



# ***okaj-fokus***

*Neue Medien in der Jugendarbeit*



*kantonale kinder- und jugendförderung*

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| Editorial .....                                                       | 2         |
| <b>MSN und Communities</b> .....                                      | <b>3</b>  |
| Jugendliche – MSN – Offene Jugendarbeit .....                         | 3         |
| Auswirkungen von MSN auf das Konfliktverhalten von Jugendlichen ..... | 5         |
| Onlineberatung in der Jugendarbeit – Beratung mittels MSN .....       | 5         |
| Die Netlog-Community .....                                            | 7         |
| <b>Computer und Jugend</b> .....                                      | <b>8</b>  |
| Computer und Gender .....                                             | 8         |
| Was machen Jugendliche am liebsten am Computer? .....                 | 9         |
| Was braucht es, um einen Computer im Jugi einzurichten? .....         | 10        |
| <b>Der Computer als kreatives Werkzeug</b> .....                      | <b>11</b> |
| Video als Chance – Videoprojekte im Jugi .....                        | 11        |
| «Dä Langstrassenfilm» und seine Auswirkungen .....                    | 12        |
| Die Schweizer Jugendfilmtage .....                                    | 14        |
| Blogs, Podcasts und Wikis: Das kreative Potenzial des Web 2.0 .....   | 15        |
| Flyer .....                                                           | 17        |
| «Garageband» .....                                                    | 17        |
| Das Jugend-Onlinemagazin tink.ch .....                                | 17        |
| <b>Der Computer als «Spielzeug»</b> .....                             | <b>19</b> |
| Computergames – Potenziale und Gefahren .....                         | 19        |
| <b>Hintergrundinformation: Die okaj zürich</b> .....                  | <b>21</b> |
| <b>Weiterführende Literatur, Links</b> .....                          | <b>23</b> |
| <b>Impressum</b> .....                                                | <b>25</b> |

Seit den 80er Jahren hat der Computer unseren Alltag zunehmend erobert. Die Erfindung des Internets Ende der 60er und die Verbreitung des World Wide Web in den 90ern haben unsere Art zu kommunizieren sehr verändert mit noch schwer abzuschätzenden Folgen. Insbesondere bei Jugendlichen ist unübersehbar, dass sich für sie eine neue Dimension aufgetan hat, bei der die Definition von «Realität» eine neue Bedeutung bekommt: In der Welt der Jugendlichen sind die Grenzen zwischen Virtualität und Realität verwischt. Sie nutzen das Internet als Spielzeug, Werkzeug, Treffpunkt, Selbstdarstellungsplattform und vieles mehr. Mit viel Neugier erkunden sie die virtuelle Welt und nutzen alle ihnen offen stehenden Möglichkeiten: Sie schliessen Bekanntschaften mit virtuellen Freunden, verlieren sich in fantastischen Spielwelten oder holen sich ihr Wissen eigenständig etwa über Sexualität, indem sie nach Pornoseiten suchen.

Auf diesen Entdeckungsreisen sind Kinder und Jugendliche oft alleine. Natürlich sollen sie über einen gewissen Freiraum verfügen, doch ist eine Einführung ins Internet und die damit verbundenen Gefahren unumgänglich, damit die Jugendlichen einen möglichst kreativen und auch sicheren Umgang damit erlernen. 2008 hat der Computer den Fernseher als Freizeitbeschäftigung bei Jugendlichen erstmals überholt. Dies zeigt deutlich, wie wichtig der Computer auch in Zukunft sein wird. In diesem Themenheft möchten wir die verschiedenen Mechanismen und Auswirkungen der Internetnutzung auf den Alltag der Jugendlichen aufzeigen, ohne dabei das kreative Potenzial, das damit verbunden ist, in den Hintergrund zu rücken. Dazu gehören auch Tipps für Videoprojekte, Wikis, Podcasts und vieles mehr.

Für die inhaltliche und redaktionelle Gestaltung dieses Themenheftes ist es uns gelungen mit Natalie Eberle (MAS Digitale Medien, Jugendarbeiterin im GZ Heuried, Zürich) eine Fachfrau zu finden, die nicht nur das nötige Praxiswissen hat, sondern sich im Masterstudium auch die theoretischen Hintergründe angeeignet hat.

Wir wünschen allen viel Spass beim Lesen!

Ihre okay zürich



Patrick Stark  
Geschäftsführer



Christine Hotz  
Projektleiterin

MSN ist ein Instant-Messaging-Programm von Microsoft nebst weiteren ähnlichen Programmen von anderen Anbietern, mit dem zwei oder mehrere Leute gleichzeitig sich unterhalten respektive chatten können. Im Weiteren können über diese Portale auch Dateien, Audio- und Videostreams ausgetauscht werden. Praktisch alle Jugendlichen, die Zugang zu einem Computer haben, sind auch im MSN anzutreffen. Sie verbringen täglich ein bis zwei Stunden dort, um sich mit ihren Freunden zu «treffen». MSN hat sozusagen das Telefonieren ersetzt; nicht zuletzt weil MSN gratis ist.

Wie sich die Jugendlichen im MSN unterhalten, führt Fabienne Bohnenblust im Artikel «Chat-Verhalten der Jugendlichen» aus. Margo Westera schreibt über die Auswirkungen von MSN auf den Lebensalltag der Jugendlichen. Wie MSN in der praktischen Jugendarbeit zum Zug kommt, erfährt man im Artikel von Joachim Zahn über die «Onlineberatung in der Jugendarbeit».

MSN ist wie erwähnt nicht das einzige wichtige Internetportal der Jugendlichen. In der Bedeutung folgt gleich auf MSN die Netlog-Community. Die verschiedenen Communities kommen unterschiedlichen Anliegen entgegen: Xing ist das Portal für die Arbeitssuche, YouTube dient als Plattform für Videos, Myspace für Musik, Facebook und Netlog für den Kontakt zu Freunden. Spezifisches zur Netlog-Community findet sich im Text «Jugendliche und Netlog» in diesem Kapitel.

Nebst diesen Kommunikationsplattformen sind auch andere, erweiterte Modelle daran, sich zu etablieren: Habbo Hotel, Xbox 360, Second Life und neu auch Home, alles Communities, die aus einer Mischung zwischen Spiel und Chat bestehen und in denen zudem reales Geld zum Einsatz kommt. Weiteres dazu unter dem Titel «Computer als «Spielzeug»».

## Jugendliche – MSN – Offene Jugendarbeit

Vor etwa vier Jahren erkundigten sich einige Jugendliche im Jugendtreff bei mir, ob ich im Messenger chatte. Natürlich kannte ich diesen Chat-Raum, da ich mich auch ab und zu darin aufhielt. Die Jugendlichen fragten mich, ob ich nicht mit ihnen chatten würde. Ganz spontan fand ich die Idee gut und erlaubte ihnen, mich auf ihre Chat-Liste zu nehmen. Mehrheitlich sind die Jugendlichen, die sich zu Hause aufhalten, im MSN-Chat-Raum anzutreffen. Mittlerweile zusätzlich noch in weiteren Chat-Räumen wie Netlog, Facebook oder Skype.

MSN ist unter den Jugendlichen sehr beliebt, weil der Austausch privat und nicht für alle Personen offen ist. Dadurch wird die Kommunikation untereinander nicht durch «Fremde» gestört. Die Jugendlichen können in eigener Regie andere Jugendliche ihrer Kontaktliste hinzufügen und wieder löschen. Auch im Chat ist es wichtig, ob und wie man sich versteht. Je nachdem fällt der Austausch leichter, und es entwickeln sich Sympathien. Gerade für Jugendliche ist es wichtig, Beziehungen zu Gleichaltrigen aufzubauen, zu pflegen und auch wieder beenden zu können. Der Chat kann hier für die Jugendlichen ein Übungsfeld darstellen. So können sie etwa üben, Leute kennen zu lernen und Texte zu verfassen. Die darauf folgenden Reaktionen der andern Chatter spielen eine wesentliche Rolle. Speziell für Jugendliche ist der Austausch von Gedanken, Ideen und Wertansichten unter Gleichaltrigen entscheidend für ihre Identitätsfindung. Chats unterliegen Regeln wie die Face-to-Face-Kommunikation in Gleichaltrigengruppen. Um ein Chat-Gespräch zu starten, wird der Gesprächspartner zuerst begrüsst. Nach der Begrüssung wird ein Smalltalk-Gespräch gestartet. Erst danach werden - wenn erwünscht - intimere Themen besprochen.

Um eine gute Beziehung zu Jugendlichen aufzubauen, ist es erforderlich, sich auch auf die von den Jugendlichen benutzten Medien einzulassen. Im Chat-Raum beschränkt sich die Beziehung vor allem auf den Kommunikationspartner. Das ermöglicht, wenn erwünscht, eine intensive Auseinandersetzung auf der schriftlichen (verbalen) Ebene, ohne durch den nonverbalen Teil der Kommunikation abgelenkt oder irritiert zu werden. Die Konzentration liegt schwergewichtig auf der Sprache. Jugendarbeitende spielen beim gemeinsamen Chatten mit Jugendlichen eine wesentliche Rolle. Daher sollte sich der Jugendarbeitende auf der sprachlichen Ebene, das heisst in Bezug auf die Ausdrucksweise, gegenüber den Jugendlichen abgrenzen – auch wenn es verlockend wäre, sich der Sprache der Jugendlichen zu bedienen. Es gilt, den Jugendlichen zu signalisieren, dass das Chat-Gespräch mit einer erwachsenen Person stattfindet. Gleichzeitig muss die Kommunikation möglichst natürlich bleiben. In der Schweiz wird im Chat hauptsächlich Schweizerdeutsch geschrieben. Es ist für Jugendarbeitende von Vorteil, mit den Jugendlichen auf Schweizerdeutsch zu chatten. Die Jugendarbeitenden grenzen sich somit nicht ganz als Erwachsene ab und sind für die Jugendlichen in der Beziehung näher, und die Jugendlichen fühlen sich verstanden. So bietet der Chat-Raum in der Jugendarbeit eine Möglichkeit, Beziehungen zu Jugendlichen zu vertiefen.

Im Chat sind die folgenden Merkmale von Bedeutung: Es wird darauf geachtet, wie und was jemand schreibt. Dadurch, dass den Äusserlichkeiten einer Person keine Bedeutung zukommen kann, erweist sich der geschriebene Text als zentral. Denn die Zugehörigkeit zu einer Jugendgruppe wird nicht nur durch einen bestimmten Kleidungs-

oder Musikstil manifestiert, sondern auch durch verbale und nonverbale Kommunikation. Hinter dem Bemühen der Jugendlichen um eine eigene Ausdrucksweise steht das Streben nach einer eigenen Identität. Die Jugendsprache wird vor allem zur Abgrenzung von der Erwachsenenwelt genutzt. Für nicht Eingeweihte wirkt die Jugendsprache wie eine Geheimsprache; sie dient unter den Jugendlichen als Verständigungsmittel und Erkennungszeichen. Durch die gleiche sprachliche Ausdrucksweise wird der Zusammenhalt einer Gruppe gefestigt. Charakteristisch für die Jugendsprache ist, dass ein umgangssprachlicher oder salopper Jargon verwendet wird, der zum Teil einen abwertenden Beiklang hat. Die Jugendsprache ist stark mit Anglizismen versetzt und die Gebrauchsdauer von Ausdrücken schnelllebig. Chatten verführt die Jugendlichen zu Wortkreationen so etwa «ja siga» für «ja sicher» oder «thx» (engl. «thanks») für «Danke».

Als Jugendarbeiterin habe ich im Chat-Raum die Möglichkeit, mit einzelnen Jugendlichen persönlich und alleine zu kommunizieren. Dies ist im Jugendtreff vielfach nicht möglich. Der Chat kann eine Alternative dazu sein. Die Jugendlichen stehen dabei nicht unter Gruppendruck und können frei erzählen, was sie möchten. Dadurch erhalte ich einen persönlichen Zugang zu den Jugendlichen. Diese akzeptierte Nähe erlaubt es mir, persönliche Themen anzusprechen beziehungsweise Jugendliche zu animieren, für sie Wichtiges oder Heikles an mich heranzutragen. Dies kann dazu führen, dass Gespräche mit Jugendlichen im Jugendtreff selbst viel schneller persönlich werden.

von Fabienne Bohnenblust  
Dipl. FH Soziale Arbeit und in der Offenen  
Jugendarbeit Herrliberg tätig.

## Auswirkungen von MSN auf das Konfliktverhalten von Jugendlichen

Konflikte entstehen bei der Kommunikation und der Interaktion zwischen zwei Individuen. Auch im MSN wird kommuniziert und interagiert, somit kann man davon ausgehen, dass auch dieses Kommunikationsmittel einen Einfluss auf das Verhalten und die Entwicklung von Jugendlichen hat. Jedoch werden im Chat Konflikte selten ausgetragen, und so bieten sich wenige Möglichkeiten, Konfliktstrategien auszuprobieren und neue zu entwickeln. Jugendliche lernen eher, dass man sich aus der Affäre ziehen kann, indem man einfach nicht antwortet oder sich ausloggt.

Der Umgangston im MSN kann in einem Konfliktfall sehr respektlos sein, da man dem Gegenüber nicht in die Augen sehen muss, wenn man ihm die Meinung sagt. Verbringt der Jugendliche sehr viel Zeit im MSN, kann es sein, dass er diesen Ton auch im richtigen Leben verwendet.

Entgegen der weit verbreiteten Meinung ist die Nut-

zung von MSN jedoch nicht nur risikoreich für die Entwicklung von adäquatem Konfliktverhalten. So können z. B. Konflikte, die im richtigen Leben entstehen, im MSN gelöst werden, da hier länger über eine Reaktion nachgedacht werden kann und die nonverbale Kommunikation wegfällt.

Allerdings muss man festhalten, dass MSN nur dann einen nachhaltigen Einfluss auf das Konfliktverhalten hat, wenn es übermässig oft genutzt wird und der Jugendliche kaum mehr Kontakte im richtigen Leben pflegt. Solange die Nutzung in einem gesunden Mass stattfindet, erfolgt die Entwicklung von Verhaltensweisen immer noch in der direkten Interaktion mit Peers.

von Margo Westera

Auszug aus der Diplomarbeit «Generation @»

Fachhochschule für Soziale Arbeit, Luzern.

## Onlineberatung in der Jugendarbeit – Beratung mittels MSN

### Keine Frage des Wollens

Längst ist klar, dass es Jugendliche gibt, die im MSN oder über ein Forum beraten werden möchten. Jugendarbeitende, Jugendverantwortliche und teils auch freiwillig Mitarbeitende sind gefordert, ein eigenes Angebot zu entwickeln oder geschickt auf andere gute Beratungsmöglichkeiten hinzuweisen. Dabei kann es keinesfalls darum gehen, die Jugendlichen online bloss «einzufangen». Da sie sich nur schwer in ein klassisches Beratungs-Setting bewegen lassen, ist davon auszugehen, dass mindestens eine erste Hilfe auch im Netz kompetent angeboten werden muss.



## Beratung im Chat

Für die lokale Jugendarbeit kommt in der Regel nur ein Beratungsangebot mittels einfacher Chat-Systeme wie beispielsweise MSN in Frage. Dieser Instant-Messenger wird in der deutschen Schweiz von rund 90 Prozent der

- Ich biete mich mit meinem personalisierten MSN-Account der Jugendarbeit an (z.B. felice.kissing@jugendschuer.ch).
- Ich suche dabei nicht aktiv nach Adressen von Jugendlichen, sondern gebe meine «Adi» (Adresse, mit der ich auf MSN bin) lediglich auf Anfrage hin über die Visitenkarte oder die Website bekannt.
- Ich bin primär beobachtend im Netz. Ich dränge mich nicht auf. Wenn Jugendliche etwas von mir wollen, dann fragen sie mich.
- Bei einer Kontaktaufnahme sind alle Zeichen ernst zu nehmen: das Anzeigebild, der Anzeigename und die Zwischentöne im Geschriebenen.
- Kein Stress! Jugendliche tasten erst einmal ab. Im Gegensatz zu einem klassischen Beratungsgespräch bedarf es im Chat einer längeren Anlaufphase. Und wenn der Chat mal läuft: Ich muss nicht immer subito antworten. Ich kann mir mit der Antwort Zeit lassen.
- Ich muss nicht alle Probleme lösen können. Es ist daher wichtig, ein paar Links zu weiteren Diensten, Beratungsseiten etc. bereitzuhalten.
- Idealerweise achtet man darauf, besonders nach Schulschluss, nach Abendveranstaltungen oder an regnerischen Abenden im MSN präsent zu sein. Grundsätzlich: Nur wer regelmässig online ist, wird auch wahrgenommen.
- Im Chat ist es besonders wichtig, dass die Ratsuchenden für ihr Vertrauen und ihre Offenheit gelobt werden. Sie brauchen Ermutigung, sich weiter mitzuteilen. Loben, Fragen stellen, ermutigen, «sag mehr».

Jugendlichen zwischen zwölf und 18 verwendet. Wer selbst einmal etwas MSN-Routine entwickelt hat, der kann sich in seiner Funktion beratend anbieten. Folgendes ist zu berücksichtigen:

- Zu Beginn einer Beratung macht es keinen Sinn, auf ein Face-to-Face-Setting umstellen zu wollen. Oft wird dies mit Abbruch quittiert. Der Wechsel in die «reale» Welt sollte nur vorgeschlagen werden, wenn damit für die beratene Person erhebliche Vorteile verbunden sind.
- Auch bei dieser Form der Beratung geht es darum, möglichst lange zuzuhören und dann doch auch, wenn möglich, Ratschläge zu erteilen.
- Trotz allem eine saubere und verständliche Sprache pflegen. Schliesslich bin ich ein Vorbild, und ich könnte ja auch getestet werden (schon geschehen durch Kirchenpflegende, Journalisten etc.). Ich schreibe so, dass ich den Chat gegenüber der Kirchenpflege verantworten könnte.
- Diese Form der Beratung sollte nur angeboten werden, wenn auch dem Datenschutz strikte Rechnung getragen werden kann. So dürfen solche Chats nur an gut geschützten Rechnern und in sicheren Netzwerken geführt werden.

Zur Zeit der Drucklegung dieser Schrift ist festzustellen, dass zunehmend mittels Netlog und Facebook gehattet wird. Und es ist nicht auszuschliessen, dass künftig noch mehr über diese Communities kommuniziert wird.

von Joachim Zahn  
Animator FH und Medienpädagogie.

## Die Netlog-Community

Jugendliche überlegen sich nicht mehr, ob sie eine eigene Website machen sollen oder nicht, denn mit Netlog haben sie eine einfache und sehr effiziente Alternative erhalten. Netlog dient in erster Linie der Selbstdarstellung und dem Austausch mit Freunden. Mit Bild, Name, Hobbys, dem aktuellen «Liebeszustand» und den sexuellen Präferenzen präsentieren sich die Jugendlichen uneingeschränkt und ungehemmt den anderen. Die Auswirkung ihrer eigentlichen Entblössung ist ihnen meist nicht bewusst – auch nicht, dass sie damit nicht nur ihren Freunden imponieren, sondern auch Wildfremden Einblick in ihr Innenleben geben.

Andererseits ist Netlog ein wichtiges Experimentierfeld für die Jugendlichen, um ihre Identität anhand der Reaktionen anderer testen zu können. Dabei ist es aber wichtig,

sie auf die möglichen Gefahren aufmerksam zu machen. Der Umgang mit anderen, bekannt oder nicht, untersteht keinerlei Kodex. Wie miteinander kommuniziert werden soll, muss deshalb immer wieder diskutiert werden. Wie bei MSN besteht auch hier Mobbing-Gefahr. Immer wieder kann man feststellen, dass schon Neunjährige Netlog-Profilen besitzen, wovon die Eltern nichts wissen. Den Kids ihrerseits fehlt eine Ansprechperson, an die sie sich wenden können, wenn sie auf ihrem Profil von jemandem angemacht, beschimpft oder beleidigt werden. Deshalb wäre es gut, wenn die Jugendarbeiter/innen Aufklärungs-Inputs in Mittelstufenschulklassen geben könnten, da sie den Kids als Vertrauenspersonen schon bekannt sind.

# Computer und Jugend

In den folgenden Beiträgen geht es zum einen um die unterschiedliche Nutzung bei Girls und Boys, so im nachfolgenden «Computer und Gender» – zum anderen um die «Nutzung des Computers aus der Sicht der Jugendlichen». Dazu gibt es noch ein paar Tipps und Regeln beim Installieren von PCs im Jugi – zu lesen unter: «Was braucht es, um einen Computer im Jugi einzurichten?».

## Computer und Gender

Im Laufe der Recherchen zu diesem Heft fiel immer wieder auf, dass der Computer nach wie vor häufiger von Jungs als von Mädchen genutzt wird und dass die jeweilige Nutzungsweise zum Teil sehr unterschiedlich ist. Girls nutzen den Computer in erster Linie zum Chatten oder um Informationen für die Schule zu suchen; sie bewegen sich vorsichtiger im Netz als Jungs; sie chatten vor allem auf MSN und Communities. Das machen zwar auch die Boys, doch nutzen diese vermehrt auch andere Angebote wie z. B. Newsgroups, Multi-User- oder andere Online-Spiele, sie laden Filme und Musik herunter, telefonieren per Internet (VOIP) oder stellen Musik ins Netz. All diese Angebote werden von Mädchen wenig bis gar nicht genutzt (vgl. JIM-Studie 2008).<sup>1</sup>

Dass die Jungs den Computer viel kreativer einsetzen, hat vermutlich mit unterschiedlichen Startbedingungen zu tun, bauen die Jungs doch oft gemeinsam mit ihren Vätern ihre erste Maschine zusammen - ein Privileg, in dessen Genuss nur wenige Mädchen kommen; dies ist

auch bei Jugendlichen mit Migrationshintergrund und aus bildungsfernen Milieus feststellbar.

Mädchen und Jugendliche aus bildungsfernen Milieus sind weniger neugierig, wenn es um das Erforschen der Möglichkeiten geht, die der Computer bietet, was sich natürlich auch auf die zukünftige Informatiker/in-nergeneration auswirkt. Noch immer sind es weniger als 20 Prozent Frauen, die ein Informatikstudium an der ETH in Angriff nehmen - trotz der expliziten Frauenförderung, welche die ETH seit 1999 betreibt. Bei diesem Förderprogramm können jedes Jahr 30 Gymnasiastinnen das einwöchige Schnupperstudium besuchen. Ein Drittel der Informatikstudentinnen haben sich aufgrund dieser Schnupperwochen für das Studium entschieden. Grundsätzlich ist es so, dass die Anzahl Informatikstudierende in den letzten zehn Jahren kontinuierlich abgenommen hat. Laut ETH-Professor C. A. Zehnder ist die gute Position der Schweiz im globalen Wettbewerb gefährdet, wenn es nicht gelingt, in den Schulen das Fach Informatik besser zu verankern.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), «JIM-Studie 2008 - Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger».

<sup>2</sup> Siehe auch Marco Rohner, «IT Reseller Online» 03/2008, sowie Nora Sleumer, Jürg Nievergelt: «Erfahrungen und Gedanken zur Frauenförderung in der Informatik», in: Informatik\_Spektrum\_23\_Dez. 2000.

## Was machen die Jugendlichen am liebsten am Computer?

Laut JIM-Studie 2008 haben in Deutschland fast drei Viertel der Zwölf- bis Neunzehnjährigen Erfahrung mit Online-Communities gemacht. Auch bei uns gehören Communities zu den Top-Favoriten - gleich nach MSN. Zu den drei wichtigsten Anwendungen gehört das Gamen. Es gibt aber auch Jugendliche, deren Interesse für den

Computer noch weiter geht: Stefan Kemper (S. K.) und Matthias Kuttill (M. K.) haben aus ihrer Leidenschaft ein Angebot für ihresgleichen kreiert. Was Kids im von ihnen geleiteten Youth Computer Club (YCC) machen können, zeigt das anschließende Interview auf.

## Interview mit Stefan Kemper (S. K.) und Matthias Kuttill (M. K.)

### Worum geht es in eurem Club?

S. K. *Der YCC ist für Jugendliche, die gemeinsam die Möglichkeiten des Computers ausloten möchten. Es ist ein Angebot des Bunds Evangelischer Schweizer Jungscharen (BESJ).*

M. K. *Wir wollen die Kids auf das Berufsleben vorbereiten. Unsere Angebote bis jetzt waren u. a. Word-Excel-Kurse, das Zusammenbauen von Computern oder das Projekt, für die Schweizer Jugendfilmtage einen Animationsfilm zu machen.*

S. K. *Wir gehen in erster Linie vom Interesse der Jugendlichen aus, wobei auch wir viel dazulernen.*

### Was ist eure Motivation?

M. K. *Ich bin in Ausbildung als Informatiker. Da ich beim YCC von Anfang an mitleite und so mein Wissen weitergeben konnte, macht es mir einfach Spaß.*

S. K. *Ich habe das Projekt initiiert, weil ich gerade mit meinen Informatikarbeiten überlastet war. Ich sah es als Möglichkeit, den Jungen etwas beizubringen. Da ich gläubig bin, konnte ich im Rahmen des YCC beides kombinieren.*

### Welches ist euer Steckbrief?

M. K. *Ich programmiere gerne.*

S. K. *Mich interessieren in erster Linie das Webdesign und das Konfigurieren und Installieren eines Servers.*

### Kein Interesse für das Gamen?

M. K. und S. K. *Nicht wirklich.*

### Können Jugendliche bei euch gamen?

S. K. *Klar machen wir ab und zu auch Game-Nachmittage – meistens vor den Ferien.*

### Was für Games spielt ihr dann?

S. K. *Strategiespiele; Egoshooter dürfen sie nicht spielen.*

### Wie finanziert ihr das Projekt?

S. K. *Über Kurse, die wir für Erwachsene anbieten, oder kleine Web-Auftritte für bestimmte Organisationen. In Planung haben wir im Moment einen Officekurs für «Hausfrauen».*

### Wie viele Jugendliche können euer Angebot nutzen?

M. K. *Das kommt auf den Ort an: Wir haben zwei Standorte, bald werden es noch zwei mehr sein. In Dielsdorf haben wir drei bis vier Stammkunden, und in der Binz sind es rund sechs.*

### Kommen auch Mädchen in den YCC?

M. K. *Nein, Mädchen kommen nur, wenn andere Mädchen da sind. Es interessieren sich ja auch weniger Frauen für die Materie; im Informatikstudiengang am Tech sind es nur gerade drei Prozent.*

Das Gespräch mit den Betreibern des YCC führte Natalie Eberle

## Was braucht es, um einen Computer im Jugie einzurichten?

Im GZ Heuried betreiben wir seit zehn Jahren eine Medienwerkstatt. Diese ist jeweils am Mittwochnachmittag offen für alle Zehn- bis Siebzehnjährigen. Weil wir uns bewusst dafür entschieden haben, keine Zensurfilter zu installieren, wird dieses Angebot betreut. Es ist uns wichtig, Jugendliche in ihrem Surfverhalten zu beobachten, um ihre Eskapaden auf problematische Internetseiten thematisieren zu können. Das Internet bietet eine gute Möglichkeit, diverse Themen anzugehen: Sex, Gewalt, Humor - wo liegen die Grenzen? Ihre Aktivitäten im Web 2.0, das explizit auf Interaktion basiert - wie MSN, Netlog, Mein Bild etc. - sind eine gute Basis für wichtige Auseinandersetzungen.

Viele, vor allem jüngere Kids, tummeln sich völlig unkontrolliert im Web 2.0. Sie haben zum Teil schon mit neun Jahren ihr Netlog-Profil und chatten mit so genannten Freunden, oder sie verbringen ihre Zeit im Instant-Messenger. Auffallend dabei ist, dass die Hemmschwelle erheblich gesenkt ist und sie z. B. im Netlog wildfremde Leute aufs Größte beleidigen oder

ihre «Feinde» im MSN mobben. Erst wenn die Kids selber zu Mobbing-Opfern werden, merken sie, wie real die Auswirkungen ihres Handelns sein können. Da viele der Kids ein Netlog-Profil ohne Wissen oder gar gegen den Willen ihrer Eltern betreiben, fehlen ihnen Ansprechpersonen, die sie in Problemsituationen angehen können. Darum ist es wichtig, dass Jugendtreffs mit PCs ausgerüstet werden und die Jugendlichen diese unter Betreuung nutzen können. Diese Form von Angebot ermöglicht auch einen kontrollierten Umgang, wenn es darum geht, Daten vom Netz zu laden.

Konkret braucht es erstens einen PC, zweitens einen Internetzugang und drittens Jugendarbeitende, die mit den Jugendlichen an den PC sitzen. Softwaretipps siehe im anschliessenden Kapitel «Der Computer als kreatives Werkzeug».

von Natalie Eberle

Erfahrungsbericht, Autorin dieses Fokus-Themenheftes und  
Jugendarbeiterin im GZ Heuried.

# Der Computer als kreatives Werkzeug

Die Möglichkeiten, sich kreativ auszudrücken, scheinen heute unbegrenzt. Handys, die mit Fotoapparat, Videocam, eventuell sogar Mikrophon ausgerüstet sind, gehören zur Standardausrüstung von Jugendlichen. Videokameras und digitale Schnittprogramme sind für viele erschwinglich geworden. Der Computer ist wohl das multifunktionalste Werkzeug aller Zeiten. Wie man diese Tools in der Jugendarbeit einsetzen kann und welche Projekte dabei entstehen können, zeigen die folgenden Beiträge auf.

## Video als Chance – Videoprojekte im Jugie



Damit ein Videoprojekt gelingen kann, sind verschiedene Aspekte zu beachten:

### **Motivationsarbeit, Sinn und Zweck eines Videoprojekts:**

Wichtig ist vor allem, die Jugendlichen für ein Videoprojekt zu motivieren und ihre Neugier für das Filmen zu wecken. Dabei kann ein kurzer Videoworkshop ein guter Einstieg sein - auch um eine Gruppe zu bilden. Am Anfang ist es sehr wichtig, dass man den Jugendlichen Sinn und Zweck eines solchen Projekts aufzeigt: Sie haben etwas zu sagen! Dies kann für die Jugendlichen eine Chance sein, mit filmischen Mitteln das zu erzählen, was ihnen unter den Nägeln brennt. Und so kann der Film bedeutungsvoll werden für sie und andere Zuschauer/innen.

### **Klare Ziele, Rahmenbedingungen und Aufgabenverteilung:**

Bevor das Videoprojekt anfängt, müssen klare Ziele und verbindliche Vereinbarungen getroffen werden. Den Jugendlichen muss klar werden, dass ein Videoprojekt mit Arbeit verbunden ist - die Arbeit aber auch Spass machen kann. Es ist notwendig, einen begrenzten Zeitrahmen und ein klares Ziel für ein Videoprojekt zu haben. Dies kann die Anmeldung an ein Festival oder eine Filmvorführung im Quartier sein. Sonst besteht die Gefahr, dass der Film nicht beendet wird. Ebenso wichtig ist eine klare Rollen- und Aufgabenverteilung im Voraus: Wer ist Darsteller und wer interessiert sich für Regie, Kamera etc.? Eine Gruppengröße von sechs bis zehn Personen ist ideal, wenn es um einen Kurzspielfilm geht. Für den Schnitt sollten nur zwei bis drei Jugendliche verantwortlich sein, sonst verlieren sie zu viel Zeit.

### **Inhalt, Genre und Identifikation mit dem Filmstoff:**

Der Inhalt und das Genre des Films sollten klar von den Jugendlichen bestimmt werden. Dabei stellt sich eine grundsätzliche Frage: Wollen sie eine Kurzgeschichte erzählen und vor der Kamera spielen oder lieber ein Thema dokumentarisch bearbeiten? Es kann natürlich auch ein Musikclip oder Animationsfilm sein. Der Film muss zu ihrem Film werden; sie müssen sich damit identifizieren können. Es lohnt sich daher, gemeinsam in einem Brainstorming etwas Zeit für die Suche nach einem geeigneten Filminhalt zu investieren.

### **Vorbereitung, Dreh und Schnitt am Computer:**

Natürlich müssen die Jugendlichen vor dem Dreh eine Einführung in die Filmsprache und den Umgang mit der Videokamera durch eine Videofachperson erhalten. Ein Storyboard mit aufgezeichneten Kameraeinstellungen

ist als Vorbereitung für den Dreh sehr hilfreich und strukturiert den Drehablauf. Es ist ratsam, dass beim Dreh eine Fachperson dabei ist, um grobe Fehler vermeiden zu können. Der Filmschnitt am Computer ist sehr anspruchsvoll und benötigt ebenfalls eine Einführung durch eine Videofachperson. Bei dieser Arbeit sind die Jugendlichen am meisten gefordert und benötigen temporäre Unterstützung, um aus dem gedrehten Filmmaterial das Beste herauskristallisieren zu können. Den Film fertig zu stellen, ist eine wichtige und positive Erfahrung. Oft wird den Jugendlichen nun zum ersten Mal bewusst, wie viel Arbeit und «Manipulation» in einem Kurzfilm stecken kann. Umso stolzer sind sie dann, wenn sie einen Preis am Festival der Schweizer Jugendfilmtage gewinnen.

von Antonia Hersche Eichin

Dipl. Grafikerin und Film-/Videogestalterin HFG, Zürich.

### **«Dä Langstrassenfilm» und seine Auswirkungen – Interview mit Valerie Tüller & Christine Ramsauer**

Im Rahmen des Projekts «Langstrasse Plus» entstand 2003 der rund 15-minütige Jugendfilm «Dä Langstrassenfilm».

Ein Gespräch mit den Projektorganisatorinnen Valerie Tüller (V. T.) und Christine Ramsauer (C. R.).

### **Wie seid ihr auf die Idee gekommen, mit Jugendlichen einen Film über die Langstrasse zu machen?**

V. T. 2003 fragte Iris Zantop, die damals beim Projekt «Langstrasse Plus» arbeitete, alle Jugendtreffs im Kreis 4 und 5 an, ob sie sich mit ihren Jugendlichen an einem Filmprojekt beteiligen möchten. In erster Linie ging es darum, herauszufinden, was die Jugendlichen über ihr Quartier denken. Jugendliche sollten sich gegenseitig Fragen zum Quartier stellen und diese auf

Video festhalten. Das Medium Film eignet sich in dieser Hinsicht gut, da am Schluss ein Produkt entsteht, das anderen gezeigt und über das diskutiert werden kann.

### **Wie seid ihr vorgegangen?**

C. R. Zuerst erstellten Iris und ich ein Konzept, dann trafen wir uns mit den Jugendarbeitenden. Jeder Treff stellte eine eigene Filmcrew zusammen. Wir haben zwei Workshops angeboten, bei welchen sowohl das technische Wissen als auch die Inhalte erarbeitet wurden.

Dann gingen die Jugendlichen in Begleitung eines Jugendarbeitenden auf die Strasse, um zu filmen. Nach den Dreharbeiten wurde alles visioniert; jeder Treff bestimmte selbst die Auswahl der Szenen. Den Feinschnitt machte ich, wobei sich die Jugendlichen jederzeit einbringen konnten – was vor allem bei der Wahl der Musik zum Tragen kam.

### **Wie habt ihr die Jugendlichen motiviert?**

V. T. Es gab einige, die am Filmemachen interessiert waren – die brauchten wir nicht zu motivieren. Bei anderen war es schwieriger; deren Beiträge waren entsprechend kleiner.

### **Wie alt waren die Jugendlichen?**

V. T. Zwischen 13 und 17 Jahre alt. Insgesamt waren es 17 Jugendliche.

### **Wie sah die Beteiligung in Bezug auf das Geschlecht aus?**

C. R. Es gab eine relativ grosse Mädchengruppe, die aus dem Treffpunkt «Telltreff» kam, und auch die Gruppe von Streetwork bestand aus Mädchen. Zusammen mit den Jungs war es ziemlich ausgewogen.

### **Wie lässt sich «Dä Langstrassenfilm» beschreiben?**

C. R. Meistens sieht man Jugendliche, die die diversen Fragen beantworten. Es ist ein Film von Jugendlichen für alle. Für uns war es wichtig, dass die Jugendlichen unzensuriert fragen und auch so darauf antworten konnten.

### **Was hat das Projekt im Quartier bewirkt?**

V. T. Der Erfolg hat uns überrascht. Es war wie ein Startschuss für weitere Filmprojekte, so der Paris-Film «Mon quartier – ton quartier». Der Film als Medium, um mit Jugendlichen zu arbeiten, hat sich etabliert. Jugendliche, die den Film gesehen haben, diskutierten viel und lange darüber. Die Jugendlichen wurden sogar vom Stadtrat eingeladen, damit sie ihre Anliegen für

das Quartier vorbringen konnten.

### **Was beinhaltet euer Projekt «Mon quartier – ton quartier»?**

V. T. Dieser Film war Teil eines grösseren Projekts, in dem es um den Austausch zwischen dem Zürcher Kreis 4 und dem ähnlich strukturierten Pariser Quartier «La Goutte d'Or» ging. Das Projekt wurde von der Zürcher Gemeinwesenarbeit lanciert und wir wurden entsprechend einbezogen.

### **Wie war das Vorgehen bei diesem Projekt?**

V. T. Wir einigten uns auf eine Form von Videokorrespondenz. Die Jugendlichen führten sich ein und stellten den andern eine Frage. Das Tape wurde nach Paris geschickt, dort beantwortet und mit einer weiteren Frage wieder nach Zürich geschickt. Aufgrund des anderen Arbeitsrhythmus in Paris zeigte sich, dass wir im Juni nicht genug Filmmaterial hatten und wir beschlossen, mit unseren Jugendlichen nach Paris zu gehen, um dort weiterzufilmen. Für die Jugendlichen war es ein echtes Abenteuer. Leider konnten die Jugendlichen aus Paris nicht nach Zürich kommen, obwohl es sich die Zürcher Jugendlichen gewünscht haben. Wir sind aber in Kontakt geblieben, da es im Rahmen des grossen Austauschprojekts weitere Veranstaltungen gegeben hat, u. a. ein Hip-Hop-Konzert, das wir organisiert haben.

### **Wenn Jugendarbeitende Lust auf ein solches Projekt hätten – könnten sie bei euch Hilfe holen?**

V. T. und C. R. Gerne!!!

Das Gespräch mit Valerie Tüller, ehemalige Jugendarbeiterin des Jug 4, und Christine Ramsauer, freie Dokumentarfilmerin, führte Natalie Eberle.



## Die Schweizer Jugendfilmtage

Die Schweizer Jugendfilmtage (SJFT) finden dieses Jahr zum 33. Mal statt. Ein Gespräch mit dem Leiter Patric Schatzmann.

### **Wie viele Filme werden pro Jahr eingereicht?**

*Zwischen 200 und 250 Filme.*

*Seit 2004 gibt es die Rubrik «Thematische Produktionen». Was steckt hinter deren Einführung?*

*Der Anstoss waren thematische Filmworkshops. Diese wurden eingeführt, um Jugendtreffleiter/innen und Lehrer/innen zu ermutigen, Filmprojekte anzugehen. Unsere Absicht war, gezielte Inputs zu geben. Jugendliche erweitern so ihre Medienkompetenz und müssen sich eine Meinung zu einem Thema bilden, diese in der Gruppe formulieren und dann vor 200 Leuten vertreten. Sie lernen so, sich auf etwas festzulegen und erhalten dafür Anerkennung.*

### **Wie werden die Themen ausgewählt?**

*Das Organisationskomitee entscheidet über das Thema. Es sollte möglichst «in der Luft liegen» und die Meinung der Jugendlichen erfragen. Wenn wir ganz frei wären, würden wir vielleicht auch mal rein von einem Filmgenre ausgehen.*

### **Seit diesem Jahr gibt es neu Atelierkurse und Rahmenveranstaltungen.**

*Wir wollten unser Angebot erweitern und nicht nur Filme vorstellen, sondern auch allen die es dieses Jahr nicht geschafft haben, die Gelegenheit geben, durch einen Atelierbesuch ihr Knowhow zu erweitern und nächstes Jahr einen besseren Film zu präsentieren. In Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule der Künste sollen Jugendliche die Möglichkeit haben, dazuzulernen.*

### **Sind die SJFT ein Sprungbrett, um im Film Fuss zu fassen?**

*Die Schweizer Jugendfilmtage erfüllen verschiedene Aufgaben: Für die zwölf- bis 16-Jährigen ist es v. a. ein Ansporn aus medienpädagogischer Sicht. Bei den 16- bis 25-Jährigen geht es mehr um die Möglichkeit, ihre Produkte einer Öffentlichkeit zu zeigen. Hier ist es klar Nachwuchsförderung. Bei diesen genannten Gruppen liegt unser Schwerpunkt. Bleiben noch die Filmstudierenden, die sich mit ihren Werken ebenfalls der Konkurrenz stellen können.*

### **Wie gross ist euer Budget?**

*Uns stehen 250 000 Franken zur Verfügung. Das Geld bekommen wir vom Bund, den Kantonen, ein wenig von der Stadt Zürich, von Stiftungen und wir generieren auch zu einem kleinen Teil eigene Einnahmen. Die Gelder, die wir bekommen, sind klar für die Förderung von Jugendlichen, die Filme machen, bestimmt. Unserer Meinung nach ist diese Förderung viel zu gering – im Sport wird dafür viel mehr Geld ausgegeben.*

### **Gibt es Tipps für Jugendarbeitende?**

*Einfach zu wissen, dass es sich lohnt! Die Jugendlichen haben Interesse am Filmemachen. Wir zeigen in unseren Workshops auf, was es für einen Film braucht und dass man auch dann einen Film machen kann, wenn man kein Profi ist.*

### **Tipps für die Jugendlichen?**

*Man kann jeden noch so kurzen Film bei uns einschicken; die maximale Länge ist 20 Minuten. Aber kürzer ist besser.*

### **Was sind die Tücken beim Filmemachen?**

*Pro Kategorie werden zwischen zehn und zwölf Filme gezeigt; eingereicht werden aber zwischen 40 und 60.*

*Die Gründe, weshalb die Vorjury einen Film ablehnt, können folgende sein: Wenn wir das Gefühl haben, dass eine erwachsene Person den Film gemacht hat oder wenn die Tonqualität zu schlecht ist. Oft bleiben nach einer groben Aussiebung noch etwa 18 Filme übrig, davon müssen wir den einen oder anderen aufgrund der beschränkten Anzahl noch rauskickern. Wenn es manchmal ganz knapp nicht reicht, ermuntern wir die Jugendlichen dazu, weiterzumachen.*

### **Ein kleines Fazit?**

*Wir leben in einer von Bildern und Filmen dominierten Welt. Filmkompetenz ist dringend nötig, z. B. für das Verständnis und die «Entschlüsselung» von Videogames oder Fernsehsendungen – alles Medien, die den Alltag der Jugendlichen prägen. Filmkompetenz bedeutet für mich, dass mit den Schülern auch andere Filme, die nicht zu ihrem Repertoire gehören, angeschaut und analysiert werden.*

### **Neue Kategorien der SJFT für 2009**

Filme von Jugendlichen bis 16 Jahre

Filme von Jugendlichen bis 19 Jahre

Filme von unter 25-Jährigen

Filme aus Filmschulen (wie bisher bis 30-jährig)

Thematische Produktionen

Mehr Informationen unter [www.jugendfilmtage.ch](http://www.jugendfilmtage.ch)

Das Gespräch mit dem Leiter der Schweizer Jugendfilmtage (SJFT), Patric Schatzmann, führte Natalie Eberle.

## Blogs, Podcasts und Wikis: Das kreative Potenzial des Web 2.0



Unser 14-jähriger Sohn und unsere zwölfjährige Tochter sagen: «Fernsehen ist langweilig! Es kommen so selten gute Filme.» Die Zeit vor dem Computer hat laut JIM-Studie<sup>3</sup> die Fernsehzeit eingeholt. Als Vater und als Medienpädagoge kann ich bestätigen: Für viele Jugendliche sind heute die interaktiven Angebote im Internet, oft als Web 2.0 bezeichnet, wesentlich spannender als das blosse Konsumieren vor der Kiste.

Das Internet macht allerdings auch Schlagzeilen, und zwar meist negative: «Internet-Chat: Jedes zweite Mädchen wird belästigt» (presstext.de, nachrichten.ch, 24. 12. 2008). «Boomende Internet-Site für Kinder: Pädagogen schlagen Alarm» («Tages-Anzeiger», 22. 8. 2008). Es folgen sofort Kommentare von Experten, die warnend vom pädagogischen Super-GAU reden und Verbotsforderungen von Politikern, die wenig Ahnung von Jugendlichen haben. Wir pädagogisch Tätigen sollen es richten und aus dem Stand zu versierten Medienpädagogen werden.

Als «Digital Immigrants» (Mark Prensky) ist die heutige Generation von Pädagoginnen und Pädagogen den Jugendlichen im Umgang mit Computern oft unterlegen. Das Ziel kann und muss aber nicht sein, die Jugendlichen in ihrem Können zu konkurrenzieren. Vielmehr geht es darum, ihre Interessen an eigenen Publikationen und interaktiver

<sup>3</sup>Jugend, Information, (Multi-)Media: [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest).

Arbeit im Internet zu nutzen und zu leiten. Zugänge dafür gibt es viele. Eine beliebte Möglichkeit der Publikation im Netz ist der Weblog oder Blog.<sup>4</sup> Ob tagebuchartig oder eher als News-Organ: Die Kommentare der Leserinnen und Leser motivieren und zeigen, dass die Einträge auch gelesen werden. Das Potenzial von Blogs wird in der Arbeit von Jugendlichen noch nicht annähernd ausgeschöpft. Von sich aus bloggen Jugendliche in der Schweiz noch eher selten. Für die Selbstdarstellung sind soziale Netzwerke wie Facebook oder Netlog attraktiver. Auf diesen Portalen weisen die Jugendlichen dann Dutzende von Freundinnen und Freunden aus, die sich oft banal, manchmal fahrlässig (im Umgang mit privaten Daten und Bildern) und manchmal genial kreativ darstellen. Blogs hingegen fordern Konstanz und gute Inhalte zu einem Thema das auch ein Publikum findet. Eine pädagogische Betreuung ist sehr zu empfehlen. Wie wärs mit einem Blog über das Leben als Migrantin unter Schweizern? Mit einem Blog über die Aktivitäten einer Jugendgruppe, über die Lehrstellensuche, über das Leben als Arbeitslose/r? Warum nicht über politische Themen bloggen, welche die Jugend direkt betreffen? Gute Blogs können thematisch in Google gesucht werden.<sup>5</sup> Und natürlich gibt es auch mehrere Blogs, die sich mit Jugendarbeit beschäftigen.<sup>6</sup>

Blogs können ebenso abonniert werden wie Podcasts. Podcasts sind die Audioversion von Blogs: Jeder wird selber zum Radiomacher. Mit einem Headset erreicht man bereits eine brauchbare Qualität. Da heute jeder Laptop eine Kamera eingebaut hat, sind auch einfache Videoblogs/Videopodcasts selber produzierbar. Hier ist der Aufwand beim Schneiden allerdings grösser. Das grösste Podcast-Portal ist iTunes, aber auch andere<sup>7</sup> sind zu empfehlen.

Eine weitere Möglichkeit der Publikation bieten Wikis.<sup>8</sup> Wie bei Wikipedia können verschiedene Personen an einer Veröffentlichung mitarbeiten, Bilder können integriert werden, ja sogar Ton- und Videodateien sind möglich. Wikis sind zwar grafisch weniger perfekt als konventionelle Websites, aber die einfache Online-Bearbeitung durch beliebig viele Autorinnen und Autoren wiegt dies bei weitem auf. Eine echte «Social Software»! Auch hier gibt es leider noch wenige gute Beispiele, das Potenzial jedoch ist sehr gross.<sup>9</sup>

Ein grösseres Publikum wird allerdings erst erreicht, wenn ein Blog, Podcast oder eine Wiki-Site über längere Zeit regelmässig gepflegt wird. Neue Beiträge sollten ungefähr wöchentlich erscheinen, Kommentare noch häufiger bearbeitet und wieder kommentiert werden. Konstanz und inhaltliche Qualität sind für Publikationen im Internet die wichtigsten Erfolgsfaktoren.

Schlussendlich sind die Werkzeuge das eine - Ideen für konkrete Projekte das andere: Auf meiner Website [www.digitalpro.ch](http://www.digitalpro.ch) finden sich Dutzende Ideen für konkrete Projekte sowie Hilfen für die Durchführung, Anleitungen und Beispiele.

von Beat Küng

Mitarbeiter an der Pädagogischen Hochschule Zentralschweiz (PHZ).

<sup>4</sup> Infos und Software zum Thema Weblog / Blog: [www.mediaculture-online.de/Weblogs.555.0.html](http://www.mediaculture-online.de/Weblogs.555.0.html).

<sup>5</sup> Suche nach Blogs mit Google Blogsearch: <http://blogsearch.google.de>.

<sup>6</sup> Ideen, Materialien und Quellen für die Jugendarbeit: <http://weblog.ferienlager-online.de>.

<sup>7</sup> Podcasts nach Kategorien geordnet (z. B. «Jugendliche»): <http://www.podcast.de/>.

<sup>8</sup> Umfassende Infos über Wikis: <http://www.e-teaching.org/technik/kommunikation/wikis/> oder <http://www.schulwiki.org/wiki.cgi>.

<sup>9</sup> Projekte für die offene Jugendarbeit, Österreich: <http://www.wiki.at/jugend>.

## Flyer

Ob für Partys, Treffprogramme oder andere Events: Für alles braucht es gute Flyer. Es gibt diverse Programme, um Flyer zu gestalten - wobei es selbstverständlich immer auch auf die Ansprüche ankommt. Man kann auch mit Word Flyer machen, wer aber etwas mehr kreative Freiheit will, arbeitet besser mit Programmen wie z. B. Photoshop für die Bildbearbeitung und InDesign für das Layout. Leider sind diese Programme nicht für alle erschwinglich, schon gar nicht für Jugendliche, darum hier die Open-Source-Alternativen: Gimp, ein ausgezeichnetes Bildbearbeitungsprogramm das ebenso viel, wenn nicht noch mehr kann als Photoshop. (Die erfreuliche Nachricht: Gimp läuft nun auch auf allen Mac-Plattformen.) Für das Layout gibt es Scribus. Sowohl Gimp als auch Scribus sind komplexe Programme und benötigen Einarbeitungszeit, dafür kann man sie gratis vom Netz laden (am besten gleich zusammen mit den Jugendlichen). Weitere kleinere Programme laufen allerdings meist nur auf PC - so Easy Flyer Creator 1, Smart Draw etc. Ein Nachteil dabei ist, dass die Programme nur auf Englisch sind; unklar ist auch, wie lange diese Programme noch gratis sind, da sie nicht sehr bekannt sind. Aber mit Gimp und Scribus ist jeder Treff gut ausgerüstet.

## «Garageband»

Hip Hop ist wohl zurzeit der am meisten verbreitete Musikstil unter den Jugendtreff-Besucher/innen. Hip Hop ist auch die Musik, die sie selber, mit relativ kleinem Aufwand, komponieren. Ein paar tolle Beats, ein paar krasse Texte, und fertig ist das Songgemixe. Was braucht es für die Infrastruktur? Als Erstes einen Computer mit einem Mikrofoneingang, ausserdem Musikprogramme z. B. Magix Music Maker für PC.<sup>10</sup>

Bei Apple gehört das Programm «Garageband» zur Standardausrüstung. Magix und Garageband sind beides relativ einfache Musikprogramme mit einer Timeline und Hunderten von Beats, die man auf der Timeline zusammenfügen kann. Damit kann man das Ministudio bereits starten - vorausgesetzt, man verfügt im Jugendtreff über einen kleinen ruhigen Raum.

## Das Jugend-Onlinemagazin tink.ch

Die Informationspartizipation am Tagesgeschehen verlagert sich zusehends in den virtuellen Bereich. Das belegen beispielsweise die sinkenden Auflagenzahlen im Printjournalismus, während dem die immer zahlreicheren Informationsportale im Internet monatlich mit höheren «Click-Zahlen» aufwarten. Diese Verlagerung wird künftig weiter voranschreiten. Kinder und Jugendliche lernen heutzutage eher, sich in den ausufernden Strassen des Datennetzes zurechtzufinden, als im dicken Dschungel des Blätterwaldes. Das Internet ist schneller, günstiger in der Produktion und nachhaltiger - Inhalte werden gespeichert und bleiben so dem Leser auf unbestimmte Zeit erhalten.

Durch die multimediale Komponente entstehen für Inhalte vielfältige Aufbereitungsformen. Ob Video, Audio oder in der konventionellen Textform - den Gestaltungsmöglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt. Ein weiterer Vorteil: Jeder und Jede kann mitgestalten und sich aktiv in die virtuelle Welt einbringen. Bei diesem Punkt knüpft auch Tink.ch an. Tink.ch (kurz: Tink) ist ein

<sup>10</sup> Download unter <http://www.gratis-programme.de/index.php?center=top> oder WavePad und MixPad, beide unter [http://www.nch.com.au/software/soundrec.html?gclid=CNUf\\_a6DuZgCFYST3wodc2NtZw](http://www.nch.com.au/software/soundrec.html?gclid=CNUf_a6DuZgCFYST3wodc2NtZw) oder Audacity: <http://freeware.siebertnet.de/audio/index.html>

# Der Computer als «Spielzeug»

unabhängiges, wöchentlich neu erscheinendes Jugend-Onlinemagazin. Das Magazin richtet sich nicht nur an Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 16-25 Jahren, sondern wird auch von Leuten dieser Altersklasse produziert und mitgestaltet. Schülerinnen und Schülern, Studierenden oder Lehrlingen, die interessiert sind, sich journalistisch zu engagieren, bietet Tink.ch eine geeignete Plattform.

Die journalistische Weiterbildung der jungen Reporter/innen und Schreiberlinge ist Tink ein zentrales Anliegen. Deshalb werden in der gesamten Schweiz regelmässig Medienkurse durchgeführt. Unter der Leitung von professionellen Vertretern aus der journalistischen Branche lernen die Teilnehmenden was es beispielsweise heisst, eine Radiosendung zu produzieren oder eine Filmkritik zu schreiben. Das Erlernte kann danach direkt umgesetzt und auf Tink.ch publiziert werden. Durch diesen

Prozess steigert sich einerseits die Qualität des Magazins, andererseits lernen die Jugendlichen einen professionalisierten Umgang mit den modernen Medien und den verschiedenen Schreibformen.

Thematisch setzt Tink.ch sich und seinen Mitgestaltern bewusst keine Grenzen. Ob Sport, Kultur, Politik, Ausbildung, Festivals oder Kultur - die Interessen von jungen Leuten sind so vielfältig, wie das Erscheinungsbild von Tink. Dabei wird darauf geachtet, dass auch Themen zur Sprache kommen, die sonst in der Öffentlichkeit eher weniger Aufmerksamkeit erhalten: Im Speziellen Projekte, an denen Jugendliche aktiv beteiligt sind. Mehr Informationen unter [www.tink.ch](http://www.tink.ch)

*von Martin Sturzenegger*

*Autor und freier Journalist und seit Herbst 2008 Redaktionsleiter*

*von Tink-Zürich.*

In der Hitparade der Anwendungen von Jugendlichen kommen gleich nach MSN und Netlog die Computerspiele. Die Bandbreite an Games ist riesig: Da sind zuallererst die Gratis-Online-Spielportale, wie [spielaffe.de](http://spielaffe.de), [spielen.ch](http://spielen.ch), [gamigo.de](http://gamigo.de) oder [popg.com](http://popg.com) etc., bei denen man vom Shootergame über Jump-and-Run-Spiele bis hin zu Poker alles spielen kann. Sie werden von den meisten Kids besucht und sind mit dem althergebrachten «Spielekoffer» vergleichbar. Jugendliche sind eher bei den Online-Multiplayergames anzutreffen (siehe auch im Folgenden: «Computergames - Potenziale und Gefahren»).

## Computergames – Potenziale und Gefahren



Keine andere Art der Computernutzung wirft so viele Fragen auf wie die Spielwelt. Sind Kinder die Games spielen per se gefährdet? Oder können solche Spiele auch positive Auswirkungen haben - zum Beispiel ein verbessertes räumliches Visualisierungsvermögen? Die Wissenschaftler und deren diverse Studien kommen zu keinem eindeutigen Resultat. Aber die Frage, was Jugendliche bei ihrem mehrstündigen Verweilen in virtuellen Welten suchen, welches ihre Spielmotivation

In einer dritten Kategorie Spiele mischen sich Chatportale und Multiplayergame. Second Life ist wohl das bekannteste dieser Art - für die Kids ist es Habbo Hotel. Ziel dieser Spiele ist die Kommunikation und der Austausch mit anderen. Um sich in diesen virtuellen Welten zu bewegen, muss man sich einen Avatar (Stellvertreterfigur) respektive eine Avatara zulegen. Bis zu einem gewissen Punkt sind diese Spiel-Chat-Communities kostenlos. Wer sich jedoch mehr auf diese Welten einlassen will, wird irgendwann reales Geld ausgeben müssen. Auch Kids und Jugendliche können via SMS schon Geld auf Habbo Hotel ausgeben.

ist, hilft uns einzuschätzen, ob sie gefährdet sind oder nicht. Laut Suchtprävention Zürich gelten in der Schweiz sechs Prozent der User als internetsüchtig. Wie viele davon Kinder und Jugendliche sind, ist nicht ersichtlich.

Die Verlockungen der Computerspiele sind vielfältig: Kinder und Jugendliche können zum einen neue Identitäten ausprobieren und in einem geschützten Rahmen soziale Verhaltensweisen erproben. Im Weiteren macht die Spielwelt oft glücklich - jedenfalls sind

# Hintergrundinformation:

## Die okaj zürich

die Erfolgsmomente im Gegensatz zur Realität viel häufiger: Viele Kinder und Jugendliche suchen bei Onlinespielen die Bestätigung, die sie in der realen Welt nicht bekommen. In den meisten Multi-User-Onlinespielen (War of Warcraft, Call of Duty, Counterstrike etc.) werden die Jugendlichen in eine Gruppe eingebunden und erhalten damit eine Rolle, die mit spezifischen Aufgaben verbunden ist, aufgrund deren sie Verantwortung übernehmen müssen. Ebenfalls im Gegensatz zur Realität, in der die Lernfelder, in denen Jugendliche Verantwortung übernehmen können, sehr beschränkt sind. Multiplayergames erlauben es z. B., Loyalität und Solidarität zu erlernen. Zudem werden die Jugendlichen dort als Spieler ernst genommen und erhalten alle die Chance zu gewinnen. Physische Handicaps, die den Jugendlichen in der Realität das Leben erschweren, sind in der Virtualität nicht relevant.

Ganz oben auf der Skala der Lieblingsspiele vieler Jugendlicher finden sich Egoshooter games. Auch wenn es nicht erwiesen ist, dass diese Auswirkungen auf reale Handlungen im Leben der Jugendlichen haben, soll hier doch noch gesagt werden, dass das Erproben von Gewalthandlungen in einem sehr real dargestellten Setting sehr wohl hinterfragt werden darf - im Sinne von: Welche Einflüsse haben solche Games auf den Habitus von Jugendlichen? Was für eine Art der Konfliktlösung wird hier eingeübt? Was für Weltbilder werden portiert? Die Tatsache, dass die Spiellandschaft - sowohl von den Herstellern als auch den Nutzern - bis heute noch sehr männerdominiert ist, spiegelt sich in vielen Spielinhalten wider.

Auch in diesem Feld besteht das Problem, dass viele Kids damit allein gelassen werden und die Eltern mit

ihren spielwütigen Kids oft überfordert sind. Auch im Bereich der Games kann die Jugendarbeit sehr wohl einiges bewirken: Z. B. könnten öfters LAN-Partys (Partys, an denen viele Spieler in einem grossen Raum gemeinsam gegeneinander spielen) organisiert werden. Wissenschaftliche Studien haben gezeigt, dass Spieler/innen an solchen Partys ihre aufgebauten Aggressionen schneller und besser wieder abbauen als die, die alleine zu Hause spielen. Der direkte Kontakt zu den Gegnern ermöglicht einen realen Austausch. Bei solchen Veranstaltungen können auch die Spielinhalte diskutiert und das Suchtverhalten direkt angesprochen werden. Es ist auch interessant, solche Anlässe für Eltern zu organisieren und die Jugendlichen als «Supporter» einzusetzen.

Dass Jugendliche und Kinder durch Spiele die Möglichkeit erhalten, etwas im Team zu tun, Geschicklichkeit zu erlangen und Erfolge zu erleben, kann für ihre Entwicklung nur positiv sein. Wichtig dabei ist, dass sie auch in der realen Welt Freiräume und Lernfelder erhalten, in denen sie Verantwortung, Teamgeist, Loyalität und Ausdauer erproben können.

Die okaj zürich ist der kantonale Dachverband der offenen, verbandlichen und kirchlichen Jugendarbeit im Kanton Zürich. Sie bezweckt deren Förderung und ist vom Kanton Zürich mit der kantonalen Kinder- und Jugendförderung beauftragt. Sie ist als parteipolitisch und konfessionell neutraler Verein organisiert. Ihre Basis bilden rund 600 Mitgliedsorganisationen aus der Jugendarbeit im Kanton Zürich.

### Ansprechpartner und Dienstleistungen

Das Zielpublikum der okaj zürich sind einerseits die Verbände und Institutionen der Jugendarbeit, andererseits ehrenamtliche und angestellte Jugendarbeitende sowie verantwortliche Entscheidungsträger/innen aus kantonaler und kommunaler Verwaltung und Politik. Die okaj zürich nimmt eine Vermittlerposition zwischen Verwaltung, Politik und Jugendarbeit ein und vertritt die Interessen der Jugendarbeit und der Jugendlichen gegenüber der Politik, Verwaltung und Öffentlichkeit. Sie vernetzt und berät kommunale und kantonale Angebote im Jugendbereich und bietet Weiterbildungsangebote für in der Jugendarbeit Tätige an. Sie bietet eine Plattform für in der Jugendarbeit Tätige, indem sie über aktuelle Entwicklungen informiert, den Austausch fördert und das Engagement der einzelnen Personen und Institutionen im Bereich der Jugendförderung koordiniert. Weiter fördert sie die Projektarbeit im Bereich der Jugendarbeit. Dadurch macht sie Synergien nutzbar und unterstützt die gemeinsame fachliche Entwicklung. Sie ist weiter verantwortlich für die Aufbereitung von Publikationen und Fachinformationen und bildet Fachgruppen zu jugendarbeitsrelevanten Themen.

### Vision

Im Sinne der Verfassung des Kantons Zürich und der UNO-Kinderrechtskonvention teilt die okaj zürich eine gemeinsame Vision:

#### **Kinder und Jugendliche im Kanton Zürich:**

fühlen sich wohl und sind gesund, beteiligen sich partnerschaftlich an der Gestaltung der Gesellschaft und sind sie als eigenverantwortlich handelnde Persönlichkeiten in die Gesellschaft integriert.

Die Kinder- und Jugendarbeit unterstützt Kinder und Jugendliche auf diesem Weg, indem sie Ressourcen vor Defizite stellt und mit animatorischen und partizipativen Methoden Selbstverantwortung und Eigenständigkeit fördert, Identifikation mit der Gesellschaft schafft, Integration, Prävention und Gesundheitsförderung betreibt sowie geeignete Rahmenbedingungen fördert.

### Förderung kantonaler Netzwerke

Die okaj zürich vernetzt die Jugendförderung auf kantonaler Ebene und vertritt sie in nationalen Netzwerken. Sie koordiniert das Engagement der einzelnen Personen und Institutionen im Bereich Jugendförderung, macht Synergien nutzbar und unterstützt die gemeinsame fachliche Entwicklung. Folgende kantonale Fachkonferenzen werden von der okaj zürich betrieben:

#### **Konferenz der Jugendverbände im Kanton Zürich (KJZ)**

Die Jugendverbände im Kanton Zürich arbeiten in der «Konferenz der Jugendverbände im Kanton Zürich (KJZ)» zusammen. Dabei nehmen sie Stellung zu aktuellen jugendpolitischen Themen und treten gemeinsam in der Öffentlichkeit auf.

# Weiterführende Literatur, Links

## Weiterführende Literatur

- DÖRING, N. (2003): Sozialpsychologie des Internet, Göttingen.
- EBLE, K./ SCHUMACHER, I. (Hrsg.) (2003): mediagirls – Medienprojekte für Mädchen, München.
- INGOLD, U./ AMANN, D./ SENN, F./ SPIESS, S./ TILEMANN, F. (2008): medienkompass 2 – Medien und ICT für die Sekundarstufe, Lehrmittelverlag des Kantons Zürich.
- TAPSCOTT, D./ WILLINAMS A. D. (2007): Wikinomics – Die Revolution im Netz, München.

## Links

### Pädagogische Seiten

- MEDIENPÄDAGOGIK (2009): Weblog rund um Medien, Pädagogik und Lebenslanges Lernen.  
<http://medienpaedagogik.kaywa.com/social-software/index.html> (09.03.2009).
- KATHOLISCHER MEDIEDIENST/ REFORMIERTE MEDIEN (2006): Dossier 26, Im Spiegelgarten der Jugend.  
[http://www.medienheft.ch/dossier/aktuell/uebersicht\\_26.html](http://www.medienheft.ch/dossier/aktuell/uebersicht_26.html) (09.03.2009).
- BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (2009): Arbeitsmaterialien Medien.  
[http://www.bpb.de/publikationen/JM5GRN,0,0,Arbeitsmaterialien\\_Medien.html](http://www.bpb.de/publikationen/JM5GRN,0,0,Arbeitsmaterialien_Medien.html) (09.03.2009).
- LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW (2008): Computerspiele (Flyer).  
<http://www.lehrerfreund.de/in/schule/1s/computerspiele-grundlagen/3294> (09.03.2009).
- EIDGENÖSSISCHE TECHNISCHE HOCHSCHULE ZÜRICH (2007): ELBA - E-Learning-Baukasten.  
<http://www.elba.ethz.ch/> (09.03.2009).
- DIGITAL PRO: Podcast von Beat Küng. Projektunterricht, Projekte, Fotografie.  
<http://digitalpro.ch/>

### Gender

- WOMENGAMERS: Plattform für weibliche Gamer.  
<http://www.womengamers.com/>
- RICHARD, B.: Die Repräsentation weiblicher Ästhetik in Jugendkulturen und im Internet.  
<http://www.birgitrichard.de/goth/texte/fraus.htm> (09.03.2009).
- FRAUENFÖRDERUNG (FF) AM DEPARTEMENT INFORMATIK DER ETH ZÜRICH: Informationen für angehende Informatikerinnen.  
<http://www.frauen.inf.ethz.ch/> (09.03.2009).

### Wissensportale

- EUROPEANA: THINK CULTURE: Digitale Bibliothek für Bilder, Texte, Videos etc.  
<http://www.europeana.eu/portal/> (09.03.2009).

### Jugendarbeit

- NETBRIDGE: Servicestelle für Einrichtungen und Multiplikator/innen der ausserschulischen Wiener Jugendarbeit.  
<http://www.netbridge.at/>

### Kunst und andere Kreationen

- AXEL QUACK: Übersicht über Projekte und Auftragsarbeiten.  
<http://www.binaryisdeath.de/>

## **Konferenz offene Jugendarbeit im Kanton Zürich (KOJZ)**

Die «Konferenz der Offenen Jugendarbeit im Kanton Zürich KOJZ» koordiniert die Arbeit der regionalen Netzwerke der Offenen Jugendarbeit. Dabei wird bezüglich Interessenvertretung, fachliche Entwicklung, Information und Aus- und Weiterbildung zusammengearbeitet.

## **Konferenz der kommunalen Jugendbeauftragten im Kanton Zürich (KKJ)**

Die Jugendbeauftragten der Städte und Gemeinden im Kanton Zürich arbeiten in der «Konferenz der kommunalen Jugendbeauftragten im Kanton Zürich zusammen (KKJ)». Die KKJ vertritt die Anliegen der kommunalen Jugendbeauftragten, bietet fachliche Unterstützung, Informationen und Ressourcen an und fördert die Verbreiterung der Jugendbeauftragtenfunktion im Kanton Zürich.

## **Zusammenarbeit mit nationalen Dachverbänden**

Die okaj zürich arbeitet als Mitglied mit dem Dachverband Offene Jugendarbeit Schweiz DOJ und der Schweizerischen Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände SAJV zusammen. Weiter repräsentiert die okaj zürich den Kanton Zürich in der Konferenz der kantonalen Beauftragten für Kinder- und Jugendförderung KKJF, einer Fachkonferenz der Schweizerischen Konferenz der Kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK).

## **Communities**

- DREHSCHLEIBE JUGEND-PROJEKTFABRIK HORGEN (2009): Social-Communities und ihre Relevanz für die Jugendarbeit. Zum Umgang mit Netlog, Facebook & Co in der drehscheibe Jugend-Projektfabrik Horgen.  
Download des PDF-Dokuments: [www.jugendpolitik-horgen.ch/Unterlagen.asp](http://www.jugendpolitik-horgen.ch/Unterlagen.asp) (20.04.2009)
- SCHMIEDEKAMPF, K. (2008): SchülerVZ-Profile. Die ganze Welt liest mit.  
<http://www.spiegel.de/schulspiegel/leben/0,1518,531569,00.html> (09.03.2009).
- TWITTER: Soziales Netzwerk und Mikro-Blogging-Dienst.  
<http://twitter.com/>

## **Sicherheit**

- KLICKSAFE.DE: Initiative für mehr Sicherheit im Netz.  
<https://www.klicksafe.de/>
- SAFERNET.AT: Das Internet sicher nutzen, Informationen für Lehrende und Eltern.  
<http://www.saferinternet.at>

## **Sammlung wichtiger Seiten**

- UP2DATE JUGEND UND NEUE MEDIEN: Linksammlung zum Thema «Jugend und Neue Medien».  
<http://www.neuemedien.ch/informationen.html> (09.03.2009).

## **Software**

- OPENSOURCE4MAC: Kostenlose Open Source Programme für Mac OS X.  
<http://www.opensource4mac.de/> <http://www.opensource4mac.org/>
- FREEWARE-DOWNLOAD.COM: Kostenloser Download von Programmen.  
<http://www.freeware-download.com/>
- GIMP – Lizenzfreies Bildbearbeitungsprogramm  
Für PC <http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html> (09.03.2009).  
Für Mac [http://www.cnet.de/downloads/mac/83292/gimp+f\\_uuml\\_r+mac.htm](http://www.cnet.de/downloads/mac/83292/gimp+f_uuml_r+mac.htm) (09.03.2009).
- MACWELT: Nachrichten, Tipps und Tests.  
<http://www.macwelt.de>

## **Für Kids**

- INTERNET ABC: Portal rund ums Internet – für Kinder und Erwachsene.  
<http://www.internet-abc.de>

## **Games – Infos**

- SPIELBAR: Interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele.  
<http://www.spielbar.de/neu/> (09.03.2009).
- DIE WELT: Webwelt - Technik-Ratgeber, Webwelt-Surfer und Videospiele.  
<http://www.welt.de/webwelt/article2862891/Sonys-virtuelle-Welt.html> (09.03.2009).
- HÄGLER, T. (2008): Faszination Computerspiele – Dossier.  
<http://www.dr2.ch/www/de/dr2/themen/wissen/medien-internet/4582.faszination-computerspiele.html> (09.03.2009).
- SPIELAFFE: Kostenlose Spiele für die ganze Familie.  
<http://www.spielaffe.de>
- GAMIGO: Portal für kostenlose Spiele.  
<http://www.gamigo.de>
- ELECTRONIC-ARTS: Infoseite für die neuesten Games.  
<http://www.electronic-arts.de>

# **Impressum** © okay zürich 2009

## **okay zürich**

### **Kantonale Kinder- und Jugendförderung**

### **Langstrasse 14**

### **Postfach 2037**

### **8026 Zürich**

### **Telefon: 044 366 50 10**

### **Fax: 044 366 50 15**

### **E-Mail: [info@okay.ch](mailto:info@okay.ch)**

### **Im Web: [www.okay.ch](http://www.okay.ch)**

## **Öffnungszeiten:**

### **Montag bis Freitag 9-12 und 14-17 Uhr**

## **Zahlungsverbindung:**

### **Zürcher Kantonalbank, 8010 Zürich**

### **Konto: 1100-0193.285**

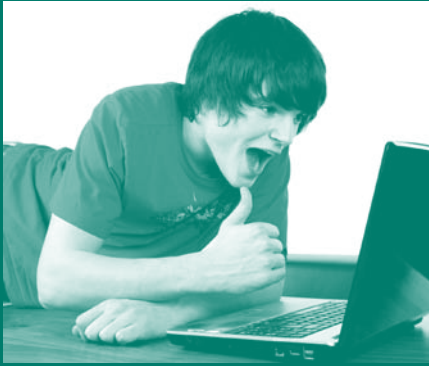
### **Postkonto: 80-37342-3**

## **Autorin: Natalie Eberle**

## **Korrektorat: Doris Senn**

## **Layout: Komun GmbH, [www.komun.ch](http://www.komun.ch)**

## **Auflage: 3`000 Ex.**



*okaj zürich / Kantonale Kinder- und Jugendförderung  
Langstrasse 14 / Postfach 2037 / 8026 Zürich  
Tel 044 366 50 10 / Fax 044 366 50 15 / [info@okaj.ch](mailto:info@okaj.ch) / [www.okaj.ch](http://www.okaj.ch)*