digitalen Medien in der eigenen Organisation zunimmt, glauben noch mehr (77 %).

Einstellungen und Ansichten (s. Grafik S. 13)

Die StudienteilnehmerInnen zeichnen ein differenziertes Bild von den Jugendlichen. Die größte Zustimmung erfährt die Behauptung, Jugendliche wären sehr unterschiedlich medienkompetent – dem stimmen 93 % zu. Die StudienteilnehmerInnen erleben die Jugendlichen grundsätzlich als kompetente NutzerInnen von Medien, die aber trotzdem etwas dazu lernen können (85 % Zustimmung). Der Behauptung, Jugendliche seien kompetent und Jugendarbeit könne ihnen nichts mehr beibringen, widerspricht hingegen eine überwiegende Mehrheit der StudienteilnehmerInnen (91 %).

Begegnungen mit Jugendlichen online sind nach Ansicht der StudienteilnehmerInnen wertvoll, ersetzen offline-Begegnungen aber nicht (80 % Zustimmung). Formen der Jugendarbeit, die ausschließlich auf Online-Kontakten mit Jugendlichen basieren, sind analog dazu für 26 % der TeilnehmerInnen vorstellbar.

Die Behauptung, der Einsatz von digitalen Medien würde von den zentralen Themen der Jugendarbeit ablenken, wird mehrheitlich abgelehnt (81 % stimmen dem nicht oder eher nicht zu).

Was bringt der Einsatz von digitalen Medien der Jugendarbeit? (s. Grafik S. 14)

An einem Punkt sind sich die StudienteilnehmerInnen sehr einig: Jugendarbeit muss sich mit digitalen Medien beschäftigen, um an den mediatisierten Lebenswelten von Jugendlichen dranzubleiben (Zustimmung von 95 %).

Weiter betonen sie die Potentiale, die der Einsatz von digitalen Medien für die Jugendarbeit beinhaltet: Sie sind eine methodische Bereicherung (92 % Zustimmung), ihr Einsatz trägt dazu bei, attraktive Angebote zu setzen (84 % Zustimmung) und die Kommunikation mit Jugendlichen erfolgt über zeitgemäße Wege (81 % Zustimmung).

Was bringt der Einsatz von digitalen Medien in der Jugendarbeit den Jugendlichen? (s. Grafik S. 14)

Noch positiver wird das Bild, wenn wir danach fragen, was es der Zielgruppe bringt, wenn digitale Medien in der Jugendarbeit eingesetzt werden. Diese Antworten sind insofern als besonders aussagekräftig zu bewerten, als wir – wie eingangs erwähnt – davon ausgehen können, dass viele der StudienteilnehmerInnen bereits über einschlägige Erfahrungen verfügen.

Mit dem Einsatz von digitalen Medien kann man Medienkompetenz bei Jugendlichen fördern (92 % Zustimmung).

JugendarbeiterInnen sind für Jugendliche AnsprechpartnerInnen, wenn in und mit Medien etwas passiert (z. B. Datenmissbrauch, unangenehme Begegnungen, Konflikte) (90 % Zustimmung).

Jugendarbeit schafft Artikulationsmöglichkeiten und Öffentlichkeiten für die Themen und Anliegen der Jugendlichen (88 % Zustimmung).

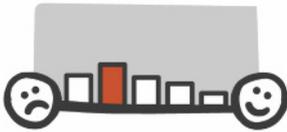
Jugendliche entdecken für sich neue Handlungsmöglichkeiten mit Medien (86 % Zustimmung).

Jugendarbeit wirkt dort ausgleichend, wo Jugendliche in der Familie mit ihrem Medienhandeln alleine gelassen werden (74 % Zustimmung).

Auch der Zugang zu digitalen Medien bleibt nach wie vor ein Thema, was angesichts der bereits relativ guten Ausstattung der Privathaushalte mit digitalen Geräten überraschend sein mag. 64 % der StudienteilnehmerInnen meinen, Jugendarbeit kann dort ausgleichend wirken, wo Jugendliche in ihrem privaten Umfeld wenig Zugang zu digitalen Medien haben.

EINSTELLUNGEN ^{und} ANSICHTEN

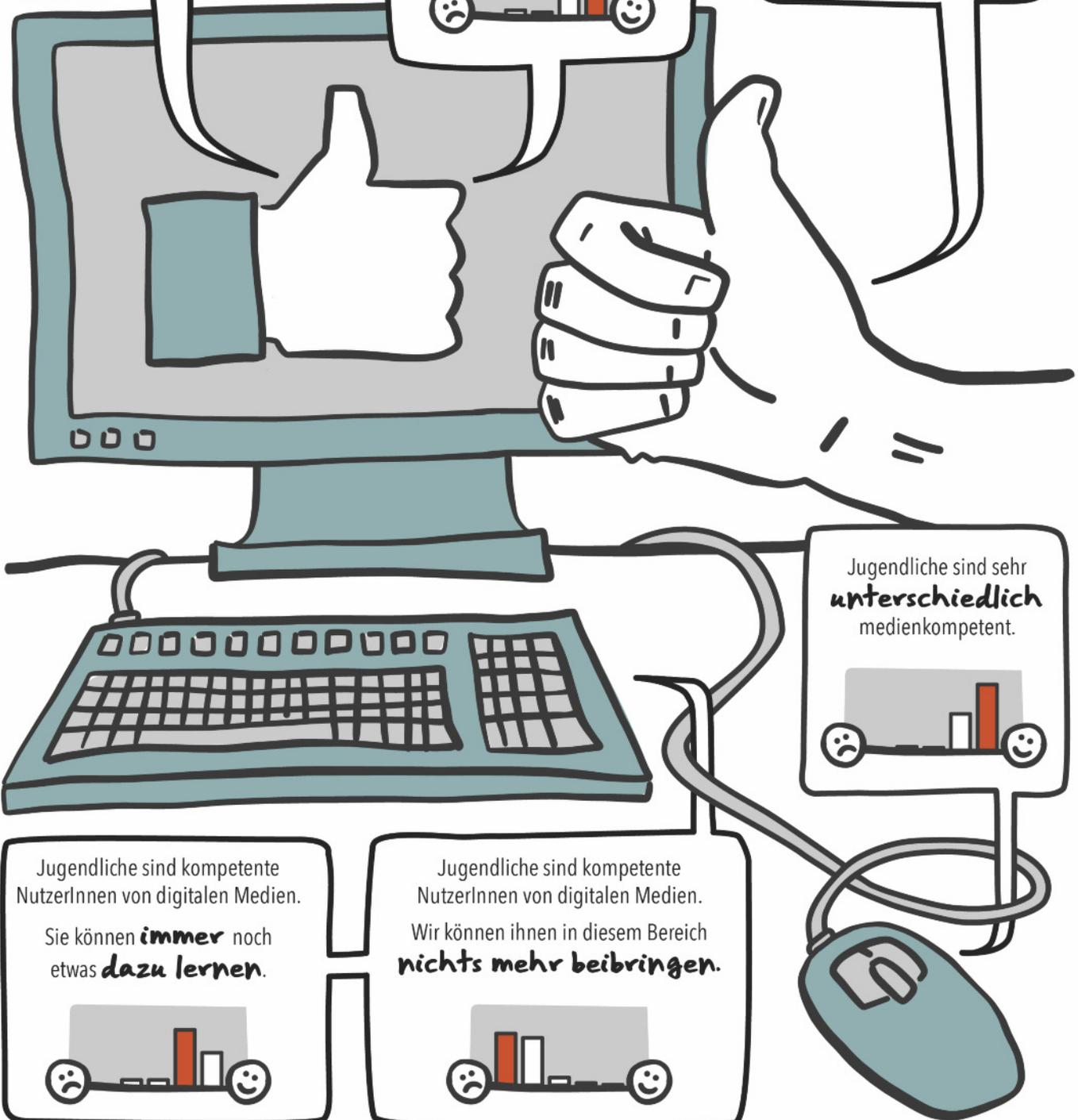
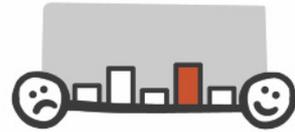
Formen der Jugendarbeit, die ausschließlich auf **Online-Kontakt** mit Jugendlichen basieren, sind für mich gut vorstellbar.



Begegnungen mit Jugendlichen online sind eine **gute Ergänzung** zu Offline-Begegnungen, aber ersetzen sie nicht.

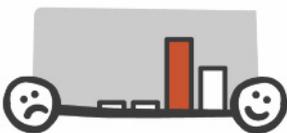


Begegnungen mit Jugendlichen online sind **genauso wertvoll** wie Offline-Begegnungen.



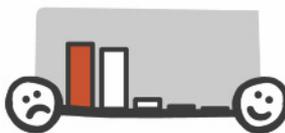
Jugendliche sind kompetente NutzerInnen von digitalen Medien.

Sie können **immer** noch etwas **dazu lernen**.

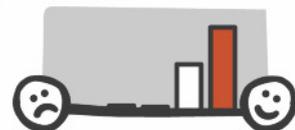


Jugendliche sind kompetente NutzerInnen von digitalen Medien.

Wir können ihnen in diesem Bereich **nichts mehr beibringen**.



Jugendliche sind sehr **unterschiedlich** medienkompetent.



Was bringt der Einsatz von DIGITALEN MEDIEN

Ihrer Meinung nach für die Jugendarbeit?

Was profitieren JUGENDLICHE

vom Einsatz digitaler Medien in der Jugendarbeit?

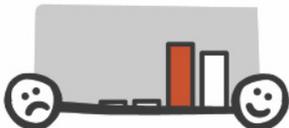
Jugendarbeit muss sich mit digitalen Medien beschäftigen, um an den mediatisierten **Lebenswelten** von Jugendlichen dranzubleiben.



Jugendliche erleben uns Jugend- arbeiterInnen als kompetente **AnsprechpartnerInnen** zu Medienthemen.



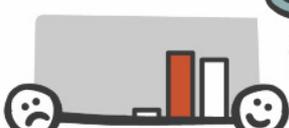
Der Einsatz von Medien hilft dabei, **attraktive Angebote** zu setzen.



Durch den Einsatz von digitalen Medien können wir **neue Zielgruppen** erreichen.



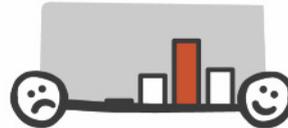
Eine **methodische Bereicherung** für die Jugendarbeit.



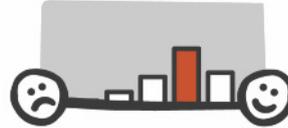
JugendarbeiterInnen sind für Jugendliche **AnsprechpartnerInnen**, wenn etwas in und mit Medien passiert.



Jugendarbeit wirkt ausgleichend...
...wo Jugendliche in der Familie mit ihrem Medienhandeln **alleine gelassen** werden.



...wenn Jugendliche in ihrem privaten Umfeld **wenig Zugang** zu digitalen Medien haben.



Medienkompetenz der Jugendlichen wird gefördert.



Jugendliche entdecken für sich neue **Handlungsmöglichkeiten**.



Jugendliche erwerben durch Medienprojekte **Schlüsselkompetenzen**.



5. Fokusgruppengespräche

5.1. Jugendliche Tangram

Tangram⁴² macht offene und aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit im 7. Wiener Gemeindebezirk. Das Fokusgruppengespräch fand in einem Nebenzimmer während des offenen Betriebs in den Sommerferien statt, vier Jugendliche haben daran teilgenommen: ein Mädchen (13 Jahre) und drei Jungs (12, 13 und 14 Jahre)

Das zentrale Medium im Alltag der Jugendlichen ist das Handy: alle vier haben Smartphones und nennen mehrere soziale Netzwerke und Kommunikationsapps, die sie regelmäßig nutzen. Alles andere ist im Vergleich zum allgegenwärtigen Smartphone zweitrangig. Das Mädchen erzählt, es habe kein Fernsehen. Die Jungs nutzen das Fernsehgerät gelegentlich als Monitor, um zu spielen oder YouTube-Videos auf großem Bildschirm zu schauen. Auch der Computer spielt eine untergeordnete Rolle: „Ich bin am Laptop, wenn ich was schauen möchte, YouTube-Videos zum Beispiel. Manchmal höre ich auch Musik.“ „Am Computer sitze ich eigentlich nur, wenn Schule ist, für die Hausaufgaben.“

Zwei der Jugendlichen gestalten selbst Medien: Das Mädchen bearbeitet Fotos für Instagram, ein Junge schneidet Videos für YouTube. Das sind auch jene Bereiche, die sie nennen, wenn es darum geht, was sie rund um digitale Medien noch lernen möchten: bessere Videos machen, alles über Kameras erfahren.

Es ist der Gruppe ein Anliegen zu betonen, dass Medien für sie zwar wichtig, aber nicht unverzichtbar sind: „Wir vier, wir sind mehr so für draußen, Park, Fußball spielen... wir sind alle nicht so süchtig.“

Der Begriff „Sucht“, den die Jugendlichen im Gespräch gelegentlich über Mediennutzung von anderen verwenden, wird später noch relativiert: „Es kommt drauf an... ich habe eine Freundin, sie ist die ganze Zeit am Handy... aber auch das finde ich nicht süchtig. Süchtig ist man, wenn man aggressiv wird, wenn man es nicht darf. Wenn man es nicht mehr aushält ohne.“

Bei Tangram stehen den Jugendlichen Computer mit Internetzugang, Spielkonsole und ein kleines Tonstudio als Medien-Infrastruktur zur Verfügung. Das sind Dinge, die sie zuhause teilweise auch haben, aber die Nutzungssituation ist anders: „Zuhause haben wir auch eine Playstation, aber wir können dort nicht spielen. Ich habe zwei kleine Geschwister, die machen es gleich kaputt.“ „Hier nervt niemand.“

Auf die Frage, ob sie die MitarbeiterInnen von Tangram in Mediendingen anders erleben als andere Erwachsene (Eltern, LehrerInnen), reagieren die Jugendlichen zunächst mit einem Lachen: „Da ist ein großer Unterschied.“ „Meine Mutter kennt sich mit Medien gar nicht aus, die hier schon.“ „Manche Lehrer wissen auch sehr wenig.“

Auf die Schattenseiten der digitalen Medien angesprochen, nennen die Jugendlichen Online-Konflikte und Mobbing. „Im Chat trauen sich die Leute viel mehr. Zum Beispiel, wenn man beschimpft wird auf WhatsApp, das würden sie dir nie ins Gesicht (zu sagen) trauen.“ „Letztes Jahr wurde ich in meiner Klasse gemobbt. Nicht bei WhatsApp, aber bei Telegram. Es gab eine Gruppe, wo sie mich die ganze Zeit beleidigt haben. Ich habe es ignoriert. Es ging weiter und dann habe ich es meiner Lehrerin gesagt. Nach einer Weile hat es aufgehört.“

Die Jugendlichen nehmen die MitarbeiterInnen von Tangram als Erwachsene wahr, an die sie sich bei Problemen mit Medien wenden können. „Wenn ich zum Beispiel gemobbt werde, könnte man mit denen reden und die würden auch helfen.“ „Im cult.café (das „Schwesterprojekt“ von Tangram, vom gleichen Trägerverein) sind sie auch schon mit ein paar Jugendlichen mit zur Polizei gegangen. Ich finde das cool.“ „Man kann über alles mit denen reden, ich vertraue denen.“

»Man kann über alles mit denen reden, ich vertraue denen.«

⁴² <http://www.mk-n.org>

5.2. Jugendliche CU-Redaktion

»Sie sind eine gute mentale Unterstützung das ist wie ein Coach.«

CU television⁴³ ist das monatliche Jugendformat des Vereins Wiener Jugendzentren auf dem Community-TV-Sender OKTO und bietet Jugendlichen die Möglichkeit, eigene Themen ins Fernsehen zu bringen. Die Homepage der CU-Jugendredaktion ist das 5erhaus (Jugend- und Stadtteilzentrum im 5. Wiener Gemeindebezirk). Das Fokusgruppengespräch fand an einem Redaktions-Samstag im 5erhaus statt, vier Jugendliche haben daran teilgenommen: zwei Mädchen (19 und 23 Jahre) und zwei Jungs (19 und 21 Jahre). Drei der Jugendlichen sind seit ihrem Teenager-Alter Teil von CU und mittlerweile zwischen fünf und sieben Jahren in der Redaktion aktiv – sie blicken in diesem Gespräch aus dieser langjährigen Perspektive heraus auf das Projekt CU und wie es ihren Umgang mit Medien geprägt hat: „Dass ich selbst kreativ gestalten kann, deswegen komme ich regelmäßig her, und das sehr gerne seit 7 Jahren.“

Auf die Frage, welche digitalen Medien sie im Alltag nutzen, und was ihnen wichtig ist, sind das Smartphone als Universaltool und soziale Netzwerkseiten wie Facebook, Instagram oder WhatsApp zu Informations- und Kommunikationszwecken ganz oben auf der Liste: „An erster Stelle ist bei mir das Smartphone. Es ersetzt vieles für mich.“ Gleichzeitig benennen sie auch, dass es schwierig ist, die Informationsflut zu bewältigen und selber die Kontrolle über die Netzwerke und die eigenen Zeitressourcen zu bewahren: „Ich schalte Benachrichtigungen aus, man reguliert sich das selber. Mein Handy klingelt nur bei SMS oder wenn wer anruft. Ich schau nur ab und zu am Tag auf WhatsApp.“ „Man muss das auch wollen und die Stärke dazu haben.“ Allen vier ist ein respektvoller Umgang miteinander wichtig, und dass das Smartphone ein Offline-Treffen nicht dominieren soll.

Fernsehen und Radio bleiben auch im Alltag wichtig: „Der Fernseher muss einfach an sein, egal was ich mache.“

Die Antworten auf die Frage, wie sie vorgehen, wenn sie mit und über Medien etwas Neues erfahren möchten, zeigt, wie unterschiedlich jugendliche Selbstaneignungsprozesse verlaufen und sie dabei digitale Medien einsetzen. Ein Junge betont, wie wichtig für ihn Tutorials im Netz sind: „Ich lerne fast ausschließlich über Tutorials. Was ich in der Schule lerne, dazu schaue ich mir zuhause Tutorials an, da lerne ich am meisten.“ YouTube ist aber auch gleichzeitig „so eine Art Abschaltzone, wenn ich zu viel arbeite und mal Pause brauche, schau ich mir einfach blöde Videos an.“ Der andere Junge braucht für Neues den Weg vom Lesen hin zum Bewegtbild: „Ich tippe in Google ‚wie mache ich...‘ ein und dann komme ich auf Blogs, die gehen sehr detailliert darauf ein... dann schaue ich mir erst Tutorials an, ich brauche mehrere Quellen.“ Ein Mädchen beginnt ihre Suche offline und wechselt danach ins Internet „Wenn ich Hilfe brauche, oder was Neues lernen möchte, frage ich Freunde oder Bekannte, ob sie Erfahrung haben.“ Informationen selber herauszufinden und sich etwas selbst beizubringen stärkt auch gleichzeitig das Selbstbewusstsein und hebt den Wert des Gelernten: „Ich glaub, die Information ist auch etwas wertvoller, wenn man sie selber sucht und findet.“ „Ich finde es viel cooler als zu fragen. Wenn man von sich selbst aus die Recherche macht, dann fühlt man sich danach toll.“

Gemeinsam in einer Gruppe an einem bestimmten Ort wie dem Jugendzentrum zu produzieren und sich hier zu treffen hat für die Jugendlichen große Vorteile, abseits der Nutzung vom Equipment. „Ich kann hier viel besser schneiden...man ist für was da und lässt sich nicht so leicht ablenken.“ „...und hier sind die Betreuer und helfen einem.“ „Sie sind eine gute mentale Unterstützung... das ist wie ein Coach.“ Auf die Frage, in welchem Bereich sie mehr wissen möchten, kommt mehrheitlich das Thema Medien- und Urheberrecht als Antwort. Und was ist für sie der Vorteil, sich in der Gruppe mit anderen Jugendlichen und den JugendarbeiterInnen mit Medienthemen zu beschäftigen? „Wenn wir uns wünschen, mehr über Recht zu erfahren, dann machen wir das. Wenn wir etwas möchten, dann versuchen sie es zu ermöglichen.“ „Dass wir hier in einer Gruppe sind und andere Fragen stellen, die einem selbst nicht eingefallen sind, aber spannend sind.“ „Das ist eine andere Sprache. Es ist gut, wenn hier Leute sind, die einem das auf Deutsch vermitteln und nicht auf Chinesisch.“

Das gemeinsame Produzieren von CU stärkt Jugendliche weit über den Redaktionsalltag hinaus: „Hier hab ich wirklich viel gelernt, learning by doing.“

⁴³ <http://typo.jugendzentren.at/vjz/index.php?11>

5.3. Team Kiddy & Co

Kiddy & Co - Verein für kreatives Spiel und Kommunikation macht aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit in Penzing, dem 14. Wiener Gemeindebezirk. Der Verein betreibt zwei offene Kinder- und Jugendtreffs und ist während der Sommersaison in acht Penzinger Parks präsent. An einem der beiden Kinder- und Jugendtreffs schließen sich zwei explizite Medienprojekte an: das Internetcafé KICKS und das Tonstudio Sound On.⁴⁴

Das Gespräch fand am 22.9.2015 mit drei Kiddy & Co-MitarbeiterInnen statt (1 w/2 m).

Online-Sein ist für die Kiddy & Co-Zielgruppe zurzeit geradezu ein Grundbedürfnis: „Wir haben W-Lan und es wird heftig genützt, auch zu Zeiten, wo wir nicht offen haben. Es reicht bis zu der Bushaltestelle da vorne und da sitzen die Kids am Wochenende.“ Bis auf die Aller kleinsten (unter 8 Jahre) sind so gut wie alle mit Smartphones ausgestattet.

Obwohl die meisten Kids zuhause Computer und Internetzugang haben, bleibt die Möglichkeit, Internet im Jugendtreff nutzen zu können, für sie attraktiv. Sie kommen, um Browser-Spiele zu spielen, soziale Netzwerkseiten zu nutzen oder Aufgaben für die Schule zu erledigen. „Manche wollen etwas ausdrucken oder für ein Referat recherchieren. Da fragen sie dann uns auch um Hilfe.“

An einem Tag in der Woche ist das Internetcafé von Kiddy & Co nur für Mädchen reserviert: „Im gemischten Betrieb sind viel mehr Burschen da, und sie nehmen auch viel mehr Raum ein. Deswegen ist der Mädchentag wichtig, als geschützter Raum, um mehr auf die Fragen der Mädchen eingehen zu können. Da kommen dann so Themen wie WhatsApp-Kettenbriefe, oder wem schicke ich welches Foto von mir.“

In der Mediennutzung von Mädchen und Burschen nehmen die Kiddy & Co-MitarbeiterInnen große Unterschiede wahr. „Burschen tauschen Videos aus und vernetzen sich über Spiele. Bei den Mädchen geht es mehr um Kommunikation, wie sage ich was zu wem, wie präsentiere ich mich.“

Themen, bei denen es dauerhaft eine Auseinandersetzung mit den Jugendlichen braucht, sind soziale Netzwerkseiten, allen voran Facebook, und Datenschutz: „Es ist für viele schwierig zu verstehen, wie vernetzt das alles ist, und wie komplex.“

»Es ist für viele schwierig zu verstehen, wie vernetzt das alles ist, und wie komplex.«

Online-Konflikte möchten die Jugendliche generell gerne unter sich regeln. „Diese kleinen Dissereien, die kriege ich überhaupt nicht mehr mit.“ JugendarbeiterInnen wurden bisher nur bei den wenigen, heftigeren Fällen einbezogen, „wo es schon Richtung Mobbing ging“.

Kiddy & Co-MitarbeiterInnen sprechen Jugendliche präventiv an, wenn sie den Eindruck haben, diese präsentieren sich online auf eine Art und Weise, die ihnen schaden könnte.

Die Kids begegnen den Kiddy & Co-MitarbeiterInnen in Medienbelangen „mit einem gewaltigen Vertrauensvorschuss“ und trauen ihnen viel an Lösungskompetenz zu. „Bei den Eltern schaut es anders aus, da haben wir oft einen Rechtfertigungs-, oder Erklärungsbedarf ...was ja grundsätzlich gut ist.“

Wieviel Unterstützung die Kids von ihren Eltern in Medienfragen erhalten, erleben die JugendarbeiterInnen bei Kiddy & Co als „unterschiedlich - aber im Großen und Ganzen eher wenig. Ich glaube, die Kids sind mit ihren Medien recht alleine. Es ist von vornherein viel an Ablehnung da. Es wird mit Verboten gearbeitet und wenig Hilfestellung angeboten.“

Was die Jugendarbeit in Medienbelangen potentiell besonders gut kann, ist Kinder und Jugendliche individuell und bedarfsorientiert zu unterstützen. „Es macht einen Unterschied, ob ich es mir in der Schule anhören muss oder selbst, wenn es mir gerade wichtig ist, wo hingehen und fragen kann.“ Inwieweit im Arbeitsalltag auf die Fragen von einzelnen Jugendlichen eingegangen werden kann, hängt stark vom Art des Betriebs ab: „Im Clubbetrieb, wenn das Haus voll ist, geht es schwer. Im Internetcafé besser.“

⁴⁴ <http://www.kidsline.at>

Gaming-Termine finden in den Kinder- und Jugendtreffs von Kiddy & Co regelmäßig statt und sie sind für die Zielgruppe sehr attraktiv – und zwar unabhängig davon, ob die Kids zuhause eine Spielkonsole haben oder nicht: „Es geht eher um den sozialen Faktor, gemeinsam zu spielen. Es ist nicht einfach ein Turnier zu organisieren, das machen wir für sie, und schauen darauf, dass es fair abläuft. Dass wir den Rahmen schaffen, das schätzen sie sehr.“

Was die MitarbeiterInnen für sich selbst brauchen, um an den Medienthemen gut dranzubleiben zu können, sind zunächst Fortbildungen: „Es gibt zwar vieles, aber immer noch zu wenig und in zu großen Abständen, gerade im Bereich soziale Medien entwickelt sich alles so furchtbar schnell.“

Noch wichtiger wäre aber eine Vernetzungsplattform, wo man sich regelmäßig mit MitarbeiterInnen aus anderen Einrichtungen über Medienfragen austauschen kann: „Selber berichten und mitbekommen, wie es anderen geht. Aus solchen Unterhaltungen habe ich für mich immer am meisten mitnehmen können.“

»Selber berichten und mitbekommen, wie es anderen geht. Aus solchen Unterhaltungen habe ich für mich immer am meisten mitnehmen können.«

54. Team 5erhaus

»Jugendarbeit ist ein Ort des Entdeckens für Jugendliche.«

Das knapp zweistündige Gespräch fand am 15.9.2015 mit 9 JugendarbeiterInnen (5w/4m) des 5erhauses statt. Das Team des 5erhauses bringt unterschiedliche Erfahrungshintergründe und Dienstjahre in der Jugendarbeit mit – von 25 Jahren bis zu 2 Monaten.

Das 5erhaus ist eine Einrichtung des Vereins Wiener Jugendzentrum mit Standort im 5. Wiener Gemeindebezirk.⁴⁵ Als Jugend- und Stadtteilzentrum ist das 5erhaus eine Begegnungsstätte mit dem Fokus auf in Wien lebende Jugendliche, setzt aber gemeinwesenorientiert Angebote auch für Kinder und Erwachsene. Das 5erhaus besuchen vorwiegend Jugendliche aus sozial schwachen Mehrkindfamilien.

Am Beginn des Gespräches stand die Frage nach den Bedürfnissen der jugendlichen Zielgruppe in Zusammenhang mit digitalen Medien. Das 5erhaus-Team sieht in Medien „viele Möglichkeiten für Jugendliche, und die nutzen sie mit großer Neugier und wir begleiten sie ein Stück in ihrer Neugier.“ Wichtig ist es, Bedürfnisse im Alltag aufzugreifen und sofort darauf zu reagieren: „Schauen, reden, lernen, das ist ein sehr konkreter Zugang.“ Es gelingt aber auch Neugier zu wecken, indem Medien ein niederschwelliger und selbstverständlicher Bestandteil im Jugendzentrums-Alltag sind. „So gesehen wecken wir auch Bedürfnisse, indem wir Projekte und Equipment anbieten, das ist ein Dominoeffekt.“ Dem konkreten Bedürfnis nach freiem Internetzugang begegnet das 5erhaus mit offenem W-Lan im ganzen Haus.

Bei der Frage nach dem Bedarf an Medienkompetenzförderung ist im Team ein großes Ja zu hören und sie stellen fest, „dass Jugendliche sehr viel wissen, aber im Basiswissen große Lücken haben.“ Daher ist es wichtig, individuell gegenzusteuern und auszugleichen. Anlassbezogene Themen wie z. B. bei Foto-Projekten das Recht am eigenen Bild, Ethikelemente, Privatsphäre etc. übertragen sich auf andere Bereiche und „Gespräche darüber sind ein Aha-Erlebnis.“

Wo nimmt das Team Unterschiede zwischen Mädchen und Burschen wahr? Sowohl beim Setting in der Medienproduktion (z. B. bei Musikaufnahmen schätzen Mädchen Privatsphäre, während Burschen „sich“ gerne auch vor anderen produzieren) als auch bei der Wirkung in und mit Medien. Selbstdarstellung

⁴⁵ <http://www.5erhaus.at>

in sozialen Netzen als zentrales Thema gestaltet sich hier unterschiedlich; Burschen geht es mit Bildern von Sport etc. um das Zeigen von „Das kann ich“, Mädchen mit Selfies um „Das bin ich“.

Um Rat fragen oder Tipps holen, gestaltet sich ebenfalls unterschiedlich: „Burschen fragen nicht vor anderen, nur im Vier-Augen-Gespräch. Fragen ist nicht cool.“ Dabei spielt auch das Alter eine Rolle, bei 13/14 Jahren ist eine Grenze: „Jüngere fragen schnell und konkret, Ältere fragen um die Ecke.“

Neben der Schule und zuhause ist das Jugendzentrum der Ort, wo Jugendliche viel Zeit verbringen. Wie unterstützend sind Schule und das familiäre Umfeld im Bereich digitaler Medien, oder kompensiert hier die Jugendarbeit? Das 5erhaus erlebt das schulische und familiäre Umfeld seiner Zielgruppe als wenig unterstützend. Was in der Schule passiert, bleibt auch in der Schule, „das geht bei einem Ohr rein und beim anderen wieder raus. Das ist eine Schulstunde und das merkt man sich nicht.“ Darum ist das Jugendzentrum ebenso ein Ort von niederschwelligem Lernen: „Hier ist es stärker anlassbezogen und konkret, darum machen wir auch keine Kurseinheiten.“ Die Jugendarbeit kompensiert hier insofern, als individuelles Arbeiten der gelebte Alltag ist.

Was nehmen sich Jugendliche aus der Medienarbeit mit? Kompetenz, Selbstvertrauen, Wissen. „Unser Ziel ist es, dass sie selbständig weitermachen“, denn „Jugendliche tauschen untereinander Wissen aus. Daher sind sie immer wieder MultiplikatorInnen.“ Ein wichtiger Faktor ist auch das Mithalten können mit anderen: „Ich kann das jetzt auch! Das hebt das Selbstbewusstsein, weil ich bin nicht ausgeschlossen von den Möglichkeiten, sondern ich hab Zugang dazu. Das ist wichtig, weil es den Stellenwert der Jugendlichen in der Gesellschaft verändert.“

Die Frage, ob Jugendliche erwachsene Ansprechpersonen suchen und brauchen, wenn es um Medienthemen geht, ist stark vom Vertrauensverhältnis abhängig. Jugendliche haben eher die Erfahrung, „dass man von Gleichaltrigen mehr bekommt als von Erwachsenen. Erwachsene sind nicht kompetent und verbieten alles.“ Die MitarbeiterInnen vom 5erhaus werden unter den Erwachsenen als Ausnahme wahrgenommen, „weil wir mit Dingen relativ tabulos umgehen. Dass wir Dinge sehr wohl kritisch sehen, aber wir reden drüber, ohne Sanktionen.“ „Sie brauchen Vertrauen, eine gewisse Kompetenz und da sind sie sehr vorsichtig. In der Schule oder zuhause finden sie das kaum, weil man Sanktionen fürchtet. Sie wollen nicht eingeschränkt werden und nicht belehrt werden, sondern entdecken. Jugendarbeit ist ein Ort des Entdeckens für Jugendliche und das wirkt sich im Medienbereich aus.“

Die Aufgaben der offenen Jugendarbeit sind vielfältig. Wie weit oben auf der Prioritätenliste sind Medien und Medienkompetenzförderung in diesem Aufgabenpaket? Jugendliche bestimmen im 5erhaus mit, wie sie ihre Freizeit verbringen möchten und hier wird die Lebensweltorientierung an der Zielgruppe deutlich: „Der Stellenwert wird stark davon bestimmt, welchen Stellenwert digitale Medien in der Welt der Jugendlichen haben und der ist sehr hoch geworden. Sehr viel Soziales spielt sich dort ab, aber auch sehr viel Kreatives ist dadurch erst möglich geworden, und das spiegelt sich bei uns im 5erhaus in der Arbeit wider, weil das die Lebenswelt der Jugendlichen ist.“

Die Frage nach benötigter Unterstützung, um weiterhin mit Medien arbeiten zu können, ruft den Grundtenor hervor, dass der Gesamtstellenwert der Medienarbeit gestärkt werden muss und diese auch im Ausbildungssektor massiv vorkommen muss: „Basis-Medienkompetenz ist eine Grundkompetenz für jede/n in der Jugendarbeit.“ Und es braucht „eine breitere inhaltliche Diskussion, die Medienarbeit als das darstellt, was sie ist: ein absolute Notwendigkeit mit Nachholbedarf.“

»Ich kann das jetzt auch! Das hebt das Selbstbewusstsein, weil ich bin nicht ausgeschlossen von den Möglichkeiten, sondern ich hab Zugang dazu. Das ist wichtig, weil es den Stellenwert der Jugendlichen in der Gesellschaft verändert.«

5.5. Pädagogische Leitungen

Im Fokusgruppengespräch mit pädagogischen Leitungen der großen Wiener Jugendarbeits-Vereine gingen wir der Frage nach, welchen Stellenwert digitale Medien und die Förderung von (digitaler) Medienkompetenz bei Jugendlichen in den Einrichtungskonzepten und der Praxis haben. Das Gespräch fand am 29.9.2015 mit Manuela Smertnik (Verein Wiener Jugendzentren⁴⁶), Gabi Wild (Verein Juvivo⁴⁷), Sonja Brauner (Verein wienXtra⁴⁸), Georg Baumgartner (Verein Rettet das Kind⁴⁹) und Bertram Füreder (KUS - Kultur- und Sportverein der Wiener Berufsschulen⁵⁰) statt.

Analog zu den Ergebnissen der Online-Studie kristallisieren sich Social Media und Online-Kommunikation mit Jugendlichen als Themen heraus, womit sich alle Organisationen in den vergangenen Jahren am intensivsten beschäftigt haben. Keine der beteiligten Organisationen schreibt den Teams vor, auf welchen Social Media-Plattformen diese präsent sein müssen, sind aber bestrebt, mit Richtlinien, Fortbildungen und Austauschmöglichkeiten zu steuern und zu unterstützen.

Gabi Wild: „Ein großes Hindernis ist der Zeitfaktor - die Betreuung von Social Media läuft nicht so nebenbei.“

Sonja Brauner: „Social Media nimmt immer mehr Stunden in Anspruch und ist fast schon so etwas wie ein eigener Arbeitsbereich.“

Die Richtwerte, wieviel Zeit für diesen Arbeitsbereich zur Verfügung steht, variieren stark: von 5 Stunden pro Monat, aufgeteilt auf das gesamte Team (Rettet das Kind) bis zu 10 % der Gesamtarbeitszeit eines Mitarbeiters/einer Mitarbeiterin (KUS). Klar ist, dass diese Unterschiede durch die sehr unterschiedlichen Aufgabenbereiche zustande kommen.

Georg Baumgartner vom Verein Rettet das Kind, der vorwiegend aufsuchende Jugendarbeit macht: „Zuerst auf die Straße und dann in den virtuellen Raum, und nicht umgekehrt, weil die face-to-face-Kommunikation für uns doch das Wertvollere ist.“

Die Beteiligten wünschen sich von ihren MitarbeiterInnen die Bereitschaft, sich mit digitalen Medienwelten der Jugendlichen auseinanderzusetzen, stellen aber fest, dass dies keine Frage des Alters, sondern eine Frage der Haltung ist.

Manuela Smertnik geht es um „eine positive Grundhaltung, keine grundsätzliche Abwehrhaltung, weil es der Lebenswelt unserer Jugendlichen widersprechen würde.“

Bertram Füreder möchte eine intensivere Auseinandersetzung mit Medienthemen in der Grundausbildung (Fachhochschule für Soziale Arbeit): „Ich habe den Eindruck, dass die, die frisch aus der FH kommen, sich zu wenig mit Medienkompetenz beschäftigt haben. Die, die dies tun, tun es aus eigenem Antrieb und Interesse.“

Digitale Spaltung ist für die DiskussionsteilnehmerInnen eine Tatsache. Ähnlich wie die TeilnehmerInnen der Online-Studie sehen sie einen großen Nachholbedarf, was kritische, analytische und reflexive Fähigkeiten betrifft. Smartphone und Internetzugang zu haben, bedeutet noch lange nicht, gleichberechtigt an der digitalen Gesellschaft teilhaben zu können.

Gabi Wild: „Wir nehmen wahr, dass unsere Kinder und Jugendlichen Medien intensiv zur Unterhaltung nutzen, aber relativ wenige reflexive Kompetenzen haben.“

Es wäre jedoch falsch zu behaupten, das Problem sei auf Jugendliche beschränkt – es gibt „eine zu große Gruppe, die nicht mehr zwischen seriösen und unseriösen Quellen differenziert“ (Georg Baumgartner) bzw. ein „gesamtgesellschaftliches Medienkompetenzdefizit“ (Manuela Smertnik).

JugendarbeiterInnen werden in ihrem Arbeitsalltag ständig damit konfrontiert, wie aktuelle Ereignisse und globale Konflikte über Online-Medien wie YouTube auf Jugendliche einwirken. Häufig handelt es sich dabei um einseitige, provokante oder offensichtlich manipulative Darstellungen. Hierin verbirgt sich eine potentielle Überforderung: Kenne ich mich selbst mit dem Medium und mit dem Thema ausreichend gut aus, um mich auf Gespräche mit Jugendlichen einlassen zu können?

Manuela Smertnik: „Es gibt laufend Fortbildungen ... aber das hat Grenzen. Es steht und fällt mit den MitarbeiterInnen, die es sich zutrauen müssen, viele Themen mit den Jugendlichen anzugehen, ohne selbst darin die ExpertInnen zu sein.“

»Die Bereitschaft, sich mit digitalen Medienwelten der Jugendlichen auseinanderzusetzen ist keine Frage des Alters, sondern eine Frage der Haltung.«

⁴⁶ <http://www.jugendzentren.at> | ⁴⁷ <http://www.juvivo.at> | ⁴⁸ <http://www.wienextra.at> | ⁴⁹ <http://www.rettet-das-kind.at> | ⁵⁰ <http://www.kusonline.at>

»Oftmals reicht es, ein erwachsenes Gegenüber zu haben, das andere Perspektiven auf ein Thema aufzeigen kann.«

Oftmals reicht es den Jugendlichen aber schon, ein erwachsenes Gegenüber zu haben, das ihnen andere Perspektiven auf das Thema aufzeigen kann:

Georg Baumgartner: „...Jemanden, der schon das notwendige Lebensalter hat, die Distanz, die Fähigkeit, Dinge differenzierter zu betrachten. Wenn ich 15 bin, versteh ich diesen Algorithmus nicht, wieso es mich immer tiefer in ein bestimmtes Thema und eine Sichtweise hineinzieht“.

Sonja Brauner: „Was reicht, ist eine kritische Grundhaltung ... zu wissen, dass du alles hinterfragen musst.“

Eine konkrete Möglichkeit ist z. B. das gemeinsame Googeln mit anderen oder gegenteiligen Suchbegriffen, um aus der „Filterblase“ auszubrechen und aufzuzeigen, welche andere Sichtweisen es auf das gleiche Thema gibt.

Vertrauensvolle Haltung und Beziehungsarbeit fernab von Autoritätsverhältnissen, beides Qualitätsmerkmale der Jugendarbeit, schaffen eine gute Grundlage für Mediengespräche mit Jugendlichen.

Gabi Wild: „Vertrauensaufbau braucht Zeit, ein differenziertes Angebot, Begegnungsräume, in denen dieses Vertrauen wachsen kann. Wenn von außen auf die Jugendarbeit geschaut wird, sind es leider häufig die Zahlen, die auffallen - die Qualität der Beziehungsarbeit dahinter nicht.“

Wichtig ist auch, dass Jugendarbeit von den Jugendlichen als eine erwachsene Instanz wahrgenommen wird, die ihren medialen Lebenswelten grundsätzlich offen gegenüber stehen.

Manuela Smertnik: „Es geht um eine akzeptierende Grundhaltung, Bereitschaft zur Auseinandersetzung, statt von Angst getrieben zu sein und alles verbieten zu wollen.“

Neben Gesprächs- und Reflexionsanlässen kann man mit handlungsorientierter Medienarbeit die medienkritischen Fähigkeiten der Jugendlichen stärken:

Sonja Brauner: „Selber Medien machen, ausprobieren, wie ich z. B. ein Foto manipulieren oder einen Text so umschreiben kann, dass es ganz anders wirkt. Ab dem Moment, wo ich es einmal selbst gemacht habe, habe ich die kritische Haltung – weil ich sehe, wie leicht es ist, zu steuern“.

Im offenen Betrieb der Jugendarbeit setzen sowohl MitarbeiterInnenressourcen als auch die Ausdauer und das Durchhaltevermögen der Jugendlichen enge Grenzen dafür, was methodisch machbar ist. Zentral bleibt daher ein unaufwändiger, in den Arbeitsalltag eingebetteter Ansatz der digitalen Medienkompetenzförderung.

Gabi Wild: „...fortlaufend und ganz niederschwellig die Themen aufzugreifen, die von den Jugendlichen kommen.“

»Vertrauensvolle Haltung und Beziehungsarbeit fernab von Autoritätsverhältnissen«

6. Fallstudien

6.1. Watching you – eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Videoüberwachung

Watching you war ein Kooperationsprojekt von Tangram und wienXtra-medienzentrum. Tangram macht offene und aufsuchende Kinder- und Jugendarbeit im 7. Wiener Gemeindebezirk. Das medienzentrum ist eine auf Medienpädagogik spezialisierte Einrichtung der Wiener Jugendarbeit.

Die Initiative, Jugendliche mit einem Medienprojekt für Überwachungskameras im öffentlichen Raum zu sensibilisieren, ging von Tangram aus. In den Gesprächen mit Jugendlichen fiel es Tangram-MitarbeiterInnen auf, dass Jugendliche Überwachungskameras zwar wahr-, als echte Instrumente der Beobachtung aber nicht unbedingt ernst nehmen.

Um das ernste, schwierige Thema für jüngere Jugendliche (10 bis 13 Jahre) greifbar zu machen, entschied sich das Projektteam für einen spielerischen Zugang. Sie entwickelten drei Spiele zum Thema und wollten diese mit Jugendlichen ausprobieren und gemeinsam weiterentwickeln.

Als Spielgeräte standen eine GoPro-Kamera mit Stativ und anderen, selbst gebastelten Befestigungsmöglichkeiten, ein iPad sowie ein Funkgerät zur Verfügung.

Such-Spiel

Eine/r der SpielerInnen hatte die Aufgabe, die Kamera im Park zu verstecken. Die anderen durften kurz das auf das iPad übertragene Bild betrachten und versuchten dann anhand des Bildes, die versteckte Kamera zu finden. Die Größe des Spielfelds ergab sich aus der Reichweite der W-Lan-Übertragung (ca. 50 Meter in jede Richtung).

Überwachungs-Spiel

Ein Teil des Parks wurde mit Absperrbändern als Spielfeld definiert, mit einem Start- und einem Zielpunkt. Eine/r der SpielerInnen versteckte die Kamera auf oder am Rand des Spielfeldes. Sein/ihr Auftrag war es, die Kamera so zu positionieren, dass auf dem aufs Tablet übertragene Bild viel vom Spielfeld zu sehen ist – aber nicht das gesamte Feld. Die anderen gingen (liefen, krochen, robbten...) nacheinander vom Start los und versuchten am Blickfeld der Kamera vorbei ans Ziel zu kommen. Der/die SpielerIn, der/die die Kamera versteckt hatte, kontrollierte das Kamerabild am iPad - sobald der/die SpielerIn, der/die gerade dran war, am Bildschirm erschien, musste er/sie an dieser Stelle „einfrieren“.

Geführt-werden

Ein/e SpielerIn musste mit verbundenen Augen zu einer bestimmten Stelle im Park gelangen. Die Kamera wurde auf seinem/ihrer Kopf befestigt. Ein/e andere/r SpielerIn verfolgte dieses Bild auf dem iPad und gab „dem/der Blinden“ über Funk Anweisungen, wie er/sie gehen soll. Ein/e dritte/r SpielerIn ging mit dem/der „Blinden“ mit. Er/sie hatte die Aufgabe, bei gefährlichen Situationen einzugreifen, sollte aber sonst nur schweigen, keine Anweisungen geben oder sonst unterstützen.

Das Pilotprojekt fand an einem Nachmittag während der Sommerferien im Josef-Strauß-Park statt. Die Spielphase dauerte zwei Stunden, während dieser Zeit wurden alle drei Spiele ausprobiert und diskutiert. Es nahmen insgesamt 12 Jugendliche zwischen 10 und 15 Jahren (4 Mädchen und 8 Jungs) teil.

Einige Jugendliche kannten die Go-Pro-Kamera schon, für andere war sie etwas Neues und dementsprechend auch mit Neugierde verbunden, sich mit der Technik zu beschäftigen. Je nach Spielart wurde auch die mehrdimensionale Wahrnehmung angeregt, die Kids lernten voneinander, wie man sich mit einem Bild am Tablet Vorort orientieren kann, die Ebenen der Wahrnehmung konnten verknüpft und kommuniziert werden.

Das Niveau stieg mit jeder Spielart, was die Kids nicht im Geringsten abschreckte. Es war in der Gruppe ein Thema, wie der Schwierigkeitsgrad im Spiel variiert werden konnte. Die Kids stellten einerseits selber Regeln auf und ließen sich dabei andererseits auch vom Projektteam Anregungen geben.

Alle Ansätze von mobile Gaming laden dazu ein, den öffentlichen Raum als Spielraum anders und neu zu definieren – das macht sie für die Jugendarbeit so spannend.

Komplett neue, experimentelle Konzepte setzen vom Projektteam eine gewisse „Furchtlosigkeit“ voraus. Es funktioniert nie genau so, wie man es vorhin geplant hat - das muss man aushalten und flexibel damit umgehen können. Im Pilotprojekt hat es im Überwachungsspiel zum Beispiel sehr lange gedauert, bis ein geeignetes Versteck für die Kamera gefunden war. Das lange Herumprobieren hat die Geduld der wartenden Kids sehr strapaziert. Das dritte Spiel hat sich als eine unerwartet anspruchsvolle Kommunikationsaufgabe erwiesen - es war eine teilweise Überforderung, die Bilder der Kamera mit zu verfolgen und daraus in Echtzeit verständliche, kontinuierliche Anweisungen für den/die „Blinde/n“ zu geben. (Konkret: der „Guide“ sieht am Bildschirm, dass der/die „Blinde“ gleich gegen ein Hindernis laufen wird, schafft es aber nicht, daraus schnell genug eine Handlungsanleitung zu formulieren, „Stop“, „Bleib stehen“.)

Der innovative Einsatz von digitalen Medien bedingt versuchs- harte Konzepte, die einen Experimentierraum für alle Beteiligten (Jugendliche UND JugendarbeiterInnen) eröffnen. Die Methoden sind niemals ganz „fertig“, sondern ein Versuchsfeld, zu dem jede/r Beteiligte etwas Neues beiträgt.

Das Projekt Watching you zeigt beispielhaft auf, welche große Potentiale den digitalen Medien als Spielgeräte inne wohnen - die hier ausprobierten Möglichkeiten sind nur einige von vielen. Wenn das Spielkonzept Medien beinhaltet, sind Jugendliche eher bereit, sich auf Spiele einzulassen, die sie sonst unter Umständen als uncool abtun würden. Alle Ansätze von „mobile Gaming“ laden dazu ein, den öffentlichen Raum als Spielraum anders und neu zu definieren – das macht sie für die Jugendarbeit so spannend.

Die im Rahmen des Projekts Watching you entwickelten Methoden kamen bereits mehrmals bei medienpädagogischen Seminaren des medienzentrums für JugendarbeiterInnen zum Einsatz. Es gab Anfragen von anderen Einrichtungen der Jugendarbeit, die ähnliche Projekte bei sich umsetzen möchten. Auch ein Folgeprojekt mit Tangram ist in Planung.

Der innovative Einsatz von digitalen Medien bedingt versuchsharte Konzepte, die einen Experimentierraum für alle Beteiligten (Jugendliche UND JugendarbeiterInnen) eröffnen.

6.2. Let's play Workshops – Aufgreifen aktueller Medienvorlieben

Dieses Projekt ist eine Kooperation zwischen wienXtra-medienzentrum und wienXtra-spielebox, beides sind Einrichtungen des Vereines wienXtra. Die spielebox ist eine Spielothek für Kinder und Familien. Das medienzentrum ist ein Ort der Medienproduktion für Jugendliche und medienpädagogische Fachstelle für Menschen, die mit Kindern und Jugendlichen Medienprojekte realisieren.

Ziel war es, gemeinsam ein pädagogisches Konzept für Kinder rund um das beliebte Videoformat Let's Play zu erstellen und Workshops zur eigenen Let's Play-Produktion zu gestalten.

Die spielebox bietet seit Jahren Games-Workshops für Kinder zwischen 7 und 13 Jahren an, bei denen sie Computer- und Konsolenspiele ausprobieren können. Es hat sich abgezeichnet, dass bei Kindern zwischen 10 und 13 Jahren das Interesse am reinen Spielen nicht mehr so groß ist und sie gerne auch anderen beim Spielen zuschauen, auch das zunehmende Interesse an Let's Play-Videos wurde deutlich. Unter Let's Play versteht man kommentierte Mitschnitte vom eigenen Spielen von Computer- und Konsolenspielen. Meist wird nicht nur das Spielgeschehen am Monitor aufgezeichnet, auch die SpielerInnen selbst werden durch eine Facecam sichtbar. Games werden auf diese Weise auch abseits vom aktiven Spielen erlebbar und Kinder und Jugendliche eignen sich dadurch vielfältiges Wissen rund um Games als Kulturgut an.

Die Workshops waren für Mädchen und Burschen zwischen 10 und 13 Jahren konzipiert und fanden im Rahmen des wienXtra-ferienspiels statt (kostenloses Freizeitprogramm für Kinder in den Ferien).

Insgesamt wurden fünf eintägige Workshops zu je 6 Stunden angeboten, an denen insgesamt 51 Kinder (9 Mädchen, 42 Burschen) teilgenommen haben. Die Workshops leiteten und betreuten jeweils 3 PädagogInnen, um so das Arbeiten in 3 Kleingruppen zu je 3 bis 4 Kindern zu ermöglichen und damit jede Kleingruppe am Ende des Workshops ein Let's Play-Video präsentieren konnte.

An jugendliche Lebenswelten anknüpfen, aktuelle Medienvorlieben aufgreifen, Handlungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen erweitern, Erprobungs- und Experimentierräume für eigene Medienproduktionen schaffen

Workshop-Ablauf

Um ein Gefühl für die Interessen der TeilnehmerInnen zu bekommen und einander anzunähern, startete der Workshop mit einer soziometrischen Übung, bei der sich die Kinder entsprechend folgender Fragen in die vier Ecken des Raumes aufgeteilt haben:

- * Wie oft spielst du mit Computer, Konsole, Tablet und Co.? (täglich / 1-2x pro Woche / weniger)
- * Auf welchen Plattformen spielst du am meisten? (PC / Konsole / Handy & Tablet / spiele gar nicht)
- * Wie viele Let's Play-Videos schaust du? (1h täglich und mehr / 1-2x pro Woche / weniger)
- * Wieso schaust du Let's Plays? (Lösungen/Techniken fürs eigene Spiel kennenlernen, neue Spiele kennenlernen, Berieselung/Spaß, Fan von bestimmten Let's PlayerInnen)

Bemerkenswert war, dass der PC das Spielgerät Nummer eins ist und das Smartphone in der eigenen Wahrnehmung als Spielgerät nicht von Bedeutung ist, obwohl in den Workshop-Pausen damit viel gespielt wurde. Das tägliche Anschauen von Let's Plays zu bestimmten Spielen und das Verfolgen der neuesten Aktivitäten der persönlichen Let's Play-Favoriten gehört für viele zum Tagesablauf und zur Unterhaltung dazu.

Spätestens bei der Vorstellungsrunde (Name, Lieblingsspiel und Lieblings-Let's-Play-Kanäle) war die Vorliebe für den PC als Spielgerät klar: Minecraft am PC ist das absolute Lieblingsspiel.

Beim gemeinsamen Anschauen von Let's Plays sammelte die Gruppe Merkmale, was es braucht, um Videos zu produzieren (vom geeigneten Spiel bis hin zum guten Kommentar-Stil) und unterschiedliche Let's Play-Genres: Walkthrough (ein Spiel bis zur Lösung durchspielen), Blinds (ein Spiel das erste Mal live spielen und dabei kommentieren), Rants („schlechte“ Spiele spielen) etc.

Die BetreuerInnen stellten Spiele vor, die für das Alter der Kinder geeignet waren und aus denen sie zwei Favoriten wählen konnten: FIFA 15, FIFA Street, Bejeweled, Rayman Origins, Little Big Planet, Indiana Jones Lego, Minecraft.

Die Kleingruppen hatten dann Zeit, das ausgewählte Spiel gemeinsam zu spielen und zu überlegen, wie das gemeinsam produzierte Let's Play ausschauen sollte: Wer steht hinter der Kamera, wenn die SpielerInnen via Facecam im Bild sind, wie wird das Video anmoderiert und abmoderiert,...? Pro Gruppe war ein/e BetreuerIn als Ansprechperson dabei, um aufkommende Fragen zu klären, die Aufgabe für die kommende Stunde in Erinnerung zu rufen, bei der Konzeptentwicklung zu unterstützen und auf Machbarkeit hin zu beraten. Um einen klaren Rahmen zu bieten, wurde die Zeit der reinen Spielaufnahme beschränkt.

Bei der Aufnahmestation besprach ein/e BetreuerIn mit der Gruppe nochmals in Ruhe den Ablauf des Let's Plays, erklärte dem/der Kameramann/Kamerafrau die Handhabung der Kamera für die Facecam. Nach der Aufnahme setzte die Gruppe gemeinsam das aufgezeichnete Material im Videoschnittprogramm zum fertigen Let's Play zusammen.

Die Kleinteams präsentierten einander ihre Let's Plays. Es herrschte eine aufgeregte, gute Stimmung und zu hören war: „Das ist sendereif!“ Die Videos wurden allerdings nicht auf YouTube hochgeladen, nachdem es eine Gesprächsrunde zu den Themen Recht am eigenen Bild, Einverständnis der Eltern, ev. Urheberrechtsverletzungen bei der Verwendung von Spielen etc. gab.

Die Feedbackrunden zeigten, dass das Produzieren von Let's Plays Spaß macht. Von außen betrachtet haben die 7- bis 8-minütigen Videos jedoch den Spannungsbogen für nicht Beteiligte kaum gehalten, und doch kam die Forderung nach mehr Aufnahmezeit. Das bringt uns zu dem Schluss, dass in diesem Alter die spielerischen Elemente mehr im Vordergrund stehen: sich vor der Kamera ausprobieren, seine/n Lieblings-Let's-PlayerIn vor der Kamera imitieren oder einfach gemeinsam spielen. Dass es sowohl von der technischen als auch von der gestalterischen Seite her anspruchsvoll ist, ein Let's Play zu produzieren, wurde allen Beteiligten bewusst. So konnte der Workshop den Handlungsspielraum der Kinder erweitern und ihnen den Zugang zum wachsenden Bereich der Let's Plays aus der produzierenden Perspektive ermöglichen.

Durch die Konzeption und Durchführung der Workshops setzten sich die Teams nicht nur intensiv mit einem kinder- und jugendrelevanten Medienthema auseinander, sondern erweiterten auch die technische Kompetenzen, wie die Let's Play-Produktion mit Konsolen und Videoequipment möglichst unkompliziert im Gruppen-Setting funktioniert. Durch die mehrfache Wiederholung konnte das Konzept nachhaltig erprobt werden und fließt nun wieder in das Aus- und Weiterbildungsangebot für JugendarbeiterInnen zurück.

Mit diesem Projekt knüpfen spielebox und medienzentrum an jugendliche Lebenswelten an, greifen aktuelle Medienvorlieben auf und erweitern die Handlungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen, indem sie wertvolle Erprobungs- und Experimentier-räume für eigene Medienproduktionen schaffen.

6.3. Jugend- und Stadtteilzentrum 5erhaus – alltägliche, bedürfnisorientierte Medienarbeit im Jugendzentrum

Das Jugend- und Stadtteilzentrum Margareten 5erhaus ist eine Einrichtung des Vereins Wiener Jugendzentren, der im Auftrag der Gemeinde Wien mehr als 35 Einrichtungen und Projekte mit rund 300 MitarbeiterInnen betreibt. Das 5erhaus versteht sich als ein offener Treffpunkt und Ort der Kommunikation im 5. Wiener Gemeindebezirk, dem am dichtest besiedelten Bezirk. Primäre Zielgruppe sind die in Wien lebenden Jugendlichen. Im Sinne der Gemeinwesenorientierung betrachtet das 5erhaus Jugendliche nicht isoliert, sondern erfasst die Kernzielgruppe mit ihrem gesamten sozialen Umfeld, indem es auch Angebote für Kinder und Erwachsene setzt und so durch einen systemischen und sozialräumlichen Ansatz auf die sich verändernden Bevölkerungsstrukturen eingeht und damit stabilisierend auf Familien wirkt. Das 5erhaus besuchen vorwiegend Jugendliche aus sozial benachteiligten Mehrkeindfamilien. Das Team des 5erhauses umfasst 9 JugendarbeiterInnen (5 w, 4 m) unterstützt von Honorarkräften für spezielle Programmschienen.

Lebensweltorientierung und das Prinzip der Freiwilligkeit werden im Jugendzentrum groß geschrieben. Das 5erhaus bietet mit über 80 Stunden Öffnungszeiten pro Woche Raum und Angebote für verschiedene Zielgruppen: Kinder (6-10 Jahre), Teenies (10-14), Jugendliche (ab 14 Jahre) und Erwachsene, speziell Frauen. An zwei Tagen öffnet das Haus vormittags für Frauen die Räumlichkeiten mit Möglichkeit zum Austausch, Beratung und Projektarbeit. Nachmittags ist das 5erhaus für Kinder mit bedürfnisorientierter Freizeitbetreuung und Lernhilfe geöffnet. Die Abende gehören den Teenies und Jugendlichen, inkl. Lernräume, Proberäume, etc.

Ein Tag in der Woche ist Mädchentag. Am Nachmittag mit Teenies, am Abend mit Jugendlichen – das Programm dafür wird gemeinsam gestaltet. Es gibt eine eigene Facebook-Gruppe, in der die Mädchen ihre Ideen und Wünsche einbringen und diskutieren, begleitet von den JugendarbeiterInnen. Analog dazu findet ein Mal pro Woche ein Burschenabend statt. Das Programm wird ebenfalls gemeinsam entwickelt und ist alternierend für Teenies und Jugendliche.

Lebensweltorientierung und das Prinzip der Freiwilligkeit werden im Jugendzentrum groß geschrieben.

Medien im 5erhaus

Der Einsatz von Medien ist im 5erhaus integraler Bestandteil und wichtiges Handlungsfeld in der Arbeit mit allen Zielgruppen auf unterschiedlichen Ebenen:

Das Jugendzentrum stellt den Zielgruppen technische Ressourcen (W-Lan, Mediengeräte wie Fotokamera, Videokamera, Tablet, Möglichkeit zur Musik-Produktion, Computer zur freien Nutzung,...) zur Verfügung und die MitarbeiterInnen haben Knowhow in vielen medialen Bereichen.

Der Schwerpunkt liegt auf der alltäglichen, bedürfnisorientierten und situationsbezogenen Medienarbeit im laufenden Betrieb, bei der die JugendarbeiterInnen bei Aufgaben für die Schule (von Internetrecherche bis zum Referat) unterstützen oder Jugendlichen bei der Jobsuche helfen (von der Online-Suche, über den Lebenslauf bis zur Bewerbung). Mediengestaltung wie Fotobearbeitung, Videoschnitt sind ebenso Thema wie auch Hilfestellung beim Einrichten von Mail- und Social Media-Accounts oder kleinen Reparaturen an eigenen Geräten. Schnelle kreative Experimente rund um Coding und die Maker-Szene sind genauso möglich wie gemeinsames Computer- und Konsolenspielen im offenen Bereich und darüber hinaus bei LAN-Partys mit Übernachtung im 5erhaus.

Als Ergänzung zum offenen Bereich finden auch geplante Medienprojekte statt (teilweise mit externen PartnerInnen), um auf Lebensweltthemen mit mehr Zeitressourcen einzugehen und neue Gestaltungsräume zu öffnen. Zum Beispiel tauchten im Kinderbereich immer wieder Gespräche über Online-Videos mit übersinnlichen Inhalten auf, und dass Kids davor Angst hätten. Das 5erhaus reagierte gemeinsam mit dem wienXtra-medienzentrum mit einer Trickfilmwoche in den Semesterferien, bei der die Kinder die Möglichkeit hatten, selbst Filme mit einem Hauch von Magie zu gestalten.

»Es muss eine Bereitschaft da sein, sich mit Medien auseinanderzusetzen und eine Offenheit, sich darauf einzulassen. Durch das eigene lebenslange Lernen überträgt sich die Neugier auf die BesucherInnen.«

Die Jugendredaktion von CU television hat im 5erhaus ihre Homebase: Fernsehen von Jugendlichen für Jugendliche. CU ist eine monatliche, einstündige TV-Sendung vom Verein Wiener Jugendzentren auf dem Community-Sender OKTO. Samstags trifft sich die Redaktion um an der Sendung zu arbeiten. Die Produktionsräume und -mittel (Kamera, Schnittplatz, Studio, Greenscreen) stehen den Jugendlichen aber immer offen.

Der Fokus auf Medien ist für die Zielgruppen sichtlich attraktiv. Die MitarbeiterInnen profitieren auch nach eigenen Aussagen von der Beschäftigung mit Medien, „so wie bei allen jugendkulturellen Themen“. Medien werden zum sozialarbeiterischen Werkzeug und fließen in die Beziehungsarbeit ein. Medienkompetenz ist auch ein Stichwort bei der Personalauswahl: „Es muss eine Bereitschaft da sein, sich mit Medien auseinanderzusetzen und eine Offenheit, sich darauf einzulassen. Durch das eigene lebenslange Lernen überträgt sich die Neugier auf die BesucherInnen.“

Im Jahr 2014 hatte das Jugendzentrum knapp 40.000 direkte Kontakte mit ihren Zielgruppen und über 2.000 Online-Kontakte. Über den Facebook-Auftritt des 5erhauses nutzen viele Jugendliche die Möglichkeit mit den JugendarbeiterInnen im Chat oder via Nachrichten in Kontakt zu treten. Auf diese Weise geschieht viel an individueller Beratung und Kommunikation als Ergänzung zum Offline-Kontakt im Jugendzentrum. YouTube spielt in der Einzelkommunikation und Beziehungsarbeit ebenfalls eine große Rolle, in dem Jugendliche dem 5erhaus-Team Links zu ihren eigenen Filmen schicken, um sich online Feedback zu holen.

Das Arbeitsprinzip der Freiwilligkeit birgt große Chancen und auch Schwierigkeiten in sich. Kurzes, schnelles Reagieren auf und mit Medien im offenen Bereich des 5erhauses steht auf der Tagesordnung. Längere Medienaktionen, die Durchhaltevermögen und Verbindlichkeit verlangen, sind daher ressourcentechnisch schwierig zu planen und durchzuführen. Umso mehr ist das 5erhaus ein besonders hervorhebenswertes Beispiel der Wiener Jugendarbeit, weil die Bedürfnisse der Jugendlichen, was Medien betrifft, alltagsbezogen und bedürfnisorientiert aufgegriffen werden. So wie unsere Lebenswelt untrennbar mit Medien verbunden ist, ist es im 5erhaus das Angebot für seine Zielgruppen und somit eine lebensweltorientierte Begegnung auf Augenhöhe. Diese Begegnung ist vor allem auch durch die MitarbeiterInnen des 5erhauses möglich, die ihre Zielgruppen auf dem Weg zur Teilhabe an der digitalen Gesellschaft begleiten und Medienkompetenz als Prozess im lebenslangen Lernen sehen – sowohl dem eigenen als auch dem der Zielgruppe.

Zielgruppen auf dem Weg zur Teilhabe an der digitalen Gesellschaft begleiten und Medienkompetenz als Prozess im lebenslangen Lernen sehen

6.4. Die Zauberinnen von Simmering – eine Video-Produktion zur Förderung von kreativem Aktionismus

Das Jugendtreff Eleven⁵¹ ist eine Einrichtung des Vereins Wiener Jugendzentren mit Standort im 11. Wiener Gemeindebezirk und ein offener Raum für Jugendliche.

Jeden Samstag ist im Jugendtreff zwei Stunden lang „Mädchenclub“, in diesem Rahmen entstand auch das Projekt „Die Zauberinnen von Simmering“. Der Impuls dazu kam von den Mädchen. Zwei PädagogInnen nahmen in Gesprächen das Bedürfnis wahr, sich mit dem Thema Gleichberechtigung auseinanderzusetzen zu wollen und griffen das Thema an einem der folgenden Mädchen-nachmittage auf, indem es inhaltlich um legendäre Frauen ging.

Die Mädchen stöberten in einem Buch über Frauenpersönlichkeiten nach starken Frauen und recherchierten dazu im Internet. Als erstes fielen den Mädchen berühmte Frauen aus der Musikwelt wie etwa Rihanna ein und stellten fest, dass es in der Welt der Wissenschaft und Politik im Kontrast dazu viele berühmte Männer gibt. So begaben sie sich auf die Spurensuche nach Frauenvorbildern und jede suchte sich eine Frauenbiographie aus, die sie faszinierte. Gleichzeitig stand die Frage im Raum, wie sichtbar sind Frauen im öffentlichen Raum, in der unmittelbaren Umgebung, konkret in den Straßennamen von Simmering? Wie können wir Frauen sichtbar machen? „Daraus könnten wir doch ein Video machen!“

Beim nächsten Mädchenclub überlegten die Mädchen, welche Rolle sie im Video einnehmen wollten; so entstand die Idee, als Zauberinnen durch Simmering zu sausen und Frauen in die Straßennamen zu zaubern. Drei Mädchen spielten vor der Kamera und gaben der Pädagogin hinter der Kamera die Regieanweisungen, wie die Einstellungen aussehen sollten. Simmering, ihr Bezirk, wurde zur Spielwelt und sie zauberten nicht nur Namen in die Straßenschilder („Malala Yousafzai Straße“, „Kleopatrastraße“, „Marie-Curie-Gasse“, „Pippi-Langstrumpf Straße“), sondern sie genderten auch Straßennamen: so wurde aus der „Simmeringer Hauptstraße“ die „SimmeringerInnen Hauptstraße“. Die Mädchen machten mit ihren Straßenverzauberungen auch sichtbar, wie sie selbst gerne im öffentlichen Raum wahrgenommen werden wollten und sie zauberten den „Tänzerinnen-Park“ und die „Volleyballerinnen-Straße“.

Beim nächsten Mädchenclub schauten die Mädchen das gedrehte Videomaterial gemeinsam an und berieten sich über passende Musik, und wie das fertige Video ausschauen sollte. Die Schnittarbeit übernahm eine der PädagogInnen unter Anleitung der Mädchen, ihr war dabei wichtig, alle gestalterischen Elemente gemeinsam mit den Mädchen zu entscheiden.

Nach der Fertigstellung des Videos gab es noch eine Film- Premiere im Mädchenclub und die Beteiligten diskutierten darüber, ob sie das Video veröffentlichen wollten. „Die Zauberinnen von Simmering“ ist auf dem YouTube-Kanal vom Jugendtreff Eleven zu sehen.⁵²

Der spielerische Umgang mit Medien ist im Alltag des Jugendtreffs präsent. So konnten die Pädagoginnen auch inhaltlich flexibel und schnell auf die Bedürfnisse der Mädchen reagieren. An dem Projekt waren 8 bis 10 Mädchen zwischen 10 und 14 Jahren unterschiedlich intensiv beteiligt, für manche war allein die Diskussion über starke Frauen interessant, einige machten sich darüber hinaus als Zauberinnen auf den Weg.

Vorrangig ging es darum, Spaß an der Video-Produktion zu haben, sich im öffentlichen Raum zu inszenieren und damit etwas zu verändern und aufzuzeigen. Die gemeinsame Realisierung des Videoprojektes war auf vielen Ebenen wirksam: Sensibilisierung für Gleichberechtigung, Sichtbarmachung von Frauen im öffentlichen Raum, Umsetzung eigener Ideen mit Medien, Selbstermächtigung durch positiven, witzigen Umgang vor der Kamera, Stärkung des Selbstbewusstseins und der Förderung von kreativem Aktionismus für Frauenrechte & Menschenrechte.

Spaß an der Video-Produktion haben, sich im öffentlichen Raum inszenieren und damit etwas verändern und aufzeigen

⁵¹ <http://eleven.jugendzentren.at/> | ⁵² <https://www.youtube.com/watch?v=HQeD57YVs1Y>

„Die Zauberinnen von Simmering“ ist ein gutes Beispiel, wie Medienarbeit im Kontext von Jugendarbeit gelingen kann. Medien sind im Alltag des Jugendtreffs als Werkzeuge präsent und für die Jugendlichen als Instrumente greifbar. So war es den Mädchen gemeinsam mit den Pädagoginnen möglich, sich vorrangig mit einem Thema inhaltlich auseinanderzusetzen und erst dann zu überlegen, wie sie die Beschäftigung damit noch intensivieren konnten. Dass es hier möglich war, mit einem bedürfnisorientierten Medienprojekt zu antworten, verlangte auch von den Pädagoginnen die Haltung und das medientechnische Selbstvertrauen, dass Medien Teil des Repertoires an Möglichkeiten sind, wie man auf Themen in der Jugendarbeit reagieren kann.

Das Video fand auch bei anderen Jugendzentren großen Anklang und das Konzept wurde adaptiert und auch in anderen Bezirken umgesetzt.⁵³ Die Mädchen wurden in andere Jugendzentren eingeladen, sie zeigten ihr Video und berieten Mädchen bei der Umsetzung ihrer Videos.

Medien als Teil des Repertoires an Möglichkeiten, wie man auf Themen in der Jugendarbeit reagieren kann

⁵³ „Girls Action“ https://www.youtube.com/watch?v=eo_QcHwFyAs

„Die Checkerinnen“ <https://www.youtube.com/watch?v=XVicXzjooLM>

„Flash Girl“ https://www.youtube.com/watch?v=_jZHHjHgrGA

7. Zusammenfassung und Empfehlungen

Jugendarbeit, die an sich den Anspruch stellt, lebensweltnah zu agieren, muss auch die medialen Lebenswelten der Jugendlichen und die Themen, die Jugendliche dabei beschäftigen, mit einschließen. Die Konzepte der österreichischen Jugendarbeit scheinen dies auch bereits weitestgehend anzuerkennen.

Die Studienergebnisse widersprechen dem Bild von Jugendlichen als eine homogene Masse von „digital natives“, die bereits über alle Kompetenzen verfügen, die für die gleichberechtigte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft erforderlich sind. Sie unterstreichen vielmehr den Bedarf an differenzierter und bedürfnisorientierter Förderung von digitaler Medienkompetenz.

Bedarf an differenzierter und bedürfnisorientierter Förderung von digitaler Medienkompetenz

In Österreich beobachten wir gerade eine zunehmende Polarisierung des öffentlichen Diskurses – ein Studienteilnehmer sprach von „zwei Lagern, die auseinander zu driften drohen“. Diese Situation wird mitverursacht durch Medienstrukturen, die einen dazu verleiten, unter Gleichgesinnten zu bleiben (Phänomen „Filterblase“). Wir sollten daher besonderes Augenmerk darauf legen, wie wir die kritischen und analytischen Fähigkeiten von Jugendlichen stärken können. Hier braucht es Pilotprojekte, die innovative, jugendarbeitsgeeignete methodische Zugänge erproben und entwickeln. Medienkritik und -analyse mit Jugendlichen wurde auch als jener Bereich identifiziert, wo es den größten Fortbildungsbedarf bei den JugendarbeiterInnen gibt.

Kritische und analytische Fähigkeiten von Jugendlichen stärken

JugendarbeiterInnen haben das Potential, als erwachsene Bezugspersonen in den Medienreflexions- und Orientierungsprozessen von Jugendlichen eine Sonderposition einzunehmen. Einerseits, weil ihnen (im Vergleich zu anderen Erwachsenen, Eltern oder LehrerInnen) häufig eine größere Nähe zu den medialen Lebenswelten der Jugendlichen zugetraut wird. Andererseits, weil ihnen oft viel Vertrauen entgegengebracht wird. Hieraus leitet sich ein weiteres Argument für die Wichtigkeit von Beziehungsarbeit ab: wirksame medienpädagogische Interventionen setzen eine Vertrauensbasis voraus.

JugendarbeiterInnen werden in den Gesprächen mit Jugendlichen mit allem konfrontiert, was sie in den Medienwelten gerade beschäftigt, irritiert oder überfordert. Einerseits gilt es anzuerkennen, was JugendarbeiterInnen leisten, wenn sie sich auf Mediengespräche mit Jugendlichen einlassen, andererseits stellt sich die Frage, was JugendarbeiterInnen an Unterstützung benötigen, um ihre wichtige Rolle als erwachsenes Gegenüber gut ausführen zu können. Fortbildungen können stärkend wirken, aber sehr wichtig sind auch Austauschmöglichkeiten mit anderen, die in der Jugendarbeit tätig und mit den gleichen Fragen konfrontiert sind. Weder müssen, noch können JugendarbeiterInnen bei allen gesellschaftlichen und Medienthemen ExpertInnen werden, oft reicht der glaubhafte Hinweis, dass es verschiedene Betrachtungsweisen und Perspektiven gibt.

Gesamtgesellschaftlich betrachtet, kann Jugendarbeit einen essentiellen Beitrag zur digitalen Medienkompetenzförderung leisten, indem sie (im Unterschied zu Schule) zwar nicht alle, aber potentiell auch jene Jugendliche erreicht, die zuhause oder in formellen Bildungssystemen (zu) wenig Unterstützung erfahren. Individuelles, anlassbezogenes Lernen wirkt nachhaltig, bedingt aber Zeit und entsprechende Personalressourcen.

Digitale Medienkompetenzförderung in der Jugendarbeit mit nur punktuellen Medienprojekten gleichzusetzen greift zu kurz. Medienprojekte können viel bewirken; u.a. die Bandbreite der Handlungsmöglichkeiten der Beteiligten mit Medien erweitern oder durch Erfolgserlebnisse ihren Selbstwert stärken. Es könnte aber durchaus sein, dass Jugendarbeit seine größte Wirksamkeit durch die laufende Auseinandersetzung mit Medienthemen in den alltäglichen Begegnungen mit Jugendlichen entfaltet.

Es ist zu überprüfen, ob Medienkompetenz/Medienpädagogik in der Grundausbildung von JugendarbeiterInnen ausreichend berücksichtigt wird.

Von den Handlungsfeldern der aktiven/handlungsorientierten Medienarbeit scheinen speziell digitale Spiele ein ausbaufähiger Bereich zu sein, in dem noch große Potentiale für die Jugendarbeit schlummern. Mit Coding/Programmierung befasst sich Jugendarbeit zurzeit nur peripher - Methoden und Zugänge, die auch im Kontext der Jugendarbeit gut funktionieren, gilt es größtenteils erst zu entwickeln. Auch die Potentiale von Tablets für schnelle, niederschwellige Medienarbeit scheinen noch nicht voll ausgeschöpft zu sein.

Im Idealfall kann die Jugendarbeit ihren Zielgruppen eine breit gefächerte, differenzierte Palette an Möglichkeiten anbieten, sich mit Medien zu beschäftigen: von ganz niederschweligen Zugängen bis hin zu Anlässen, medienbezogene Interessen gemeinsam mit Gleichgesinnten zu vertiefen.

Beziehungsarbeit
wichtig: wirksame
medienpädagogische
Interventionen setzen
eine Vertrauensbasis
voraus

Impressum: Medieninhaber und Hersteller: Verein wienXtra, in Kooperation mit der MA 13-Fachbereich Jugend. Für den Inhalt verantwortlich: Anu Pöyskö, Michaela Anderle. Grafik: wienXtra grafik. Illustrationen: Lana Lauren, visolutions.at. Verlags- und Herstellungsort: Wien.

