

informationen

ANALYSEN | MATERIALIEN | ARBEITSHILFEN ZUM JUGENDSCHUTZ



Alles nur Spiel?

Andreas Kirchhoff
„Wo die wilden Kerle wohnen“
Zur Rolle gewaltorientierter
Medienunterhaltung in
unserer Gesellschaft

Olaf Jantz
Faszination Kontrolle:
Jungen zwischen Macht und
Ohnmacht im Computerspiel

Andreas Kirchhoff

**Wo die wilden Kerle wohnen –
Zur Rolle gewaltorientierter Medienunterhaltung
in unserer Gesellschaft**

Olaf Jantz

**Faszination Kontrolle:
Jungen zwischen Macht und Ohnmacht im Computerspiel**

Aus der Praxis für die Praxis

Andreas Kirchhoff
Game-Design statt Ego-Shooter

Jens Wiemken
Hardliner – Zeit für Helden: Eine pädagogische
Handlungsmöglichkeit im Umgang mit Gewaltspielen

Carmen Kunz
For Boys – Medienarbeit mit Jungs

Ursula Kluge
Kleines ABC der Computerspiele

Lorenz Meier
Faszination LAN-Partys – Erfahrungsbericht eines Insiders

Nachrichten und Hinweise

Termine

Medien und Materialien

Aus der Arbeit der ajs

Impressum:

Herausgeber:
Präsidium der Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
Dr. Ursula Pfeiffer
Gudrun Mertens
Christoph Renz
Brigitte von Dungen
Jochen Mack

Redaktion:
Elisabeth Gropper (verantw.)
Elke Sauerteig

Unter Mitarbeit der Fachreferent/innen:
Ursula Arbeiter, Bernhild Manske-Herlyn,
Barbara Tilke, Lothar Wegner

Die mit Namen versehenen Beiträge geben
die Meinung des Autors/der Autorin wieder.

Alle Rechte sind vorbehalten,
Vervielfältigungen sind nur mit Genehmigung
der Aktion Jugendschutz gestattet.

Konto: Bank für Sozialwirtschaft
(BLZ 601 205 00) Konto-Nr. 8 701 800

Bezugspreis: Einzelheft € 2,00, Abonnement
€ 7,50 jährlich inkl. MwSt. und Versand

Auflage: 10.000

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Gestaltungskonzeption:
Profilkonzept GmbH Esslingen

Titelfoto:
axelhess.com

Layout: *Kreativ plus*
Gesellschaft für Werbung
und Kommunikation mbH
Haußmannstraße 6, 70188 Stuttgart
www.kreativplus.com

Druck: Offizin Chr. Scheufele GmbH & Co.KG
Tränkestraße 17, 70597 Stuttgart

Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
Stafflenbergstr. 44, 70184 Stuttgart
Tel.: (07 11) 2 37 37 - 0
Fax: (07 11) 2 37 37 - 30
info@ajs-bw.de
www.ajs-bw.de

Editorial



Liebe Leserinnen und Leser,

das Beziehungsdreieck zwischen Jungen, Computerspielen und Gewalt ist ein Tummelplatz für populistische Interpretationen. Schnell wird diagnostiziert,

Jugendliche könnten zwischen Realität und Virtualität nicht mehr unterscheiden. Der Schritt vom Spiel zur realen Gewaltanwendung scheint zwangsläufig die Folge. Die Spieler werden stigmatisiert, Pädagog/innen und Eltern sind verunsichert.

Die Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg hat die Problematik im Juli mit einer Fachtagung unter dem Titel „Alles nur Spiel? Computerspiele – Jungen – Gewalt“ aufgegriffen. In Vorträgen und Praxisbeispielen fanden die über 100 Teilnehmer/innen vielfältige fachliche Informationen und gute Ideen, die insbesondere in der Jugendarbeit, der Jugendhilfe und in Schulen umgesetzt werden können.

Schnelle und eindeutige Antworten auf die Frage nach schädlichen Wirkungen der Spiele können nicht gegeben werden. Medien können Vorbilder für individuelles Gewalthandeln sein, allein verursachend sind sie nicht. Sonst hätten wir täglich eine weitaus größere Zahl von Gewalttaten. Trotzdem müssen in der Pädagogik Konzepte entwickelt werden, die das Medium Computerspiel bewusst einbeziehen. Würden Jungen stärker pädagogisch unterstützt, könnte das Computerspiel zur sinnvollen Lernergänzung in ihrem Alltag werden – so eine der Schlussfolgerungen im Rahmen der Tagung.

Einig waren sich alle Expert/innen der Fachtagung: Wer ein wirkliches Interesse an Heranwachsenden und ihrem Medienumgang hat, muss den Jugendlichen und ihren medialen Vorlieben unvoreingenommen und dialogbereit begegnen. Unser Ziel muss es sein, den Jugendlichen einen selbstbestimmten und kritischen Umgang mit Medien, also letztlich Medienkompetenz zu vermitteln.

In dieser Ausgabe unserer ajs-informationen finden Sie einige Fachbeiträge der Tagung wiedergegeben. Andreas Kirchhoff reflektiert den Stellenwert gewaltorientierter Medienunterhaltung in unserer Gesellschaft und deren Bedeutung insbesondere für Heranwachsende. Olaf Jantze setzt sich in seinem Beitrag mit dem Zusammenhang zwischen männlicher Sozialisation und der Vorliebe für (gewalthaltige) Computerspiele auseinander.

Die Praxisprojekte zeigen Möglichkeiten, die Faszination von Jungen für Computerspiele aufzugreifen als auch die Problemfelder zu thematisieren. Außerdem finden Sie in dieser Ausgabe Medientipps, Veranstaltungshinweise und Informationen aus der Arbeit der ajs.

Wir wünschen Ihnen eine anregende und interessante Lektüre!

*Elisabeth Gropper
Geschäftsführerin der Aktion Jugendschutz*

Wo die wilden Kerle wohnen

Zur Rolle gewaltorientierter Medienunterhaltung in unserer Gesellschaft

■ Kaum ein Thema erregt so zuverlässig und effektiv öffentliche Aufmerksamkeit wie das Thema „Gewalt“. Als spannungssteigerndes Element ist Gewalt Bestandteil medialer Erzählungen seit es die Medien gibt. Ebenso alt ist der Streit um die Auswirkungen gewalthaltiger Medienangebote. Maurice Sendaks Geschichte vom kleinen Max, der ohne Essen ins Bett geschickt wird und eine Reise ins Land der wilden Kerle unternimmt¹, verweist auf vieles, was auch den aktuellen Diskurs zum Thema bestimmt: das Bedürfnis Heranwachsender, reale Ängste und Depressionen mithilfe von Macht- und Gewaltphantasien beherrschen zu lernen, die bewahrpädagogisch geprägte Sorge der Erwachsenen vor solchen Phantasien, die Verwischung von Grenzen zwischen Spiel und Realität. Vor allem verweist die Geschichte auf die Refugien, in denen die „wilden Kerle“ bevorzugt ihr Unwesen treiben: in den bunten Medienwelten.

Im deutschen Fernsehen kann man in einer durchschnittlichen Woche Zeuge von 536 Morden werden.² Gemessen an der durchschnittlichen Tötungsfrequenz in

Im deutsche Fernsehen kann man in einer durchschnittlichen Woche 536 Morde sehen.

einer Partie „Quake“ erscheint selbst eine solche Zahl schnell harmlos. Um auf dem Computerspielmarkt für Furore zu sorgen, bedarf es heutzutage schon eines

Spiels wie „Manhunt“, das sich durch einen ausgeprägten Sadismus auszeichnet.³ Blickt man sich um auf dem Medien- und Unterhaltungsmarkt, so scheint ein kulturpessimistischer und medienfeindlicher Reflex unweigerlich Bestätigung zu finden, der uns auf dem direkten Weg in den Untergang der abendländischen Zivilisation wähnt und die Medien dabei längst als Trägerrakete ausgemacht hat.⁴ Schlimmer noch, der Flut gewalthaltiger Angebote in den Medien scheint eine ganz reale Entwicklung zu entsprechen: Die Gewaltbereitschaft, insbesondere unter Jugendlichen, scheint zuzu-

nehmen.⁵ Haben also die apokalyptischen Warner Recht, die mühelos einen Zusammenhang zwischen diesen beiden – im Übrigen recht unscharf beschriebenen – Phänomenen herstellen, die in den virtuellen Ego-Shooter-Orgien nur das jüngste und drastischste Beispiel eines medial befeuerten moralischen Verfalls unserer Gesellschaft sehen?

Brutale Medien – brutale Gesellschaft?

Das deutsche Grundgesetz garantiert uns das Recht auf „Leben und körperliche Unversehrtheit“. Das Bekenntnis zum Gewaltverzicht ist also konstitutiv für unsere Gesellschaft. Der Einsatz physischer Gewalt zur Lösung von Konflikten oder zur Durchsetzung eigener Interessen ist inakzeptabel. Einzig dem Staat wird in eng umrissenen, gesetzlich klar geregelten Ausnahmesituationen ein Monopol zu Ausübung physischer Gewalt zugestanden. Vor diesem Hintergrund ist die Ablehnung medialer Gewaltdarstellungen verständlich. Die anhaltende Sorge um möglicherweise schädigende Wirkungen medial dargebotener Gewalt, verbunden mit der Diskussion möglicher Maßnahmen scheint angebracht. Bemerkenswert ist jedoch, dass action- und gewalthaltige Angebote gleichzeitig eines der beliebtesten Genres im Medienmassenmarkt darstellen. Grundsätzlich halten wir uns also offenbar durchaus für befähigt und auch legitimiert, mediale Gewaltdarstellungen zu goutieren. Unsere Sorge beschränkt sich in diesem Kontext auf Heranwachsende, denen es, so wird befürchtet, womöglich an Wissen und Reife fehle, um die medialen Gewaltdarstellungen richtig einzuordnen. Das Misstrauen gegenüber den Medien ist dabei keineswegs neu, richtete es sich doch bereits vor mehr als hundert Jahren gegen die Trivial- oder „Schundliteratur“, später dann auch gegen Film und Fernsehen.

Nun wird eine neue Projektionsfläche für die zutiefst pädagogisch motivierte Sorge um schädliche Einflüsse des Medienkonsums zwischen den Polen Jungen, Com-

¹ Maurice Sendak: Wo die wilden Kerle wohnen. Zürich, 1992.

² Quelle: Kampagne des Südwestrundfunks gegen Gewalt in den Medien

³ Vgl. Tobias Moorstedt: Genuss an der Gewalt. Sadistisches Moden im Videospiel „Manhunt“. In: merz. Medien und Erziehung. 48. Jahrgang, Nr. 3, Juni 2004, S. 73.

⁴ Vgl. z.B. Neil Postmann: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt am Main, 1983.

⁵ Laut polizeilicher Kriminalstatistik 2003 ist insbesondere bei tatverdächtigen Jugendlichen eine Zunahme bei den Körperverletzungsdelikten zu verzeichnen.

puterspiele und Gewalt aufgespannt. Unser Argwohn richtet sich dabei gegen ein mit 40 Jahren zwar nicht mehr ganz junges, doch erst in den letzten Jahren technisch gereiftes und massenhaft verbreitetes Medium. Computerspiele sind vielen, die älter als 30 Jahre alt sind, per se suspekt, da ihnen die eigene Anschauung, die eigene Nutzungspraxis fehlt. Hinzu kommt, dass sich verknüpft mit diesem Medium und von der Öffentlichkeit lange unbemerkt, eine jugendkulturelle Szene entwickelt und ausdifferenziert hat, der es mithilfe ihrer technomorph kodierten Praktiken bis heute gelingt, sich erfolgreich den Vereinnahmungs- und Kontrollversuchen durch die Erwachsenenwelt zu entziehen. So bilden diffuse Technikängste und ein aus der Sorge um die Zukunft erwachsendes generelles Misstrauen gegenüber der Jugend den Hintergrund der Diskussionen um mediale Gewalt. Sie sind damit auch ein Ausdruck dessen, was Charles Taylor unter dem Begriff des „Unbehagens an der Moderne“ beschrieben hat und zu dem er anmerkt, „dass wir diese (im Zuge der Moderne sich vollziehenden) Veränderungen im Grunde gar nicht begreifen und dass der übliche Verlauf der Debatten darüber zu einer eigentlich verfälschenden Darstellung führt, sodass wir uns einen unzutreffenden Begriff davon machen, was wir in dieser Hinsicht beitragen können“.⁷

Solche Debatten um Mediengewalt entzündeten sich bevorzugt an so tragischen wie spektakulären Ereignissen wie dem Erfurter Amoklauf im Frühjahr 2002. Nachdem der 19-jährige Robert Steinhäuser 16 Menschen und schließlich sich selbst getötet hatte, wurde schnell kolportiert, dass er fanatischer Ego-Shooter-Spieler war. Der Umstand, dass er als Mitglied eines Sportschützenvereins ein Faible für ganz reale Waffen besaß und auch die Tatsache, dass er gerade der Schule verwiesen und damit seiner Zukunftsperspektive beraubt war, fanden dagegen zunächst kaum Beachtung. Eine skandal-lüsterne Medien- und Pressemaschinerie stürzte sich mit ihren simplifizierenden Schlagzeilen sogleich auf die vermeintlichen „Killerspiele“. Und es dauerte nicht lange, bis die Diskussion polarisiert und auf eifertig moralisierende Populisten einerseits und gewissenlose Industrielobbyisten andererseits aufgeteilt war. Während Letztere auf einem absoluten Recht zur freien Selbstentfaltung beharrten und auch nur den leisesten Ansatz von Kritik an den von ihnen feilgebotenen militaristischen Unterhaltungsprodukten erbost von sich wiesen, waren

auf der anderen Seite profilierungssüchtige Politiker/-innen und selbst ernannte Medienexpert/-innen schnell mit Verbotsforderungen und Pauschalurteilungen bei der Hand. Beiden Gruppen gemein ist, dass sie sich im Interesse des eigenen Marktwertes rücksichtslos eines sensiblen Themas bemächtigen, um auf seinem Rücken die eigenen Ziele zu befördern.

So aber wird eine differenzierte und sachgerechte Problemanalyse verhindert und stattdessen einer Vernebelung der wirklichen Problematik Vorschub geleistet. Die aus einer derart verkürzten Diskussion resultierenden ordnungspolitischen Schnellschüsse mögen das öffentliche Gewissen schnell beruhigen, auf längere Sicht wächst jedoch die Gefahr, auf verhängnisvolle Scheinlösungen zu setzen, die weder die Gesetzmäßigkeiten des Medienmarktes berücksichtigen noch den Lebensbedingungen und Mediennutzungsgewohnheiten der Jugendlichen Rechnung tragen und die letztlich keinerlei pädagogische Handlungsperspektive eröffnen. Um zu medien- wie erziehungswissenschaftlich sinnvollen und politisch verantwortlichen Lösungen zu kommen, wäre es daher zunächst erforderlich, den der Diskussion zugrunde liegenden Gewaltbegriff zu klären und schließlich das komplexe Wechselspiel zwischen Medien und ihren Nutzern zu verstehen.

Was ist Gewalt?

Der Streit um „Killerspiele“ ist weitestgehend ein Streit um die Abbildungen physischer Gewaltakte. Der öffentliche Anstoß regt sich nicht etwa dort, wo totalitäre Herrschaftssysteme simuliert werden, sondern dort, wo das Pixelblut spritzt.⁸ Der dieser Wahrnehmung zugrunde liegende eindimensionale Gewaltbegriff führt zu der paradoxen Situation, dass etwa eine Militärsimulation wie das vom amerikanischen Verteidigungsministerium mitfinanzierte und kostenlos bereitgestellte „Americas Army“⁹ einzig deshalb als weniger gewalthaltig gilt, weil die angeschossenen Gegner dort nicht etwa zerfetzt und ächzend aus dem virtuellen Leben scheiden, sondern sich friedlich auf den Boden setzen, ohne dabei einen einzigen Tropfen Blut zu vergießen. Dabei ändert diese Zensur der Gewaltfolgenderdarstellung nicht das Geringste an dem gewaltbetonten und militaristischen Charakter des Spielinhalts. Im Gegenteil: Hartmut Gieselmann verweist im Rekurs auf Jean Baudrillard ausdrücklich auf

⁷ Charles Taylor: Das Unbehagen an der Moderne. Frankfurt am Main, 1995, S. 8.

⁸ Zur weiter gehenden Auseinandersetzung mit der im Kontext von Computerspielen geführten Gewaltdiskussion vgl.:

Hartmut Gieselmann: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover, 2002, S. 23 ff.

⁹ vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/27576>

die ideologischen Gefahren einer fortschreitenden „Virtualisierung des Krieges“, gerade weil die technisch bereinigten Bilder des Krieges immer stärker an die Stelle einer realistischen Darstellungen von Gewalt und ihren Folgen treten: „Die Distanz zu den Opfern wächst; Gegner werden nur noch als abstrakte Symbole vor dem Raddarschirm wahrgenommen und es entsteht die Ideologie vom sauberen Computerkrieg, in denen die Bomben per Joystick und Fadenkreuz mit ‚chirurgischer‘ Präzision ihr Ziel finden.“¹⁰

Die gewissermaßen kosmetisch pervertierte Forderung nach Gewaltfreiheit verweist auf ein tiefer liegendes Problem, denn auch im wirklichen Leben assoziieren wir gemeinhin schnell Aktivitäten wie Hauen, Stechen, Schlagen – kurzum die handfesten Formen physischer Gewaltausübung – wenn von Gewalt die Rede ist. Ein breit gefächertes Ensemble restriktiver Instrumente, von der Prävention bis zur Sanktion, steht bereit, um insbesondere die Anwendung körperlicher Gewalt zu kontrollieren. Subtiler wirkende Formen psychischer und struktureller Gewalt werden dagegen leicht übersehen und in ihren Wirkungen vernachlässigt. Dabei liegt Gewalt immer dann vor, „wenn Machtmittel eingesetzt und Menschen dadurch geschädigt werden“.¹¹ Sie ist also keineswegs auf ihre physischen Erscheinungsformen beschränkt. Für viele Heranwachsende sind Mobbing in der Schule und fehlende Berufsperspektiven, Ausgrenzung und Beleidigung, Bedrohung und Benachteiligung ganz reale Gewalterfahrung und trauriger Bestandteil ihres Alltags. Sie stehen unter permanentem Handlungsdruck, müssen sich behaupten und Strategien zur Bewältigung

solcher Lebenslagen entwickeln. Ob sie dabei die Anwendung körperlicher Gewalt als probates Mittel zur Problemlösung in Betracht ziehen, ob sie subtilere, sozial unauffälligere Formen der Machtausübung beherrschen oder ob sie gar konstruktive Problemlösungsstrategien verfolgen können, hängt in erster Linie von persönlichen Faktoren wie dem sozioökonomischen oder kulturellen Hintergrund, dem Geschlecht, aber auch von der aktuellen Lebenssituation ab. Zu fragen bleibt indes, welche Rolle die Medien in diesem Zusammenhang spielen.

Vom Ego-Shooter zum Amokläufer?

Wer die Wirkungsdimensionen medialer Gewaltszenarien einschätzen will, muss sich von monokausalen Vorstellungen lösen. Nicht nur der solchen Erklärungsansätzen zugrunde liegende Gewaltbegriff ist häufig zu eindimensional, sondern auch das Menschenbild, von dem sie ausgehen, ist allzu simpel gestrickt. Kinder und Jugendliche werden lediglich als willenslose, passive Auftreffflächen betrachtet, an denen mediale Botschaften ihre immer gleichen Wirkungen vollziehen. Solche Erklärungsansätze negieren die Komplexität menschlichen Verhaltens, aber auch die Vielfalt menschlicher Lebenskontexte, in denen die Mediennutzung eingebettet ist. Genau über diese Verankerung in der Realität gewinnen Medien jedoch Bedeutung für das Denken und die Vorstellungen der Menschen und gleichzeitig wirken sie darüber wieder auf die Realität zurück. Dieses komplexe Wechselspiel zwischen Medium und Nutzer wird auf beiden Seiten von zahlreichen Faktoren moderiert. Ein simpler Wirkungszusammenhang, etwa in dem Sinne, dass mediale Gewalt reales Gewalthandeln generieren könne, ist vor diesem Hintergrund ausgeschlossen. Zu diesem Ergebnis kommen sämtliche seriösen Forschungen der letzten Jahrzehnte. Wo Forschungsergebnisse Gegenteiliges zu belegen scheinen, ist grundsätzliches Misstrauen angebracht, denn, darauf weist Gieselmann hin, „zahlreiche Studien, die den ‚klaren Beweis der schädlichen Wirkung‘ erbracht haben wollen, weisen oft eklatante Mängel in den Forschungsmethoden auf“.¹²

Ob und wie mediale Gewalt wahrgenommen und bewertet wird, das ist aufseiten der Mediennutzer vor allem von ihrem kognitiven und sozial-moralischen Entwicklungsstand abhängig. Der kognitive Entwicklungs-

Der Autor



Andreas Kirchoff ist Dipl.-Sozialpädagoge (FH) und seit dem Jahr 2000 medienpädagogischer Referent am Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) München. Er hat die Projektkoordination „In eigener Regie“ und „JuFinale“ inne. Weitere Arbeitsschwerpunkte von ihm sind dezentrale Projekte und Jungenarbeit.

Kontakt und weitere Informationen

Internet: www.jff.de

E-Mail: kirchoff@jff.de

¹⁰ Hartmut Gieselmann, a.a.O., S. 17.

¹¹ JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern (Hrsg.): Aufwachsen in Actionwelten. Ein Materialpaket zu gewalthaltigen Spielwelten und Medienverbänden. München, 2003, S. 8.

¹² Hartmut Gieselmann, a.a.O., S. 25.

stand entscheidet zunächst darüber, ob Medienangebote überhaupt aktiv genutzt sowie inhaltliche und formale Darstellungen verstanden werden können. Ob ein Spieler also ein nach komplexen Regeln organisiertes Rollenspiel oder ein simpel strukturiertes Ballerspiel bevorzugt, ist nicht zuletzt auch eine Frage seiner kognitiven Fähigkeiten.

Vom sozial-moralischen Entwicklungsstand hängt dagegen ab, wie mediale Botschaften interpretiert werden. Leitend für die Einordnung und Bewertung medialer Gewalt ist dabei, was in der Realität als Gewalt begriffen, beobachtet und erfahren wird. Diese individuelle Ge-

wird. Der dahinter stehende blinde Gehorsam gegenüber einer absoluten Autorität wird von den simplen Regelsystemen, auf denen Ego-Shooter-Spiele typischerweise basieren, perfekt bestätigt. Mithin erscheint zumindest die Behauptung, das Spielen von Ego-Shooter-Spielen sei der Entwicklung des moralischen Bewusstseins nicht unbedingt förderlich, durchaus plausibel. Nun darf daraus aber nicht im Umkehrschluss gefolgert werden, die Nutzung solcher Spiele sei zwangsläufig mit einer Schädigung der moralischen Entwicklung verbunden oder sie sei gar kennzeichnend für einen ungenügenden Entwicklungsstand des moralischen Bewusstseins. So ist es ohne weiteres denkbar,



waltschwelle ist letztlich der Maßstab dafür, was an medialen Gewaltdarstellungen akzeptiert und was abgelehnt wird. Legt man Lawrence Kohlbergs Stufenmodell zur Entwicklung des moralischen Bewusstseins¹⁴ zugrunde, so ließe sich das Spielen eines Ego-Shooter-Games als eine Aktivität auf der ersten Stufe des moralischen Bewusstseins deuten. Auf dieser gemeinhin bei kleineren Kindern anzutreffenden Entwicklungsstufe gilt eine Handlung dann als gut beziehungsweise gerecht, wenn sie belohnt wird, und als falsch, wenn sie bestraft

dass ein Spieler sich ganz bewusst für die entlastende „moralische Regression“ entschieden hat, weil er das Bedürfnis hat, im Rahmen des Ego-Shooter-Regelsystems auf unkomplizierte Weise Stress- oder Frusterelebnisse zu kompensieren. Dies besagt zunächst rein gar nichts über den tatsächlichen Grad seiner moralischen Reife oder die damit möglicherweise verbundene Gefahr einer kritiklosen Übernahme von Gewalthandlungen in die Realität. Wichtig sind vielmehr die Motive, wichtig ist der Kontext, in dem die Mediennutzung stattfindet.

¹³ Abbildung entnommen aus: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern, a.a.O., Gewaltmodul S. 9.
¹⁴ Vgl. Lawrence Kohlberg: Zur kognitiven Entwicklung des Kindes. Frankfurt am Main, 1974.

Entscheidende Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang dem Begriff der „Rahmungskompetenz“ zu. In seinem „Wirkungsmodell der virtuellen Welt“¹⁵ untersucht Jürgen Fritz die Bedingungen, unter denen es zum Beispiel zu problemlösenden, emotionalen, handlungsorientierten, ethisch-moralischen oder assoziativen Transfers



zwischen virtueller Welt, Gedankenwelt und realer Welt kommen kann. Ob und welche Transfers stattfinden, macht Fritz dabei vor allem von der Rahmungskompetenz der Spielenden abhängig: also von ihrer Unterscheidungsfähigkeit, welche (Handlungs-)Schemata im virtuellen und welche im realen Kontext sinnvoll sind. Demnach könnte es also durchaus für die moralische Reife unseres Ego-Shooter-Spielers sprechen, wenn er seine Aggressionen für andere unschädlich in der virtuellen Welt abreagiert. Solange er sich etwaiger Transfers zwischen den Welten bewusst ist und diese kontrollieren kann, solange der Spieler sich also im Klaren darüber ist, dass zwischen der virtuellen Ballerei auf Pixelhaufen und dem Erschießen von Menschen ein elementarer Unterschied besteht, ist die Gefahr gering, dass es zu realem Fehlverhalten kommt. Diese Gefahr erhöht sich jedoch in dem Maße, wie die Grenzen zwischen medialer und realer Welt verwischen. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sich Medieninhalte und lebensweltliche Kontexte einander annähern. So wird es einem 18-jährigen Schüler in Kaiserslautern leichter fallen, eine Partie des Söldner-Ego-Shooters „Soldier of Fortune“ von seinem wirklichen Leben zu unterscheiden, als dies möglicherweise einem in Afghanistan stationierten Bundeswehrsoldaten fallen wird. Während der eine üblicherweise keinen Zugang zu Schusswaffen hat und seine

Mitmenschen auch nicht in erster Linie als potenzielle Angreifer betrachten wird, ist dies für den anderen weit näher an seiner Alltagsrealität. Wenn nun aber der besagte Schüler herausfindet, dass ein Schlüssel zur erfolgreichen Bewältigung des Spiels der effiziente und sachkundige Einsatz verschiedener Spezialwaffen ist, wenn er daraufhin ein ganz reales Interesse an Waffen entwickelt, sich vielleicht sogar um den Zugang zu Waffen bemüht, ändert sich die Risikodimension entscheidend.

Auf die Bedeutung dieser Verknüpfung zwischen Lebenswelt und Spielwelt verweisen auch die Ergebnisse einer Untersuchung der Fachhochschule Köln.¹⁶ Die Autor/innen der Studie kommen dabei zu folgendem Ergebnis: „Vorhandene Einstellungen und Einschätzungen entscheiden darüber, wie Spielinhalte erlebt werden. Zugleich ist es eben auch von dieser Anschlussfähigkeit der virtuell präsentierten Inhalte an reale Kontexte, beziehungsweise die Person des Spielers, abhängig, welche ‚Wirkungskraft‘ ein Spiel entfalten kann.“¹⁷ Mit anderen Worten: Spieler entwickeln bestimmte Spielpräferenzen in Abhängigkeit von den für sie handlungsleitenden Themen. In Computerspielen, wie auch in den Medien ganz allgemein, suchen sie nach moralischer Orientierung und emotionaler Belohnung, nach Vorbildern und nach Hilfen zur Bewältigung entwicklungsbedingter Anforderungen. Computerspiele sind somit unter bestimmten Umständen in der Lage, vorhandene Dispositionen zu verstärken, und in dieser Verstärkerfunktion liegt ihr eigentliches Risikopotenzial. Während sich Transfers dabei eher selten auf der Handlungsebene realisieren, wächst die Gefahr der Übernahme bestimmter gewaltbezogener Legitimations- und Ideologiemuster in dem Maße, wie der Spieler in der Lage ist, Parallelen zwischen der eigenen Person beziehungsweise Lebenssituation und den angebotenen Spielinhalten auszumachen.

Medien zum Eintauchen und Mitmachen

Während die Mediennutzung und damit auch der Umgang mit medialer Gewalt aufseiten der Nutzer dem Einfluss einer ganzen Reihe subjektiver und situativer Faktoren unterliegt, wird die Wahrnehmung medialer Gewalt auch durch die Art der medialen Aufbereitung moderiert. Je nachdem, in welchem Medium, in wel-

¹⁵ Jürgen Fritz: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, 1997. S. 229 ff.

¹⁶ Jürgen Fritz, Tanja Witting, Heike Esser, Ibrahim Shahieda, Nadia Kraam Aulenbach: Funktion und Inhalte von Computerspielen für Computerspieler/innen. Forschungsbericht im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“ an der Fachhochschule Köln. 2002.

¹⁷ Tanja Witting, Heike Esser: Wie Spieler sich zu virtuellen Welten in Beziehung setzen. In: merz. Medien und Erziehung. 47. Jahrgang, Nr. 5, Oktober 2003. S. 64.

chem Format und in welcher Darstellungsform, aber auch in welchem narrativen Kontext mediale Gewalt präsentiert wird, kann die Involviertheit des Spielers in das mediale Geschehen gesteigert und somit eine korrekte Rahmung erschwert werden. Computerspiele bilden vor diesem Hintergrund eine neuartige Mischung aus Spiel und Medium. Sie vereinen ein spielbezogenes Regelsystem und narrative Elemente zu einem interaktiven und immersiven Medienangebot (siehe Abbildung¹⁸).

Die Ebene der Aufgaben der Spieler definiert die Anforderungen eines Spiels an die Reaktions- und die Problemlösefähigkeit des Spielers. Sie bietet damit Anknüpfungspunkte zur kognitiven Entwicklung wie auch zur momentanen Bedürfnislage des Spielers. Im nar-

rativen Kontext wird hingegen die Spielwelt mit ihren Gesetzmäßigkeiten und Legitimationsmustern, aber auch die Figur des Spielers mit ihren Fähigkeiten und Eigenschaften beschrieben. Diese Ebene ist dem Film strukturell am ähnlichsten, doch darf nicht der Fehler begangen werden, die Wahrnehmung von Gewalt im Film mit der im Computerspiel gleichzusetzen. Während die filmische Erzählung darauf abzielt, uns emotional anzusprechen, wird Gewalt im Computerspiel von den meisten Spielern als ästhetisiert, empathiefrei und rein funktional wahrgenommen.¹⁹ Gleichwohl liegen mögliche Anknüpfungspunkte für handlungsleitende Themen und Interessen des Spielers im Spielszenario verborgen. Ob und wie gewaltbezogene Einstellungen und Handlungsschemata ihren Weg in die Lebensrealität des Spielers finden, hängt also entscheidend davon ab, wie das Ge-



¹⁸ Abbildung entnommen aus: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern, a.a.O., Spielemodul, S. 18.

¹⁹ Vgl. Manual Ladrás: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzen von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt am Main, 2002.

walthandeln im Spielszenario legitimiert und in welchen Kontext es eingebettet wird.



Auf der Ebene der medialen Präsentation definiert sich schließlich der Zugang des Spielers zur Spielewelt. Hier entscheidet sich, über welche technischen Schnittstellen zur Reiz-Reaktions-Vermittlung der Spieler verfügt, welche sensorische Erlebnisqualitäten das Spiel

Immer leistungsfähigere Hardware beschert den Spielern ein intensives „Flow-Erlebnis“.

für ihn bereithält. Dabei bietet beispielsweise die abgehobene Feldherrnperspektive, die viele Echtzeitstrategiespiele einsetzen, dem Spieler andere Distanzierungsmöglichkeiten

zum Spielgeschehen, als dies etwa die Ich-Perspektive bei Ego-Shooter-Spielen gestattet. In Verbindung mit dem interaktiven Charakter von Computerspielen ist es vor allem die immer leistungsfähigere Computerhardware, die dem Spieler ein intensives „Flow-Erlebnis“²⁰ beschert.

Indem sie die Reize des Spiels (Zweckfreiheit, Regelmäßigkeit, Ergebnisoffenheit) mit medialen Attributen (Spaß und Nervenkitzel erleben, Langeweile vertreiben, Entspannung) verbinden, entwickeln Computerspiele ein einzigartiges Faszinationspotenzial für Heranwachsende. Ein weiterer Grund für die Faszination von Computerspielen besteht in der sozialen Dimension der Nutzung: Ob als Mitglied im virtuellen Team eines vernetzten Mul-

ti-Player-Games oder als realer Teilnehmer einer LAN-Party – mit der Beherrschung einschlägiger Computerspiele lässt sich als Jugendlicher einiges Sozialprestige gewinnen. Dabei bedient das Medium, die anhaltende Wirksamkeit überkommener Geschlechterrollenstereotype vorausgesetzt, gängige Männlichkeitsvorstellungen von der männlichen Vorliebe für Actioninhalte bis zum technisch überformten Charakter der Handhabung wie auch der Medieninhalte. Mit anderen Worten: Wer heute als Junge wahrgenommen werden möchte, kommt um eine mehr oder weniger intensive Auseinandersetzung mit Computerspielen kaum herum. Erst langsam tritt mit der Entwicklung leistungsfähiger und bedienerfreundlicher Spielkonsolen die technophile Aura des Mediums in den Hintergrund und die Entwickler beginnen zu erkennen, welch ungeheures Marktpotenzial in der Schaffung „mädchengerechter“ Spielcharaktere und -handlungen verborgen liegt.

Pädagogische und andere Handlungsnotwendigkeiten

Fast man die Erkenntnisse einschlägiger Studien²¹ zusammen, so bestätigt sich die vermutete Affinität von Jungen und Computerspielen. Es sind in der Mehrzahl Jungen, die die erforderliche technische Ausstattung besitzen und diese auch häufiger zum Spielen nutzen als die Mädchen. Die bereits aus dem Umgang mit anderen Medien bekannte Präferenz der Jungen für action- und damit auch gewalthaltige Genres ist bei der Wahl von Computerspielen ebenso unvermindert wirksam. Dass monokausale Wirkungsannahmen bei der Klärung der Frage nach möglichen schädigenden Wirkungen des medialen Gewaltkonsums zu kurz greifen, dürfte deutlich geworden sein. Wer Gewaltspiele spielt, ist kein Gewalttäter, und er büßt auch nicht seine empathischen Fähigkeiten ein. Der normale Spieler weiß, dass er auf bunte Pixelhaufen schießt, dass seine Mauskompetenz nicht für das Bedienen einer wirklichen Waffe reicht und dass seine Macht und seine Kontrolle über das Spiel nicht hinausreichen. Nichtsdestoweniger bleiben einige Fragen hinsichtlich der Risikopotenziale gewalthaltiger Computerspiele offen: Auf welche Offerten lassen sich die Spieler ein, denen die fiktionale Rahmung nicht gelingt, die sich ihrer Position und ihrer Möglichkeiten in der realen Welt nicht sicher sind? Welche Bedeutung kommt dem interaktiven Charakter der Spiele zu, der aus

²⁰ Vgl. Jürgen Fritz: Langeweile, Stress und Flow. Gefühle beim Computerspiel. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, 1997. S. 207 ff.

²¹ Hier sind insbesondere die KIM-Studie 2002 (Kinder und Medien. Computer und Internet.) sowie die JIM-Studie 2001 (Jugend, Information, (Multi-)Media) zu nennen. Beide Studien werden jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) herausgegeben.

dem Zuschauer einen im Spielkontext aktiv Gewalt ausübenden Spieler macht? Welche Rolle spielt die ideologische Dimension der Gewaltbefürwortung und der Fetischisierung von Waffen? Generell ist zu konstatieren, dass zur Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen kaum empirisch gesicherte Erkenntnisse vorliegen. Dringend erforderlich wären daher Untersuchungen, die fundierte qualitative Aussagen darüber zulassen, inwieweit Spielinhalte und -formen im Alltag von Kindern und Jugendlichen orientierende Kraft haben und welche Rolle dabei der Einbettung in jugendkulturelle Welten zukommt. Speziell mit Blick auf Ego-Shooter-Spiele ist zu klären, welche Folgen ein möglicher Distanzverlust zu Gewalthandeln haben kann und wie sich die Bindung von Gewalthandeln an positive soziale Erfahrungen, beispielsweise in Form von Spielerfolg oder sozialer Anerkennung in der Peergroup, auswirkt.

Mahha El Faddagh und Michael Nagenborg weisen in ihrem Aufsatz „Gewalt ist eine Lösung – leider“ darauf hin, dass „Gewalt eine Option sei, die jedem Menschen jederzeit offen stehe“ und fordern, „den Gewaltverzicht als kulturelle Leistung anzuerkennen und als solche zu pflegen“.²² Für die Pädagogik bedeutet dies, die Heranwachsenden bei der Entwicklung tragfähiger Identitäten und ausdifferenzierter Verhaltensrepertoires zu unterstützen. Dazu zählt auch, ihnen Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt zu bieten, ihnen Räume zu eröffnen, in denen sie gefahrlos für sich und andere mit den eigenen Ängsten und Aggressionen experimentieren können. Wo solche Räume, ob real oder medial, nicht offensiv geschaffen und bewusst gestaltet werden, werden kommerzielle Anbieter die Lücken schließen. Der (Medien-)Markt kennt die Bedürfnisse und Wünsche der Jugendlichen und er zögert nicht, sie nach seiner Logik zu bedienen. Da dies auch in Zukunft der Fall sein wird, sind alle pädagogischen Institutionen gefordert, sich mit den problematischen Medienvorlieben ihrer Klientel zu befassen, vorurteilsfrei, ernsthaft und unter Einbringung der notwendigen Kompetenz. Allen Erziehenden sei dabei nahe gelegt, die Medienvorlieben der Heranwachsenden nicht zum Sündenbock gesellschaftlicher Fehlentwicklungen zu machen. Statt als vermeintliche Ursache sollten problematische Medienvorlieben als Symptom individueller Fehlentwicklungen gedeutet und als Anlass für Dialog und pädagogisches Handeln wahrgenommen werden.

Ungleiche Machtverhältnisse müssen beseitigt werden – nicht nur in den Medien

Letztlich kann eine sinn- und verantwortungsvolle Diskussion der Risiken medialer Gewaltdarstellungen jedoch nur im Rahmen einer umfassenden, normativ-ethischen Gewaltdiskussion geführt werden. In Zeiten, in denen das gesellschaftliche Klima aufgrund der subjektiv immer deutlicher spürbar werdenden Globalisierungsfolgen zunehmend rauer wird, in denen beispielsweise ein „Kampf gegen den Terrorismus“ die geltenden Legitimationsmuster des staatlichen Gewaltein-



Foto: Leipziger Messe GmbH

satzes zur Disposition stellt, lässt sich das Problem nicht willkürlich auf die Mediennutzung Heranwachsender begrenzen. Die wichtigste Voraussetzung dafür, dass die heranwachsende Generation zu möglichst gewaltfreien, solidarischen und toleranten Formen des Zusammenlebens findet, ist, dass Kinder und Jugendliche eine ebensolche gewaltfreie, solidarische und tolerante gesellschaftliche Realität vorfinden und in sie hineinwachsen können. Wir alle sind damit aufgefordert, an der Beseitigung ungleicher Machtverhältnisse mitzuwirken – nicht nur in den Medien, sondern überall.

²² Vgl. Mahha El Faddagh, Michael Nagenborg: Gewalt ist eine Lösung – leider. Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen lässt sich besser verstehen, wenn man sich die Tabuisierung von Gewalt vor Augen führt. In: Florian Rötzer (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover, 2002.

Faszination Kontrolle

Jungen zwischen Macht und Ohnmacht im Computerspiel

■ **Welches Zusammenspiel gibt es zwischen männlicher Sozialisation und der Vorliebe für (gewalthaltige) Computerspiele? Was hat diese Vorliebe mit derzeit existierenden Ideologien von Männlichkeit zu tun? Sind Jungen besonders gefährdet, im Computerspiel Anregungen für gewalttätiges Handeln zu suchen und zu finden? Olaf Jantz diskutiert Chancen und Risiken des Computerspielens für Jungen. Er gibt Anregungen für eine pädagogische Praxis, die sowohl die Faszination von Jungen für dieses Medium aufgreift als auch die Problemfelder thematisiert.**

Im April 2004 ließ Bundeskanzler Gerhard Schröder ein Buch, das in einem Nienburger Verlag veröffentlicht wurde, gerichtlich verbieten.¹ Der Titel „Das Ende des Kanzlers – Der finale Rettungsschuss“, in dem es um einen reformfreudigen Kanzler geht, der schließlich in „einer niedersächsischen Landeshauptstadt“ durch ein Attentat ums Leben kommt, bietet Anlass zur realistischen Sorge. Dieses Buch, so auch die Gerichte, könnte Menschen animieren, ihrem Unmut gewalttätig freien Lauf zu

lassen, gar Nachahmer für Mordtaten finden. Neben der Tatsache, dass es sich um eine ebensolche Geschmacklosigkeit wie Martin Walsers Buch „Tod eines Kritikers“ handelt, bereitet Politiker/innen wie Wissenschaftler/innen bei solchen fiktiven Vorlagen stets Kopfzerbrechen, ob und wie sozialer Unmut und/oder psychische Labilität durch (ungesunden) Medienkonsum in Gewalthandeln münden könnte. Dabei ist die Sorge, dass sich gewaltbereite Jugendliche, in der Regel diejenigen männlichen Geschlechts, in den jeweils aktuellen Medien Vorbilder/Anregungen für deviantes Handeln suchen und finden könnten, so alt wie die Medien selbst. So wurde beispielsweise im deutschen Reichstag bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Gefahr der so genannten Groschenromane diskutiert. Da es aufgrund von Preis und Schreibstil allen Klassen möglich wurde, diese leicht zugänglichen Lesewerke zu rezipieren, entstand die Sorge, dass Lesen „dumm und gewalttätig“ machen könne.

Mit dem technischen Niveau wuchsen auch die Sorgen. War es später das (ausländische) Radio, wurde dies sehr schnell vom „teuflischen Medium Fernsehen“ (Adorno) abgelöst. Seit den 80er-Jahren tauchte immer wieder das Feld von Telespielen und insbesondere der Besuch von „Flippotheken“ als problematisch auf. Spätestens seit den „Amokläufen durchgeknallter Jugendlicher“ in unterschiedlichen Ländern rücken gewalthaltige Computerspiele in den Fokus der Beschäftigung. Besonders bei den so genannten Ego-Shootern scheinen auch Kinder gefährdet zu sein. Dabei hat der typische User ein Geschlecht?: Er ist männlich und zumeist zwischen 15 und 17 Jahre alt; doch auch in der Gruppe der 10- bis 14-Jährigen verbringen Jungen bereits täglich zirka eine Stunde mit Computerspielen. (Gameboy und andere portable Lösungen nicht eingerechnet). Bei Mädchen in dieser Altersgruppe sind es „nur“ 14 Minuten.

Gleichzeitig können wir feststellen, dass Gewalthandeln ein männliches Thema ist: Bei der körperlichen Gewalt

Der Autor



Olaf Jantz ist Dipl.-Pädagoge, Medienpädagoge, Jugendbildungsreferent bei MEDIUM e.V. und mannigfaltig e.V. – Verein und Institut für Jungen- und Mädchenarbeit, hauptberuflicher Dozent für außer-

schulische Jugendbildung an der Universität Hannover, Lehrbeauftragter der evangelischen Fachhochschule Hannover, Sprecher der LAG Jungenarbeit Niedersachsen (LAG JuNi). Seine Arbeitsschwerpunkte: (inter-)kulturelle Jungenarbeit, Gewaltarbeit: Täter und Opfer.

Kontakt und weitere Informationen

Internet: www.mannigfaltig.de

E-Mail: jantz@mannigfaltig.de

¹ Siehe Neue Presse Hannover vom 15. April 2004

² Dies fand das Statistische Bundesamt heraus; ausführlich siehe PC-Magazin vom 9. Juni 2004

sind die allermeisten jugendlichen Täter Jungen (zirka 90 Prozent), aber auch auf der Opferseite befinden sich zum allergrößten Teil Jungen und männliche Jugendliche (mehr als 85 Prozent)³ – und dies gilt seit Jahrzehnten! Für Gewalthandeln, so halten wir fest, benötigen männliche Jugendliche keine Computerspiele. Doch es stellt sich die Frage, wie gewaltbereite beziehungsweise -gefährdete Jungen die computergenerierten Szenarien nutzen. Inwiefern unterstützen Videospiele aggressive Impulse und inwiefern können sie auf der anderen Seite Lernhilfen auch für den sozialen Alltag sein?⁴

Jungenhafte Bestandsaufnahme

Jungen könnten Video- und Computerspiele sinnvoll für ihre Entwicklung einsetzen. Doch selten, so scheint es, tun sie dies. Dass Jungen die Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten so oft nicht produktiv verarbeiten, liegt weniger an ihrer Lernunlust als vielmehr an der Vernachlässigung durch ihre erwachsenen Begleiter/innen: Eltern sind oft zu beschäftigt, um die Nöte und Wünsche ihrer Söhne wahrzunehmen. Väter sind kaum anwesend, Mütter fühlen sich mit pubertierenden Jungen oftmals nicht nur in Hinsicht auf deren Umgang mit neuen Medien überfordert. Viele Pädagog/innen zeigen sich technikfeindlich oder überarbeitet. Das bietet ein gutes Terrain für alte neue Heldengeschichten der Jungen.⁵ Die Analyse jungenhafter Spielbegeisterung scheint dementsprechend eindeutig zu sein: Videospiele per Computer und Konsole bieten Jungen eine Ausflucht aus realen Überforderungen. Konflikte werden umgangen, zwischenmenschlicher Kontakt wird auch in Netzwerken vermieden. Jungen überwinden im Computerspiel Langeweile und sie können hiermit völlig unbekümmert ihrer Bequemlichkeit nachgehen. „Wozu soll ich den Müll runterbringen, wenn ich doch gerade Wichtigeres tue?“ Darüber hinaus bieten die computeranimierten Szenarien einen Parcours zum Einüben von männlichem Macht- und Gewalthandeln: Überlegenheit lässt Töten und Ängstlichkeit verlieren. Gerade dadurch gewinnen Jungen spielerisch an Männlichkeit. Auf der anderen Seite werden im Spiel große Teile der Intelligenz trainiert und ausgebaut. Je mehr ein Junge kompetent spielt, desto mehr werden auch Frustrationstoleranz und Selbstbewusstsein erarbeitet und gefestigt. Mithilfe gezielter Lernspiele können Jungen sogar zur sozialen

Verantwortung erzogen werden. Im Umfeld einer gezielten Jungenarbeit werden einengende Selbstbilder kreativ erweitert. Überaktive Aggressivität wandelt sich zu produktiver Anteilnahme.



Aus pädagogischer Sicht stellt sich also die Frage, wie ungesunder Medienkonsum in produktive Verarbeitung gewandelt werden kann. Wie können wir unsere Jungen angemessen begleiten? Doch allem voran sollten wir im Alltag unsere Perspektive drehen und uns fragen: Wie können wir Jungen und ihre Welten besser verstehen lernen? Dazu ist es hilfreich, sich vor Augen zu führen, in welchem Spannungsfeld Jungen aufwachsen.

Das Dilemma heutiger Männlichkeitsbilder

Vielen Jungen fehlt in der heutigen Zeit von Zukunftsangst und Sozialabbau eine glaubhafte Perspektive. Das, was ihnen vorgelebt wird, offenbart sich als höchst widersprüchlich und für den Einzelnen als bedrohlich verwirrend. So werden in jüngerer Zeit von (werdenden) Männern aus beruflichen Gründen einerseits weiche Eigenschaften wie Teamfähigkeit und Einfühlungsvermögen verlangt. Andererseits gelten gleichermaßen alte Männlichkeitsanforderungen nach Durchsetzungskraft und Dominanz. In dieser Doppelanforderung und Überforderung gedeihen neue alte Bilder von Männlichkeit, die ihre Überlegenheitsansprüche machtvoll durchzusetzen versucht, und dies notfalls auch mit gewalttätigen Mitteln. Dabei kommt für den Großteil der Jungen noch

³ Vgl. vertiefend Olaf Jantz: Opfer in der Familie – Täter in der Peer-Group? Impulse aus der Täterarbeit für die Jungenarbeit. In: Jantz/Grote 2003.

⁴ Dabei könnte meines Erachtens die technisch durch das Internet ermöglichte Präsentationslust gewalttätigen Handelns weitaus gefährlicher für den Anstieg von Unterwerfungsprozeduren durch männliche Jugendliche wirken, als dies durch die Nutzung von Computerspielen möglich erscheint. Siehe zum Beispiel den Hildesheimer Fall, in dem eine ganze Klasse an Folterungen in der Schule beteiligt war, was live ins Internet gestellt wurde.

⁵ Vgl. ausführlich Olaf Jantz: Männliche Suchtbewegungen – Antisexistisch und parteilich? Jungenarbeit zwischen Begegnung und Veränderung. In: Jantz/Grote 2003.

erschwerend hinzu, dass oft reale, lebbare und erfahrbare männliche Vorbilder in der frühen und späten Erziehung fehlen. Diese werden durch imaginierte Männerbilder im Spiel ersetzt und zum Teil glorifiziert.

Ideologie von Männlichkeit(en)

Sämtliche Jungen sehen sich damit konfrontiert, Mann werden zu müssen. Zwar haben sich viele überenge Vorstellungen gewandelt, doch es bleiben Bilder, Erwartungen und Delegationen von und an Jungen, wie sie zu sein hätten. Ich behaupte, dass jeder Junge eine Position dazu finden muss. Jenseits individueller Vorlieben, Wünsche und Interessenlagen muss er sich auch The-



men wie Gewalt, Täter-Opfer-Zuschreibung und Macht-Ohnmacht-Dualismus stellen. Er kann sich anders entscheiden, als es ihm viele Jungen vorleben, aber dies bedeutet stets eine Entscheidung gegen die vorherrschende Darstellung, wie ein Junge oder Mann sein sollte. Ein Jungesein ohne einengende, von Ideologiefragmenten durchsetzte Etikettierungen ist unserer Ansicht nach gut möglich, wenngleich schwierig.⁶ Reinhard Winter fasste diese Ideologie bereits in früheren Jahren folgendermaßen zusammen: „Männlichkeit meint die kulturell geronnenen und traditional überlieferten ideologischen Ausprägungen. Sie werden vermittelt in persönlichen Beziehungen, vor allem in den Primärbe-

ziehungen; in kulturellen Produktionen (Märchen, Mythen, Sagen, Literatur, Musik); in verdichteten Figuren (kategoriale Rollenbilder, wie zum Beispiel ‚der König‘, ‚der Magier‘, ‚der Heiler‘) oder in kommerziellen Medien (Filme, Werbung); sie sind besonders in der Kultur und in gesellschaftlichen („patriarchalen“) Strukturen nach wie vor verfestigt. Unter Männlichkeit verstehen wir Ideologie: herrschende Ideale, Normen, Bilder und Mythen über ‚die‘ Männer.“⁷ Männlichkeit ist dementsprechend stets als ideologisches Konstrukt enttarnbar. Dieses enthält die Summe an Erwartungen, die auf Jungen und Männer einströmen. Und diese bilden sich auch in den computergenerierten Szenarien ab.

Neben der vorherrschenden Ideologie von Männlichkeit existieren weiterte alternative Männlichkeiten, die jedoch in den allermeisten Fällen marginalisiert sind. Aus langjährigen Beobachtungen in der Praxis von Jungenarbeit halten wir folgende Motivlagen bei allen auftretenden Spielarten jugenhafter Präsentationen von Männlichkeit für den zentralen Kern:

- Bloß nicht herausfallen – „normal sein“
- Anerkannt sein von anderen – „Selbstpräsentation“
- Mehr sein als andere – „Mythos der Überlegenheit“
- Drang zur Grandiosität – „Imponieren“

In einer Umfrage⁸ bei Jungen in unterschiedlichen Zusammenhängen benennen Jungen folgende Definitionen dafür, was ein „richtiger Junge“ sei:

- Nicht weiblich sein (kein Mädchen)
- Nicht schwul sein (kein Exot)
- Nicht behindert sein (kein Beschränkter)
- Nicht „anders sein“ (kein Ausgestoßener)
- Nicht zu weich sein (nicht angreifbar)
- Nicht hilflos wirken (nicht vernichtbar)
- Nicht Opfer sein (nicht handlungsunfähig)
- Nicht wie Daniel Kübelböck sein (nicht all das obige in einer Person)

Männlichkeit, so halten wir fest, besitzt eher eine Negativdefinition. Es geht viel mehr um die Vermeidung von unangenehmen Zuschreibungen als um das Erreichen einer benennbaren Zielvorstellung oder gar eines lebbaren Vorbildes! Wenn wir Jungen angemessen unterstützen wollen, dann müssen wir lernen, diese Präsentations-

⁶ Vgl. vertiefend Olaf Jantz, Christoph Grote: Mann sein ohne Männlichkeit. Die Vielfältigkeit von Lebensentwürfen befördern. In: Jantz/Grote 2003.

⁷ Reinhard Winter: Fehlender männlicher Selbstbezug und die Angst vor Veränderungen: In Lenz/Jassen: Widerstände gegen eine Veränderung des Männerbildes. Ergebnisse der Fachtagung der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung vom 6. bis 8. Dezember 1995 in Kirchheim/Hessen. Wiesbaden 1996, S. 106.

⁸ Eigene noch nicht veröffentlichte Umfrage in 22 Jungengruppen im Rahmen des Dissertationsvorhabens des Autors.

formen von vielen Jungen als Reflex auf die an sie gestellten realen Anforderungen zu begreifen.

Realität des Jungeseins

Bereits ab dem Kindergartenalter suchen sich Jungen dementsprechend hervorgehobene Heldenrollen aus. Es sind Retterbilder oder Kämpfer, die sich der Faszination von Jungen erfreuen. Auf der anderen Seite fühlen sich sämtliche Jungen unsicher, ängstlich und zum Teil bedroht. Auch diese Spannung muss im Alltag von Jungen bewältigt werden, indem sie die Widersprüche auflösen oder zumindest aushalten. Denn mag die jeweilige Ideologie von Männlichkeit noch so gefestigt, mögen die Abwehrstrategien noch so ausgefeilt sein, schließlich wissen alle Jungen und Männer, dass es ganz andere Seiten gibt. Schließlich entdecken Jungen, dass ihr Jungesein weitaus mehr durch zuweilen quälende Gefühle von „sich klein fühlen“ begleitet wird, als dass es „Größe“ und „Bewunderung“ erbringt. Wenn es uns in Jungenseminaren gelingt, einen guten Kontakt herzustellen, dann sind Methoden möglich, in denen Jungen das benennen können, worunter sie leiden. Diese Realitätsseite des Jungeseins lässt sich dann folgendermaßen bündeln:

- sich klein fühlen
- sich überfordert und zum Teil ohnmächtig fühlen
- fehlendes Selbstwertgefühl
- sich allein fühlen
- sich mit diesen „kleinen Gefühlen“ nicht entlarven lassen
- viele Fragen haben und sie nicht und niemandem stellen können
- Orientierungssuche
- fehlende lebbare Modelle

Die alltägliche Realität des Jungeseins bewirkt stetige Demütigungen und Verletzungen, da sie doch offenbart, wie wenig der Einzelne der jeweiligen Ideologie von Männlichkeit entspricht. Sämtliche Autonomiebeweise in der Männerwelt sind genau in dieser Spannung zwischen der gesetzten Ideologie von Männlichkeit(en) und der erlebten Realität des Jungeseins zu verstehen. Die Balance fällt umso schwerer, je weniger sich der einzelne Junge von der angestrebten Männerwelt akzeptiert fühlt. Dysfunktionales Handeln entsteht zumeist,

wenn Jungen überhaupt keine Chance mehr sehen, irgendwann in die Jungen- und/oder Männerwelt aufgenommen zu werden. Gewalthandeln ist dabei nicht als Abweichung, sondern als Verlängerung der männlichen Norm zu begreifen!

Die Ohnmacht-Macht-Umkehr

Diese Spannungen können von vielen Jungen kompensiert werden. Dennoch berichten sämtliche Jungen in der einen oder der anderen Art von „der Schmach“ in unterschiedlichen Alltagssituationen. Sie fühlen sich hilflos oder gar ohnmächtig: anderen Jungen gegenüber, auch manchmal „den“ Mädchen gegenüber und sehr oft gegenüber erwachsenen männlichen Bezugspersonen (Vater, Lehrer, Erzieher...). Es ist ein wesentliches Segment der allermeisten Männlichkeiten, dass eine Opferseite nicht zum Jungesein dazugehört beziehungsweise dazugehören darf. Deshalb pendeln viele „Opferjungen“ genau dann, wenn sie die Chance dazu haben, auf eine Täterseite. Ohnmachtsgefühle werden abgewehrt, umgelenkt und wenn möglich in Machterfahrungen überführt.⁹

Typisch – untypisch

Von Jungen zu sprechen heißt, die Komplexität menschlicher Bezüge auf handhabbare Modelle zu reduzieren. Jungen präsentieren sich vielfältiger denn je, sodass wir Unmengen an Äußerungsformen jugenhafter Selbstdarstellung ausmachen können. Doch der obige Kern als Orientierungsboje männlicher Sozialisation ist meines Erachtens für sämtliche Jungen gültig. Sicherlich gibt es immer Gegenbeispiele für jede zu treffende Aussage.

Aber so differenziert wir auch betrachten mögen und so viel wir auch Klischees und zwanghafte Identitätskonstruktionen abbauen möchten, so sehr lässt sich nicht leugnen, dass es typisch männliche Verarbeitungsmechanismen gibt.¹⁰ Neben den oben entfaltenen negativen Folgen existieren jedoch auch positive – sowohl für „typische Jungen“ als auch für „untypische Jungen“. Die Folgen sollten wir ressourcenorientiert betrachten, unsere Wertschätzung dafür entfalten und diese schließlich auch unseren Jungen zukommen lassen. Im Wesentlichen lassen sich folgende Stärken (auch zur Verarbeitung imaginierter Medienwelten) zusammenfassen:

Typisch männliche Verarbeitungsmechanismen lassen sich nicht leugnen.

⁹ Vgl. vertiefend Olaf Jantz: Opfer in der Familie – Täter in der Peer-Group? Impulse aus der Täterarbeit für die Jungenarbeit. In Jantz/Grote 2003.

¹⁰ Vgl. vertiefend Olaf Jantz: Gleich und fremd zugleich. Die produktive Herausforderung dekonstruktiver Gedanken für die Geschlechtsbezogene Pädagogik. In Rauw, Jantz u.a.: Perspektiven geschlechtsbezogener Pädagogik. Impulse und Reflexionen zwischen Gender, Politik und Bildungsarbeit. Opladen 2001.

- „Typische Jungen“ zeigen ihre Fähigkeiten
- „Typische Jungen“ können schaffen
- „Typische Jungen“ sind begeisterungsfähig
- „Typische Jungen“ treten offen in Konflikte
- „Untypische Jungen“ entwickeln andere, oft sehr kreative Fähigkeiten alternativer Männlichkeiten
- Alle Jungen finden eine mehr oder weniger angemessene Position zur hegemonialen Ideologie von Männlichkeit

Computer und Machtangebote

In all diese Entwicklungsspannungen des heutigen Jungeseins drängen nun Videospiele per Computer und Konsole. Auf technisch neuem Niveau werden neue alte Lösungen angeboten und perfektioniert: Videospiele, insbesondere die so genannten Ego-Shooter, lassen den Spielenden mit der Zentralperspektive des Spiels verschwimmen. Der Handelnde wird zum Maß der Dinge: „Endlich bin ich als Junge gefragt, endlich kann ich mich beweisen“ – vor anderen und vor mir selbst. Der Zwang zur Darstellung eigener Überlegenheit und das Erlebnis von Kompetenz und Kontrolle können hier ausgelebt,



vertieft, ja sogar ausgebaut werden. Im Sinne eines Local Hero erfahre ich mich als Spieler überschaubar und groß. Reale Anforderungen verschwimmen in der Ferne der elterlichen Maßregelungen. Für die Zeit des Spiels bin ich Handelnder und ich bin wichtig. Ich bin dabei! Und ich fühle mich endlich wirklich wirksam!

Jungen und noch mehr männliche Jugendliche lernen ganz besonders mit dem Computerspiel, eigene Ohnmachtserfahrungen in das Erlebnis von Macht und Größe

zu wandeln. Wie im Märchen können sie symbolisch Dinge erfahren, die ihnen im echten Leben verwehrt werden. Soziale Ängste werden spielend bewältigt. Viele Videospiele legen jedoch eine Weltsicht nahe, die eindeutig zwischen gut und böse, zwischen Gewinner und Verlierer zu unterscheiden vermag. Damit üben viele Jungen anhand enger Männlichkeitsbilder eine Weltsicht ein, die die eigenen männlichen Ideale nach Kontrolle und Überlegenheit wachsen lassen.

Was gewinnen Jungen im Computerspiel?

Wenn wir in der Jungenarbeit von mannigfaltig e.V. Jungen genauer zum Spiel befragen oder noch besser im Spiel, dann nennen sie folgende Punkte (Reihenfolge nach Häufigkeit der Nennung):

- Spaß
- Überwindung von Langeweile
- Mitreden können
- Schulung der Konzentration
- Etwas richtig können
- Ästhetik des Spiels
- Was machen, was Mama so richtig blöd findet
- das ist unsere Welt

Übergeordnet beobachten wir darüber hinaus, dass Jungen von der Kontrollerfahrung im Spiel fasziniert sind. Diese äußert sich zum einen in der Kontrolle der Spielsituationen, so wie es ihnen in der Realität selten bis niemals gelingt. Andererseits geht es ganz besonders um die Erlebnisse von Fertigkeit, Geschick und eben Selbstkontrolle. Hervorgehoben sind folgende Punkte bei Jungen im Spiel zu beobachten:

- Jungen begeistert das Machbare
- Jungen begeistert die Zielerreichung
- Jungen begeistert das (An-)Fassbare
- Jungen begeistert die Beherrschung
- Jungen begeistert das Technische

Computeranimierte Videospiele sind dementsprechend ein hervorgehobenes Medium, um den Modus des Kontrollierens zu erleben. Jungen kontrollieren das Machbare, sich selbst und ihr Geschick, die (Spiel-)Situation und den Gegner. Wir können festhalten, dass Jungen einen zentralen Punkt gewinnen: die Faszination der Kontrolle. Und vor dem Hintergrund obiger Ausführungen zu den Eckpfeilern männlicher Sozialisation verstehen wir

dementsprechend, dass die Kontrolle zu behalten bedeutet, nicht „draußen zu sein“!

Problematische Nutzung

Eindeutige Zusammenhänge zwischen unerwünschtem Handeln und Computernutzung sind nach dem aktuellen Kenntnisstand der Medienforschung nicht erkennbar.¹¹ Vielmehr können Risikofaktoren für jugendliche Devianz benannt werden. Entgrenzendes Handeln von Jungen (mit der Spitze des gewalttätigen Agierens) ist umso wahrscheinlicher,

- je mehr sich Jungen anderen Jungen unterlegen fühlen
- je mehr sie sich auch sonst überfordert fühlen
- je weniger Rückhalt sie zu Hause erfahren (fehlende Bindungssicherheit)
- je weniger sie gemeinsam mit anderen spielen
- je weniger Bildungschancen sie besitzen (Abschlüsse)
- je mehr wirtschaftlichen Druck die Familie erlebt
- je weniger Alternativen das soziale Umfeld anbietet

Die sozialen, wirtschaftlichen und dann psychischen Ressourcen entscheiden also zentral darüber, ob und inwiefern Jungen kompetent spielen lernen können. Oder umgekehrt pointiert: Je verunsicherter ein Junge ist, zum Beispiel durch fehlende Bildungschancen und durch fehlende Begleitung im sozialen Nahraum, desto höher ist auch die Wahrscheinlichkeit, dass Computerspiele potenzielles Gewalthandeln individuell fördern.

Chancen und Risiken des Computerspiels für Jungen

Es lassen sich aus der ausgeführten Basis vielfältige Facetten der Computerspielnutzung durch Jungen herauschälen. Diese sollten in einer geschlechtsbezogenen und medienorientierten Grundlagenforschung überprüft und weiterentwickelt werden. Aus den vorliegenden empirischen Beobachtungen möchte ich 14 zentrale Thesen und ihre Antithesen zur Diskussion stellen. Den aus der empirischen Beobachtung resultierenden Chancen einer Computernutzung durch Jugendliche sollen die Risiken der Realnutzung durch Jungen, männliche Jugendliche und junge Männer entgegengehalten werden. Dabei möchte ich es als wechselseitig zutreffend polares Kontinuum verstehen, in dem sich un-

sere pädagogischen Bemühungen bewegen. Deshalb ist jedem Thesenpaar eine pädagogische Dimension übergeordnet beziehungsweise vorangestellt:

Computernutzung und Videospiele als guter Trainingseffekt

Bereits ab der frühen Kindheit können Lernprogramme genutzt werden, um Intelligenz zu trainieren. Prinzipiell Neues wird durch den Computer jedoch nicht gelernt, da die unmittelbare, haptische Erfahrung fehlt. Darüber hinaus gilt in der Regel nach wie vor: Jungen wollen nicht lernen, sondern Jungen wollen können!

Lernen mithilfe des Computers

Kognitive Fähigkeiten (räumliches Wahrnehmen, Abstraktionsfähigkeit, logisch-systematisches Denken...) können besonders auch mit Computerspielen trainiert und weiterentwickelt werden. Viele Jungen umgehen jedoch den Lerneffekt, indem die mühsamen Schritte von Lernprogrammen übersprungen werden (zum Beispiel durch Lösungsbücher oder so genannte Cheats).

Psychologisches Lernen

Mit Hilfe von Computerspielen können Jungen hervorgehoben den Umgang mit der eigenen Frustrationstoleranz üben. Je nach Jungentyp gelingt dies aber nicht, da verlagerte Verarbeitungsmechanismen greifen wie etwa: Flucht durch Wechsel des Spiels, Frustabfuhr an Erziehungspersonen oder anderen Personen im Nahraum, innere Migration...

Projektive Verarbeitung

Ähnlich wie in Märchen können Computerspiele symbolische Auseinandersetzungen mit Grundgefühlen beziehungsweise -konstellationen wie Bedrohung, Ängste, Annäherung, Konflikte usw. ermöglichen. Bei vielen Jungen werden die Symbolisierungen durch die schwarz-weißen Welten der Computerszenarien polarisiert: drinnen – draußen, gut – böse, leben lassen – töten dürfen, Kontrolle = Gewinner – Angst = Verlierer...

Lernen von (Selbst-)Kontrolle

Zentrales Motiv für Jungen in Bezug auf computergenerierte Welten ist die identitätsstiftende Erfahrung von Kontrolle über das Geschehen. In der Realität beim Spielen erfahren die meisten Jungen einen Kontrollverlust, wie wir ihn beim Alkoholkonsum oder bei anderen Dro-

¹¹ Vgl. sehr gut zusammenfassend Hans-Dieter Kübler: Vom Gewaltvogueur zum virtuellen Täter? In: Medien praktisch 1/03. Vgl. übersichtlich zum medienpraktischen Stand: www.gmk-net.de und www.fsf.de

genmissbräuchen kennen. „Auf einmal sind wieder drei Stunden vergangen und ich habe vergessen, zu essen, zu trinken und mögliche Aufgaben zu erledigen.“

Lernen von Eigenständigkeit

Durch die Wahl der Spielekonsole, des jeweiligen Spiels und im individuellen Umgang damit können Jungen Selbstständigkeit und Eigenständigkeit ausdrücken. Dies gelingt genau denjenigen Jungen, die im realen Vergleich mit anderen Jungen ihrer Peergroup „oben schwimmen“, die anderen laufen hinterher (genau so wie beim physischen Fußballspielen!).

Soziales Lernen I – Gemeinsamkeiten erfahren

Jungen können über die Spielepraxis Gemeinsamkeiten mit anderen Jungen erkennen und ausbauen. Das Konkurrenzhandeln und der Drang zur Abgrenzung aus der männlichen Identitätsdynamik verbauen jedoch umfassende Solidarisierungen zugunsten der Behauptungskämpfe gegen Gleichgesinnte.

Soziales Lernen II – den sozialen Nahraum erfahren

„Je stärker die Computernutzung in ein kommunikatives Umfeld (Familien, Geschwister oder Gleichaltrige) eingebunden ist, umso anspruchsvoller und ergänzender stellt sich die Nutzung des Computers dar“ (Jan-Uwe Rogge). Viele problematische Jungen nutzen ihr Computerspielen, um sich genau von diesen familialen Bezugspersonen (hervorgehoben von der Mutter) abzugrenzen.



Gerade bei gewaltbereiten Jungen zeigen sämtliche Personen der Familie wenig bis kein Interesse an dem Tun der Jungen. Die Peergroup spielt zwar möglicherweise auch, vielleicht sogar dieselben Spiele, aber das Kon-

kurrenzhandeln überdeckt oftmals das Gefühl eines Miteinanders.

Soziales Lernen III – mitmännliche Kommunikation

Computerspiele bedeuten eine individuelle Chance für Jungen, „dabei zu sein“ in der mitmännlichen Peergroup, mitreden zu können, Kontakt zu leben usw. Im Alltag nutzen viele Jungen das Spielen zur Flucht aus den als überfordernd erlebten Realitäten (Eskapismusfunktion). Wobei betont werden muss, dass die meisten Jungen über genügend so genannte Rahmungskompetenz verfügen, um zwischen spielerischer Fiktion und Realität zu unterscheiden. Es ist vielmehr so, dass die Spielsituation als solche ja bereits eine Realität für die Spielenden bedeutet: „Ich bin Spieler“. Das Problematische folgt also eher aus der Rezeptionsgewohnheit und der Übung darin.

Soziales Lernen IV – eigene Fähigkeiten erproben

Die eigene Leistung und Geschicklichkeit kann Erfolgserlebnisse induzieren und somit einer Selbstbehauptung dienen (Kontrollerfahrung). Es gibt immer einen, der besser ist, zum Beispiel auch der Vater oder der große Bruder, dem der Junge dann lieber zusieht, als selbst zu spielen. Nur die Spielefreaks erlangen die Stufe der Selbstsicherheit im Spielen.

Erfahrung statt Erlebnis

Gerade für Jungen bedeutet das Spielen eine Möglichkeit, eigene Körperlichkeit und Gefühle zu erleben. Durch das Versinken in die virtuellen Welten werden die Gefühle und auch die eigene Körperlichkeit zwar (sensitiv) erlebt, aber nicht (sinnlich-reflektierend) erfahren. Das wird vor allem dadurch begünstigt, dass der Computer die Zeit derart zu fressen scheint, dass das Zeitempfinden verloren geht.

Katharsiseffekt

Besonders bei den Ego-Shootern können Aggressionen abgebaut werden. Insbesondere auch verbotene Gefühle wie zerstörerische Wut oder gar Hass können sozial unschädlich ausgelebt werden. Durch die unkörperliche Auseinandersetzung mit virtuellen Aggressoren werden Aggressionen eher aufgestaut, bestenfalls kanalisiert. Es braucht in jedem Falle einen verarbeitenden Raum, in dem die inneren Regungen nach außen kommen können. Es bieten sich Möglichkeiten zum Austoben nach dem Spielen an. Das wird besonders deutlich, wenn wir in-

tensive Spieler bemessen und beobachten: Innerlich steigen Puls, Blutdruck und Adrenalin Spiegel – äußerlich gerinnt die Mimik zur konzentrierten Starre.

Substitutionslernen

Wenn Jungen im Spiel einen Umgang mit Gewalt finden, benötigen sie kein Gewalthandeln im zwischenmenschlichen Gegeneinander, da Überlegenheit und Kontrolle spielerisch ausgelebt werden. Viele Computerspiele, gerade auch die „Ballerspiele“, stellen einen Raum zum Rollenspiel und zur Rollenidentifikation dar. Rigide Bilder von Männlichkeit mit den bekannten Dimensionen der hegemonialen Männlichkeit¹² (Dominanz, Überlegenheit, Marginalisierung und Gewalt) werden so systematisch eingeübt. Die möglichen freien Phantasien können in dieser Weise polar trainiert werden. Der Gewaltkreislauf findet in diesem Training ein mentales Übungsfeld, das das reale Handeln verstärken kann.

Der Spaßfaktor

Computerspielen macht Jungen einfach Spaß. Jedes pädagogische Angebot, das eine mitmännliche, körperbezogene, aber nicht überfordernde Dimension besitzt, macht den allermeisten Jungen weitaus mehr Spaß. Sie wollen Kontakt, Orientierung und erfahrbare Modelle, die sie nur ergänzend in virtuellen Welten finden.

Pädagogische Folgerungen

Der Computer und das Spiel können einerseits als Chance und andererseits als Risiko begriffen werden. In der pädagogischen Begleitung durch Bezugspersonen von Jungen geht es weder um das Pro noch um das Kontra. Vielmehr braucht es das Sowohl-als-auch! Erst wenn wir uns trauen, gemäß den obigen Aussagen Jungen sowohl mit den Problemfeldern zu konfrontieren als auch ihre Faszination als etwas Produktives zu begreifen, können wir Jungen eine solide Basis liefern. Neben den Risiken einer Realitätsflucht in virtuelle Welten können Jungen mithilfe des digitalen Mediums und besonders im Spiel auch Kompetenzen erwerben. Es leuchtet schnell ein, dass kognitive Fähigkeiten, wie etwa das räumliche Vorstellungsvermögen, geübt werden. Darüber hinaus können im Computerspiel auch soziale und psychische Kompetenzen geschult und ausgebaut werden. Gegen die ungesunde Entwicklung von Männlichkeit können Jungen lernen, ihre eigenen Grenzen zu erfahren und zu

achten. Sie lernen mit Frustrationen angemessen umzugehen. Gegen den für die Jugendphase typischen, narzisstischen Kontrollverlust üben sie das „virtuelle Sattwerden“ und lernen sich damit quasi natürlich zu begrenzen. Dies bedeutet die umfassende Verhinderung von Drogenmissbrauch und fehlender Impulskontrolle.

In der Realität werden diese Chancen im Spiel jedoch allzu oft und allzu leichtfertig vergeben, zum Teil durch die Jungen selbst, doch vermehrt durch (technikfeindliche) Pädagog/innen und hervorgehoben durch extrem beschäftigte und verunsicherte Eltern. Werden Jungen jedoch angemessen auf ihrem Wege zum Erwachsensein begleitet, dann schwindet der quantitative Medienkonsum auf ein gesundes Maß. Werden sie pädagogisch unterstützt, dann wächst das Videospiele zur sinnvollen Lernergänzung im jugendhaften Alltag.¹³ Einengende und möglicherweise gewaltbereite Einstellungen können vermindert bis beseitigt werden, wenn es uns gelingt, die jeweilig angebotene Ideologie von Männlichkeit gemeinsam mit den Jungen als zerstörerisch zu entlarven. Jungen können auch jenseits des Kampfes Spaß erleben!

*Jungen müssen
angemessen auf dem Weg
zum Erwachsensein
begleitet werden.*

Eine angemessene Unterstützung von Jungen kann meines Erachtens gelingen, wenn wir folgende Leitlinien beachten:

- Interessieren wir uns für die Welten von Jungen
- Lernen wir von Jungen, auch wenn wir damit die Position des Mächtigeren verlassen
- Seien wir im sozialen Nahraum vorhanden, aber nicht eindringend
- Fragen wir und lassen wir uns dabei irritieren, ohne selbst dabei „zu verschwimmen“
- Thematisieren wir die Gewaltspirale
- Bieten wir alternative, nichtpolare „Märchenwelten“ an
- Erkunden wir gemeinsam die ideologischen Bedingungen ihres Jungeseins und Mann-werden-Müssens
- Geben wir eine stete Rückmeldung, damit Jungen die Konsequenzen ihres Denkens, Meinens, Handelns und eben "Einspielens" erfahren können
- Versuchen wir gemeinsam mit den/dem Jungen, die Faszination an der Kontrolle zwischen (zu vermei-

¹² Vgl. äußerst erhellend Robert W. Donnell: Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten. Opladen 2000.

¹³ Zur Umsetzung und Konzeption vgl. Olaf Jantz: Die Kritische Theorie der Gesellschaft als Begründungsrahmen einer medienpädagogischen Bildungsarbeit am Beispiel der aktiven Medienarbeit. Göttingen 1997. Und besonders Fred Schell 2003.

dender) Ohnmacht und (virtueller) Macht zu verstehen und aufzuheben, indem der Junge lernt, sich in seiner sozialen Umgebung zu behaupten

- Unterstützen wir die erwachsenen Bezugspersonen darin, für ihre Jungen greifbar zu sein
- Bieten wir möglichst viel reflektierte Mitmännlichkeit zum Beispiel in Form von Jungenprojekten an

Die absoluten Spitzen jugendhafter Gewalthandlungen (wie etwa an der massenmedial ausgeschlachteten Hildesheimer Schule oder der ebenso kritisierten Hannoverscher Schule in jüngerer Zeit oder damals in Erfurt) müssen individuell und strukturell verstanden werden. Über die obigen Bedingungen hinaus gab und gibt es jeweils Einflussfaktoren, die das Gewalthandeln erklären können (zum Beispiel das Schulgesetz für Thüringer Gymnasien). Doch mit den Eckpfeilern der männlichen Sozialisation zwischen den Ideologien von Männlichkeit(en) und den jeweils eigenen Realitäten von Jungesein lässt sich die besondere Bedeutung von Machthandeln für einen Großteil der Jungen gut verstehen. Begreifen wir die jugendverbreitete Nutzung von Computerspielen vor diesem Hintergrund, verlieren auch die gewaltverherrlichenden Spiele ihren Schrecken in unserer Sorge. Viel-

mehr gilt das, was für sämtliche Phänomene jugendlicher Abweichung (Alkohol, Drogen, Gewalt...) gilt: Prävention ist Persönlichkeitsstärkung.

In diesem Sinne sollten wir Jungen in der Spannung zwischen berechtigter Sorge und wertschätzender Zuwendung für ihre Fähigkeiten begegnen. Insbesondere die Möglichkeiten einer aktiven Medienarbeit, so wie sie Fred Schell (2003) vorstellt, verbunden mit den Zugängen der Jungenarbeit¹⁴ bieten ein hervorragendes pädagogisches Instrumentarium, um meines Erachtens die allermeisten ungesunden Verarbeitungen zu verhindern oder zumindest auch die Risikofaktoren für Gewalthandeln zu minimieren.

Literatur:

Jantz, Olaf/Grote, Christoph: Perspektiven der Jungenarbeit. Konzepte und Impulse aus der Praxis. Reihe Quersichten Band 3. Opladen 2003.

Schell, Fred: Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. Neuauflage München 2003.

minute + + + In letzter Minute + + + In letzter Minute + + + In letzter Minute + + + In letzte

Computer-Spielemesse „Games Convention“ verzeichnet einen neuen Besucherrekord

Mit einem Besucherrekord ist am 22. August in Leipzig die Computer-Spielemesse „Games Convention 2004“ zu Ende gegangen. Wie der Geschäftsführer der Leipziger Messe, Josef Rahmen, mitteilte, seien in den vier Ausstellungstagen rund 105.000 Besucher/innen gezählt worden. Gegenüber dem Vorjahr sei ihre Zahl um 13.000 angestiegen. Laut einer Umfrage reisten fast 40 Prozent der Besucher/innen aus über 300 Kilometer Entfernung an. Über 40 Prozent kamen aus den alten Bundesländern. Und mehr als 92 Prozent äußerten die Absicht, im nächsten Jahr wiederzukommen. Im dritten Jahr ihres Bestehens fand die „Games Convention“ auch in den Medien gestiegene Beachtung: Nach Messeangaben hatten sich mehr als 1.700 Journalistinnen und Journalisten aus 21 Ländern zur Berichterstattung akkreditiert. (be)



Foto: Leipziger Messe GmbH

minute + + + In letzter Minute + + + In letzter Minute + + + In letzter Minute + + + In letzte

¹⁴ Vgl. zum Beispiel Jantz/Grote 2003.



Aus der Praxis für die Praxis

Andreas Kirchhoff

Game-Design statt Ego-Shooter

Das Konzept „aktiver Medienarbeit“ (Fred Schell, 2003) setzt darauf, Jugendlichen durch den handelnden Umgang mit Medien Kompetenzen zu vermitteln, die für die selbstbestimmte, kritische und sachgerechte Nutzung von Medien grundlegend sind. Der Ansatz hat seine Wurzeln in der Videoarbeit, wo überschaubare technische Anforderungen und vergleichsweise schlichte Gestaltungsregeln die Voraussetzung für die gelingende Umsetzung des Konzepts begünstigen. Vor die Aufgabe gestellt, im Rahmen aktiver Medienarbeit Computerspiele selbst zu entwickeln und zu gestalten, ist man jedoch mit ungleich schwierigeren Herausforderungen konfrontiert.

Da die Entwicklung eines marktgängigen 3D-Computerspiels die materiellen und zeitlichen Ressourcen der meisten (medien-)pädagogischen Einrichtungen wie auch das vorhandene Know-how bei weitem überfordern dürfte und es auch nicht zu den genuin medienpädagogischen Aufgaben zählt, Heranwachsenden umfassende Spezialkenntnisse in der Computerprogrammierung zu vermitteln, sind einige kreative Umwege gefragt, um sich handelnd mit dem Medium auseinander zu setzen.

Recherche und Aufbereitung

Wer sich dem Thema Computerspiele nähern, sich dabei aber nicht direkt mit dem Computer einlassen möchte oder kann, kann mit den Heranwachsenden gemeinsam Fragebogen entwickeln, beispielsweise zur Erfassung bestimmter Spielvorlieben. Diese können den Kindern und Jugendlichen als Grundlage für eine (Radio-)Umfrage dienen, deren Ergebnisse wiederum veröffentlicht werden, zum Beispiel im lokalen Hörfunk oder im Schulradio oder auch – in

schriftlicher Form – als Spielrezension in der Online-Computerspiele-Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung „Search and Play“.

Keep it simple, stupid

Während die Erstellung eines 3D-Action-Games in pädagogischen Kontexten faktisch kaum leistbar ist, können einfachere Spielideen sehr wohl umgesetzt werden. Voraussetzung hierfür ist das Vorhandensein von computertechnischer Grundausstattung sowie Grundwissen im Umgang mit Multimedia. Mithilfe von Software wie „Mediator“ oder „Flash“, aber auch mit den verschiedenen am Markt angebotenen Game-Con-

struction-Kits lassen sich mit überschaubarem Aufwand schnell Erfolge erzielen.

Machinima

Eine noch recht neue und interessante Form der aktiven Auseinandersetzung mit Computerspielen bietet sich mit den so genannten „Machinimas“. Vorbild ist eine in den USA entstandene Bewegung, deren Protagonisten den Programmcode gängiger 3D-Spiele zweckentfremden, indem sie ihn als virtuelle Filmkulisse umfunktionieren. So findet plötzlich in der eigenhändig umgestalteten „Quake-Arena“ kein bluttriefendes Gemetzel, sondern vielleicht eine virtuelle Sitcom statt.

Links:

- www.socialimpactgames.com/
Deutsche Site mit einigen guten Artikeln zum Thema Spieleentwicklung und Game-Design
- www.gamespot.com/gamespot/features/video/defining_games/index.html
Computerspielefachbegriffe in Englisch erklärt
- www.bpb.de/snp/
Interaktive Computerspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung
- www.macromedia.com/de/software/flash/
Homepage zur Authoring-Software "Flash" der Firma Macromedia
- www.matchware.net/ge/products/mediator/default.htm
Homepage zur Authoring-Software "Mediator" der Firma MatchWare
- www.3dgamestudio.net
Softwarepaket zur Erstellung von 3D-Spielen ohne Programmierkenntnisse
- www.3dgaming.de/3dtutorials/q3radiant/
Website zum Spieleentwicklungs-Kit "Q3Radiant", mit vielen Infos rund um das Thema Game-Design
- www.planetquake.com/polycount/
Spielerportal mit jeder Menge Tipps und Tools, in englischer Sprache und etwas unübersichtlich
- www.machinima.com
- www.3dfilmmaker.com/
- www.illclan.com/movies.htm
Verschiedene Seiten zum Thema „Machinima“, mit Tools, Tipps und Anschauungsspielen

Jens Wiemken

Hardliner – Zeit für Helden

Eine pädagogische Handlungsmöglichkeit im Umgang mit Gewaltspielen

Die dargestellte und ausgeübte Gewalt und ihre Verherrlichung in Bildschirmspielen war in der medienpädagogischen Diskussion Mitte der 80er Jahre ein Stein des Anstoßes, Bildschirmspiele als nicht kind- und jugendgerecht einzustufen. Auch heute noch herrscht das damals geprägte Vorurteil „Computerspiele machen aggressiv“ in den Köpfen der meisten Pädagog/innen vor. Die Medienwirkungsforschung widerspricht sich in ihren Ergebnissen immer wieder selbst, sodass sich hinsichtlich einer Aggressivitätsthese keine endgültigen Aussagen machen lassen.

Unserer Meinung nach besteht daher ein dringender Bedarf an praktischer pädagogischer Auseinandersetzung mit Computerspielen, welche die Interessen von am Bildschirm spielenden Kindern und Jugendlichen aufgreift und nutzt. Die Pädagogik verkennt die Möglichkeiten, die Bildschirmspiele bieten, um Beziehungen zu Kindern und Jugendlichen aufzubauen und Bildschirmspielerlebnisse zum Beispiel als Gesprächsanlässe zu Themen wie Gewalt zu nutzen.

Kinder und Jugendlichen leben in einer Umwelt, in der Aggression, Egoismus, Neid und Konkurrenzdruck ganz alltäglich sind. Nahezu alle Kinder erleben somit in ihrem unmittelbaren Erfahrungsbereich verschiedenste Formen von Gewalt. In diesem Sinne sieht der „Hardliner“-Ansatz die Beschäftigung von Kindern und Jugendlichen mit Gewaltspielen nicht als eine Ursache von Aggression und Gewalt an, sondern eher als ein Symptom – als ein Versuch, Probleme mit und Fragestellungen zu Gewalt in unserer Gesellschaft zu bearbeiten. Der „Hardliner“-Ansatz eignet sich für die Arbeit zum Thema Gewaltprävention mit außerschulischen Gruppen und als Idee für Projektwochen und Bildungsfahrten für Schulklassen.¹ Der Ansatz kommt Rölls Forderung an die Medienpädagogik entgegen, „(...)

Bedingungen zur Verfügung zu stellen (Räumlichkeiten, Projektzusammenhänge, aber auch Navigationshilfen) sowie Bezüge zwischen den mythischen und symbolischen Kontexten der Medien und den aktuellen gesellschaftlichen Lern- und Problemzusammenhängen herzustellen.“ (Franz Röll, 1998) Die Konzentration liegt im Gegensatz zum „Breaking the Rules“-Ansatz² in der Umsetzung von Computerspielszenarien in reales Spielerleben.

Aufgrund der Kenntnisse über die Situation von Kindern und Jugendlichen erscheint es uns paradox, so zu tun, als ob es Krieg und Kampf nicht gäbe. Die Akzeptanz der Tatsache, dass Kinder und Jugendliche – und hier besonders Jungen – Bildschirmspiele mit Gewaltinhalten zum Beispiel wegen der Imitation der Erwachsenenwelt spielen, ermöglicht andere Gespräche mit ihnen über solche Spiele. Anstatt den bewährpädagogischen Zeigefinger zu heben, reden wir mit ihnen über die Gewaltspiele, die sie spielen. Aufgrund ihrer Spielvorlieben werden sie nicht „kriminalisiert“ oder etikettiert. Die Berücksichtigung der Spielvorlieben und damit eine Annäherung an die Alltagswelt der Jugendlichen folgt unseres Erachtens der wichtigen pädagogischen Leitprämisse „Kinder und Jugendliche dort abzuholen, wo sie sich befinden.“

Ein fester Programmpunkt im „Hardliner“-Angebot ist das gemeinsame Spiel am Computer und an Konsolen. Zumindest einen Vormittag lang spielt die Gruppe oder Klasse von uns ausgesuchte Spiele. Dabei spielen wir auch Spiele, die sehr gewalthaltig sind, aber nicht auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien stehen. Auf der Grundlage der vorhandenen und im gemeinsamen Spiel erworbenen Spielkenntnisse analysieren wir gemeinsam mit den Teilnehmer/innen die Spiele. Die einzelnen Spielelemente wie Waffen, Blut oder Soldaten und ebenso die brutalen Ereignisse (Explosionen, Erschießen usw.) werden benannt. Bald finden Teilnehmer/innen heraus, dass diese Spiele in ihrer Dynamik einem „Räuber-und-Gen darm-Spiel“ gleichen. Der Reiz ist es, einen

Spielpartner zu suchen, ihn zu jagen und ihn überraschend zu stellen. Dieses „Spielmuster“ durchzieht ebenso sehr viele bekannte Kinder- und Bewegungsspiele.

Hinter dem Spielmuster „kämpfen und sammeln“ aus Ego-Shootern und Echtzeitstrategiespielen lassen sich Handlungsmuster vermuten, die zum Grundbestand menschlichen Verhaltens gehören, die bei unseren Vorfahren zum Überleben notwendig waren und in Form von Mythen weitergegeben worden sind. Zwar jagen und sammeln wir nicht mehr wie unsere Vorfahren, gleichwohl bestimmt dieses Muster zahlreiche Verhaltensweisen in unserer Gesellschaft.³ Im



Mittelpunkt von Echtzeitstrategiespielen stehen neben der „Erledigung“ (der zahlreichen Feinde) die „Verbreiterung“ (des eigenen Macht- und Herrschaftsbereichs), die „Bereicherung“ (mit Wirtschaftsgütern und Geldmitteln) und die „Armierung“ (also die Verstärkung der militärischen Machtmittel in Hinblick auf Anzahl und Wirksamkeit). Eingebunden sind diese Muster in eine generelle Bewährungssituation, die angeordneten Missionen erfolgreich zu absolvieren. Nur durch die „Bewährung“ erfolgen Belobigungen, Beförderungen und neue, noch schwerer zu erfüllende Aufträge. Die Spieldynamik „bildet Grundstrukturen und Muster gesellschaftlichen Handelns ab“ (Fehr/Fritz, o. J.). Bei diesem gesellschaftlichen Handeln dreht es sich um patriarchalische Handlungsmuster und Ziele. Fritz verweist an anderer Stelle auf die Grundmuster „Macht und Kontrolle“, die patriarchalische sind und sich schlüssig aus dem von uns erwähnten „Kämpfen und Sammeln“ ergeben.

Davon ausgehend erstellen wir als Spielleiter eine Grundstory, ein reales Kriegsspiel im jeweili-

¹ Er sollte allerdings nur von geschulten Lehrern und Pädagogen durchgeführt werden. Sollte der Wunsch nach Fortbildung oder einem Projekt mit Jugendlichen und Schulklassen bestehen, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

² Ausführliches zum „Breaking the Rules“-Ansatz in: J. Maaß (Hrsg.): Computerspiele – Markt und Pädagogik. 1996, und J. Fritz/W. Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. 1997.

³ An dieser Stelle soll es reichen, auf die Wiederbelebung von Rabattmarken durch „webmiles“ zu verweisen oder auf dem Aktienboom der letzten Jahre, allg. der „Jagd nach dem Glück“.

ligen Gelände oder Gebäude, mit Extremsituationen, in denen solche Grundmuster wie „kämpfen und sammeln“ als existenziell gelten.

Besondere Bedeutung bekommen Erwachsene dadurch, dass sie Raum (in unserem Fall Schulen oder Gelände) schaffen und nach außen absichern können. Dieser Raum wird von den Kindern und Jugendlichen als ungestört begehbarer und erfahrbarer „Mythenraum“ benötigt.⁴ Er stellt eine Zwischenstufe zwischen dem alltäglich erlebten realen und dem virtuellen Raum des Bildschirmspiels dar. Innerhalb dieses Raumes ist Platz für Heldentaten, Mutproben und Extreme, die von den Teilnehmer/innen nicht als lebensbedrohlich empfunden werden, sie jedoch mit neuen Erfahrungen und Gefühlen konfrontieren.

Die Spielbedingungen werden von uns gemeinsam mit den Teilnehmer/innen durchgesprochen und schriftlich in einem Kriegsvertrag festgehalten. So beschließen die Teilnehmer/innen zum Beispiel, dass es in „ihrem Krieg“ erlaubt ist, nachts anderen, „feindlichen“ Gruppen Feuerholz oder das mitgebrachte Essen zu klauen, und müssen dann die Konsequenzen wie zum Beispiel Hunger erleben. Bei der Vorbereitung und dem Erstellen des Kriegsvertrages für das Schul- oder Geländespiel versuchen wir in Gesprächsrunden, den Teilnehmer/innen die Ängste vor Auseinandersetzungen zu nehmen. Die Waffen, die sie benutzen, sind abgesägte Luftpumpen mit Korken. Diese „Schusswaffen“ eignen sich besser für unser Spiel als die in den sogenannten „Gotcha“-Spielen gebrauchten Pistolen. Die Luftpumpen schießen wesentlich ungenauer und sind daher nicht auf Entfernung wie die „Gotcha“-Waffen zu gebrauchen. Das bedeutet, dass man näher an den „Feind“ heran muss. Außerdem tun sie nicht so „weh“, wie uns einige Teilnehmer/innen, die schon über „Gotcha“-Erfahrung verfügten, verrieteten. Die einzig gefährdete Stelle, die Augen, wird durch eine Schutzbrille geschützt. Bevor wir mit der Gruppe an den Platz des Spielgeschehens aufbrechen, werden die Teilnehmer/innen von uns je einmal von vorn und von hinten mit einer Luftpumpe abgeschos-

sen, damit sie merken, wie sich ein Korkentreffer anfühlt, und nicht mehr so viel Angst davor haben müssen. Als zweite Möglichkeit neben den Luftpumpen ist der Nahkampf möglich. Auch hier sprechen und testen wir mit den Teilnehmer/innen gemeinsam, was erlaubt ist. Kommt beispielsweise der Wunsch auf, dass Schlagen erlaubt sein soll, geben wir die Frage in die Runde. Sobald eine/r der Teilnehmer/innen Angst davor äußert, geschlagen zu werden, verbieten wir das Schlagen im Spiel. Diese Herangehensweise erlaubt es den Teilnehmer/innen, ohne Angst vor Schmerzen am Spiel und den Kämpfen teilzunehmen.

Das „Hardliner“-Konzept versucht auf diese Weise, die bei Computerspielern begrenzten sinnlichen Erfahrungen durch authentische Erlebnisse auszugleichen, die das Spielen mit dem Computer begleiten. Die Interaktion im Computerspiel geht nicht auf subjektive Bedeutungen, Wertungen und erfahrungsbezogene Orientierungen ein. Zudem liegen dem Spiel mit computergesteuerten Mit- oder Gegenspielern auch keine Bedürfnisse, Motive oder Wertungen zugrunde. Nach Dittler/Mandl kann dies „beim Spielen zu einer falschen Vorstellung von Realität und unangemessenem sozialem Verhalten führen.“ (Dittler/Mandl, 1994)

Während des realen Spiels, das zwischen drei und vierzehn Stunden dauert, bieten sich immer wieder Gesprächsmöglichkeiten mit den Spieler/innen. Besonders bei Jungen bricht der „Gefühlspanzer“ auf. Themen wie beispielsweise Angst oder Verwundbarkeit können angesprochen werden. Diese offenen Gespräche begreifen wir als Teil einer situationsorientierten Arbeit, die für die Teilnehmer/innen in ihrem individuellen Alltag und ihrem täglichen Umgang mit Gewalt hilfreich sein kann. An das Spiel schließt sich eine intensive Reflexion mit den Teilnehmer/innen an. Die Themen, die dort angesprochen werden, ergeben sich aus dem Spiel. Warum hat gerade dieses Team es geschafft, die Missionen zu erfüllen? Machen Jungen und Mädchen unterschiedlich Krieg? Gibt es neben

der Rolle des Kämpfers oder Kriegers noch andere gesellschaftlichen Positionen für Jungen und Männer? War das Gewalt, was wir da gespielt haben? Für uns ist es wichtig, Teilnehmer/innen auch dahingehend zu stärken, dass sie Mythen und deren Botschaften hinterfragen. Wir wissen nicht, ob uns das immer gelingt.

Wir Pädagog/innen können zudem in den Gesprächen mit den Teilnehmer/innen keine vollständigen Lösungen für deren alltäglichen Gewaltkonflikte anbieten, sondern erklären uns oft nur solidarisch mit ihnen. Denn auch wir als Erwachsene erleben unsere Ohnmacht gegenüber Gewalt im Alltag, lehnen diese ab, können sie aber auch nicht immer verhindern. Zumindest befanden wir Erwachsenen uns während der „Hardliner“-Maßnahmen, vielleicht für einen Moment nur, auf der Ebene der Kinder und Jugendlichen. Und sie sich auf unserer. Auch diese Erfahrung nehmen sie am Ende der kurzzeitpädagogische Maßnahme mit. Vielleicht „rüttelt“ sie als störende Wirklichkeit an ihren elektronisch vermittelten Bildern von Männlichkeit und Heldentum. Und sie kennen zumindest erwachsene Männer, die sich ebenso wie sie vor Schmerzen und Niederlagen ängstigen und die nicht unverwundbar sind.

Weitere Informationen zu „Breaking the Rules“ und „Hardliner“ stehen im Internet zum Download unter www.diepaedagogen.de bereit.

Literatur

Dittler, Ulrich/Mandl, Heinz: Computerspiele unter pädagogisch-psychologischer Perspektive. In: J. Petersen/G.-B. Reinert. (Hrsg.): Lehren und Lernen im Umfeld der neuen Technologien – Reflexionen vor Ort. S. 95-126. Frankfurt 1990

Fehr, W./Fritz, J.: Zur Erprobung der Videospiele in Jugendeinrichtungen. In: Fachhochschule Köln, Fachbereich Sozialpädagogik/Jugendamt Köln (Hrsg.): Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospiele. Köln o.J.

Röll, Franz Josef: Mythen und Symbole in populären Medien. Frankfurt/Main, 1998.

Theunert, Helga: Multi-Medienpädagogik. In: merz (Medien & Erziehung). 1/96. S. 29.

⁴ Wir kommen damit der Forderung von Theunert nach, dass der Medienpädagoge Räume zu gestalten hat, „die nicht nur das praktische Umgehen mit den medialen Möglichkeiten, sondern auch soziale Interaktion erlauben“. (Helga Theunert, 1996)

Carmen Kunz

For Boys – Medienarbeit mit Jungs

Videoclips, Fernsehen, Internet und Computerspiele liefern vor allem für Kinder und Jugendliche den Stoff, aus dem sie sich ihre Traumwelten stricken; sie bieten Gesprächsstoff und stiften Gemeinsamkeiten. Das Internet eröffnet neue Perspektiven, um den Begrenzungen des sozialen Nahraums über den Datenhighway zu entfliehen. Die Darstellung der eigenen Identität und das spielerische Experimentieren mit anderen Identitäten ermöglichen es, Erfahrungen in einer ganz neuen Dimension zu machen, für die es im unmittelbaren Kontakt kein Äquivalent gibt. Mediale Vorbilder und Einflüsse haben im Prozess des Experimentierens mit verschiedenen Identitätsentwürfen eine wichtige sozialisierende Funktion. Die Adoleszenz kann als die wichtigste Phase gekennzeichnet werden, in der Identität und die Fähigkeit zum flexiblen und angemessenen Umgang mit unterschiedlichen Rollenerfordernissen ausgebildet werden.



Die Adoleszenz kann als die wichtigste Phase gekennzeichnet werden, in der Identität und die Fähigkeit zum flexiblen und angemessenen Umgang mit unterschiedlichen Rollenerfordernissen ausgebildet werden.

Die Vielfältigkeit der Medienangebote korrespondiert nicht zwangsläufig mit einer entsprechenden Kompetenz, auch kritisch, selbstbewusst und zielgerichtet mit ihnen umzugehen. Deshalb sind handlungsorientierte Medienangebote insbesondere für Kinder und Jugendliche notwendig, um Medienkompetenz in all ihren Facetten zu fördern. Medienpädagogische Angebote bieten vielfältige mediale und soziale Möglichkeiten für Ausdruck und Partizipation, sodass Orientierungs- und Diskussions- und damit informelle Bildungsprozesse in Gang gesetzt werden. Die Geschlechterrollen in den Medien sind überwiegend Stereotype, die im Gegensatz zu

einem umfassenden Identitätsverständnis stehen. Werden diese unangemessenen und einseitigen Stereotypen übernommen, verhindert das die Nutzung von Optionen und Ressourcen und führt so zu einer einseitigen Identitätsbildung. Die Stereotype tragen bei kritiklosem Medienkonsum leicht zu einer klischeehaften Überzeichnung bei und verfestigen sich, anstatt kritisch betrachtet, überprüft und weiterentwickelt zu werden. Es zeigt sich immer wieder, dass Mädchen wie auch Jungen einen jeweils spezifischen Zugang zu Medien haben sowie unterschiedliche Vorlieben hinsichtlich der Medienutzung entwickeln. Daher benötigen Mädchen und Jungen jeweils ihre eigenen Experimentierfelder, in denen sie sich, unabhängig von gesellschaftlichen Wert- und Normkonstrukten, authentisch geben und entwickeln können. Die Förderung der Medienkompetenz hat in den letzten Jahren den geschlechtsspezifischen Ansatz der identitätsfördernden Medienarbeit mit Jungen vernachlässigt. Das Medienzentrum des Wissenschaftlichen Instituts des Jugendhilfswerks Freiburg bezieht im Projekt „For Boys“ die wichtigen und positiven Erfahrungen des Landesleitprojekts „medi@girls – Stärkung der Medienkompetenz von Mädchen und jungen Frauen“ ein.

Das Projekt „For Boys“ wurde von der Landesstiftung Baden-Württemberg im Rahmen des Aktionsprogramms „Jugend und verantwortungsvolle Mediennutzung“ gefördert und nach einer einjährigen Phase im Juni 2004 abgeschlossen. Das primäre Ziel von „For Boys“ war die Initiierung, Entwicklung und Durchführung medienpädagogischer Projekte mit Jungen zwischen zwölf und 18 Jahren, um männliche Jugendliche bei der Bearbeitung wichtiger Identitätsfragen zu unterstützen. Unreflektierte soziale Geschlechterrollenstereotype wie unangemessene Bilder von Männlichkeit, Bewunderung von Gewalt und Action, stereotypisierte Frauenbilder etc. zeigen sich im Medienkonsum dieser Jugendlichen. Sie können sich so lange ungehindert verfestigen, wie es keine pädagogischen Angebote gibt, die zur Reflexion dieser Rollen anregen und die Vielfalt männlicher Verhaltens- und Erlebnisoptio-

nen in einer postmodernen Gesellschaft aufzeigen und thematisieren. Das alltägliche – oft gedankenlos – Erleben und Konsumieren von Medien soll durch entsprechende Medienangebote in eine reflektierte und selbstbestimmte Medienutzung überführt werden. Durch medienpädagogische Angebote sollen Orientierungs- und Diskussionsprozesse in Gang gesetzt werden. So produzierten die Jugendlichen zum Beispiel eine Reportage über Computerspiele oder eine wöchentlich zusammenkommende Computerspielredaktion. Letztere entstand aus dem Wunsch der Jugendlichen, aus einem Computerspieltreffen eine Computerspielredaktion („Game-time“) zu gründen, die Computerspiele testet und auswertet und dies in Berichten für Jugendliche und Erwachsene veröffentlicht. Schwerpunkt ist dabei insbesondere die Meinung der jugendlichen Spieler, die ihre Vorlieben für bestimmte Spiele thematisieren und begründen. Die Vielfalt der unterschiedlichen Mediennutzung, die die Jugendlichen dabei lernen, die von Text- über Bildbearbeitung, Internetrecherche bis hin zu Audio- und Videoschnitt reicht, stellt eine Besonderheit dieses Angebotes dar.

Bisher wurden sieben verschiedene Medienangebote mit den Schwerpunkten „Spielverhalten in Computerspielen“, „Wirklichkeit und Fiktion“ sowie „Partnerschaft“ und „Heimat“ im Rahmen des Projekts durchgeführt. Insbesondere in Kooperation mit Jugendzentren konnten auch sozial



benachteiligte Jugendliche für die Workshops gewonnen werden. Die medienpädagogischen Angebote wurden in Form eines Flyers und im Internet auf der zum Projekt gehörigen Homepage

(www.forboys.de) sowie auf dem Freiburger Internetportal „jump-on“ veröffentlicht und publik gemacht. Neben der Vernetzung mit bestehenden Kinder- und Jugendeinrichtungen wurde die Öffentlichkeitsarbeit in der örtlichen Presse genutzt. Eine Präsentation von „For Boys“ fand darüber hinaus im Rahmen des Fachtages „Jugend und verantwortungsvolle Mediennutzung“ in Stuttgart und beim Freiburger Jungentag statt.

Was vor Jahren der Ruf nach entsprechender Bewahrpädagogik bezüglich des Fernsehens war, kann und darf heute nicht auf Computer(spiel-)verhalten übertragen und wiederholt werden. Vielmehr nimmt ein handlungsorientiertes Medienangebot auch geschlechtsspezifische Realitäten und Vorlieben wahr und nutzt sie, um eine differenzierte Ausbildung von Medienkompetenz zu fördern. Die Erfahrungen des Wissenschaftlichen Instituts des Jugendhilfswerks in der geschlechtsspezifischen Medienarbeit mit Jungen zeigen auf, wie sehr eine weitere intensive Auseinandersetzung mit dem Thema notwendig ist.

Ursula Kluge

Kleines ABC der Computerspiele

Seit 1994 prüft die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin Computer- und Konsolenspiele und empfiehlt entsprechende Alterskennzeichnungen aufgrund jugendschutzrechtlicher Gesichtspunkte und Abwägungen. Seit dem 1. April 2003 übt sie dies auch im Auftrag des Bundes und der Länder aus: Die von den Gutachter/innen entschiedenen Altersfreigaben sind somit rechtlich verbindlich. Neben 23 Gutachter/innen der USK prüfen 27 von den Ländern entsandte Gutachter/innen – an acht bis neun Prüfungstagen im Jahr für das Land Baden-Württemberg – die Computerspiele auf ihre Kennzeichnung. Hierbei spielt neben anderen Kriterien auch das jeweilige Genre, in das ein Spiel einzuordnen ist, eine Rolle. In der Landschaft der Computer- und Konsolenspiele lassen sich verschiedene Spielgenres unterscheiden, die jeweils aufgrund ihrer lebensweltlicher Bezüge bei den Spieler/innen beliebt sind:

Simulationsspiele (zum Beispiel Sim City) bilden komplexe Systeme ab, die der/die Spieler/in managen muss. Dabei sind wirtschaftliche Zusammenhänge zu erkennen und zu steuern, die lang anhaltende spielerische Herausforderungen garantieren. Es sind Spiele, die häufig unter jugendschutzrelevanten Gesichtspunkten eine jüngere Alterskennzeichnung erhalten, aber von diesen Spieler/innen in ihrer Komplexität nicht unbedingt beherrscht werden.

Arcade-Spiele funktionieren nach dem Prinzip der Automaten Spiele: Runde für Runde kämpft beziehungsweise spielt sich der/die Spieler/in in unterschiedlichen Modi voran. Neben Mann-gegen-Mann-Kämpfen gehören hierher auch die sogenannten Arcade Racer wie „Need for Speed Underground“. Im Kampfmodus ist dieses Spielgenre für jüngere Spieler/innen nicht immer empfohlen.

Jump-’n-Run-Spiele (zum Beispiel Hugo) sind für Heranwachsende häufig nicht mehr so interessant. In einem mehr oder weniger comicartigen Setting manövriert der/die Spieler/in seine/ihre Spielfigur möglichst geschickt durch einen Hindernisparcours.

Sportspiele sind die möglichst regelkonforme und realitätsgetreue Umsetzung fast jeder bekannten Sportart, wie zum Beispiel Fifa 2004, die virtuellen Bundesligaspiele mit original Fußballern, Schiedsrichtern und Kommentatoren. Solche Spiele können meist bedenkenlos von jüngeren Spieler/innen gespielt werden, sind allerdings in ihrer Komplexität nicht immer einfach zu beherrschen.

Rollenspiele – für jugendliche Spieler/innen im actionorientierten Modus am interessantesten – (zum Beispiel Gothic, Diablo) lassen den/die Spieler/in die Rolle einer Spielfigur übernehmen, die sich – mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet – in kämpferischen Situationen bewähren muss. In der Rolle des Abenteurers/der Abenteurerin müssen Missionen erfüllt, Fähigkeiten ausgebaut und Ausrüstung verbessert werden.

Im **Adventure Game** steht eine Geschichte im Zentrum, in deren Verlauf der/die Spieler/in eine Spielfigur steuert, die auf ihrem Weg verschiedene Hindernisse zu bewältigen und Probleme und Rätsel zu lösen hat, wie zum Beispiel Lara Croft in der mehrteiligen Serie Tomb Raider. In actionorientierten Adventures ist meist auch Körperereinsatz erforderlich, um den richtigen Weg zu gehen.

Anforderungen an Ausdauer und Konzentration stellen **Strategiespiele** (zum Beispiel Anno 1503 als Aufbaustrategie- oder Command & Conquer als militärisches Strategiespiel), die Taktik, Ressourcenmanagement und Planung erfordern, um erfolgreich eine Lebenswelt aufzubauen und gegen andere zu verteidigen. Die militärischen Spiele lassen dabei in ihrer Spielwelt Leiden und Opfer kriegerischer Auseinandersetzungen außen vor, insbesondere die der zivilen Welt. Im Vordergrund stehen actionreiche kriegerische Auseinandersetzungen und insbesondere der gut geplante effektive Einsatz von Waffen, Fahrzeugen und Soldaten.

Shooter Spiele – in den Varianten Ego-Shooter (aus der Ichperspektive zu spielen) oder Third-Person-Shooter (aus der Schulterperspektive) – im Singleplayer-Modus alleine oder im Multiplayer-Modus alleine oder im Team gegen andere – geht es hier darum, sich meist als Weltenretter/in in einer mehr oder weniger futuristischen, fantastischen oder auch realistischen Spielwelt zu bewegen und auf alles zu schießen, was sich bewegt. Der Taktik-Ego-Shooter – bekanntestes Beispiel ist das Spiel Counterstrike – verlangt taktisches Geschick und Planung und vor allem gutes Teamplay, um in einem realistischen, häufig militärischen Szenario Aufträge erfolgreich zu erfüllen und Missionsziele zu erreichen. Ego-Shooter stellen ein Genre, das schon aufgrund der sehr subjektiven Kameraführung dem/der Spieler/in wenig Distanz zur Spielhandlung ermöglicht und darüber hinaus oft von aggressiven Handlungsmustern getragen wird.

Weitere Informationen unter: www.usk.de und www.zavatar.de

Lorenz Meier

Faszination LAN-Partys

Erfahrungsbericht eines Insiders

LAN-Partys sind ein sehr junges Phänomen, es gibt sie seit etwa einem Jahrzehnt. Erst in den letzten Jahren, insbesondere nach dem traurigen Amoklauf von Erfurt, begannen sich Medien und Öffentlichkeit für sie zu interessieren. Doch was genau ist eigentlich eine LAN-Party? Der Name lässt sich anhand seiner Bestandteile leicht erklären: LAN steht für Local Area Network, zu Deutsch Lokales Netzwerk. Party ist ja im Grunde schon ein deutsches Wort geworden. Es wäre daher genauso treffend, LAN-Partys einfach Netzwerkfeste zu nennen. Doch Feste oder Partys sind sie im klassischen Sinne auch nicht. Der Hauptunterschied dürfte darin liegen, dass üblicherweise ein absolutes Rauch- und Alkoholverbot gilt, denn der Reiz einer LAN-Party besteht im Spielen, nicht im Alkoholenuss wie sonst bei Partys.

Wer kommt zu LAN-Partys?

Die Spieler, die zu 99 Prozent männlich und zwischen 16 und 20 Jahre alt sind, treffen sich üblicherweise an einem Freitagmittag in einer Halle, je nach Teilnehmerzahl der Gemeindesaal von nebenan oder eine große Messehalle. Die Teilnehmer beschäftigen sich meistens auch außerhalb der LAN-Partys häufig mit Computertechnik und investieren viel Geld in ihre Rechner. Die dazu nötige Finanzkraft haben die Gäste vor allem dadurch, dass sie aus finanziell gut bis sehr gut gestellten Familien kommen. Die Teilnehmer gehen oder gingen überwiegend auf das Gymnasium oder die Realschule. Für das Zusammenspiel in einer Mannschaft ist neben den Mitteln für einen modernen Rechner auch die soziale Kompetenz zum Miteinander im Team notwendig, was auffällige Jugendliche eher ausschließt. In der Halle sorgen die Veranstalter für Tische, Stühle, Netzwerk und elektrischen Strom. Da die Spieler von Freitag bis Sonntagnachmittag bleiben, sind ebenfalls Räumlichkeiten für die Übernachtung vorhanden, eventuell sogar

Feldbetten. Essen bringen die Spieler entweder selbst mit oder bestellen es beim lokalen Pizzadienst, bei größeren LAN-Partys wird Essen auch direkt in der Halle angeboten. Die Teilnehmer spielen die drei Tage mehr oder minder durch, die meisten schlafen jedoch jede Nacht einige Stunden. In diesen drei Tagen finden verschiedene Turniere statt, in denen die Spieler, als Mannschaften formiert, gegeneinander antreten. Die besten erhalten in einer Siegerehrung Pokale und/oder Sachpreise.

Welche Spiele werden gespielt?

Auf LAN-Partys werden vor allem Ego-Shooter gespielt, jene Spiele, die in Medien gerne als „die Gewaltbereitschaft steigernd“ beschrieben werden. Laut Aussagen der Spieler ist es nicht unbedingt die Gewalt, das „Schießen und Töten“, das die Ego-Shooter interessant macht. Spricht man mit Spielern, so hat man den Eindruck, sie nehmen die für die Beobachter gewalttätig wirkende Handlung gar nicht mehr als solche wahr, sondern sprechen nur noch davon, mit welchem Trick und wie schnell der Gegner sie besiegt hat oder sie ihn besiegen konnten. Oft wird dies als Abstumpfung verstanden, es ist jedoch vielmehr – den Aussagen der Spieler zufolge – die Distanzierung zur Handlung des Spiels, die zu solch einer Einstellung führt. Aus dieser Distanz heraus werden nur noch die eigenen „Schachzüge“ und die des Gegners bewertet. Es geht um Gewinnen und Verlieren, um Wettbewerb, nicht um die dargestellte Gewalt.

Ego-Shooter sind aufgrund ihrer Spielkonzeption für den Wettbewerb besonders geeignet, da man bei keinem anderen Computerspiel in ein laufendes Spiel so leicht ein- und wieder aussteigen kann, beliebig lange oder kurz spielen kann und zudem auch ohne Absprache der Mannschaft ein funktionierendes, interessantes Zusammenspiel entsteht. Allerdings sind für wirklich gute Spielergebnisse Absprachen mit klaren Taktiken und Strategien zwingend notwendig. Natürlich darf auch nicht verleugnet werden, dass die im Spiel dargestellten Szenarien von Gut und Böse, Held und Antiheld die Jugendlichen mehr reizen als

ein Autorennen, denn der mit Waffen ausgestattetere Kampf hat heranwachsende Männer schon immer fasziniert.

Welche Regeln gelten?

Die Regeln in den verschiedenen Spielen sind höchst unterschiedlich, jedoch wird ihre Einhaltung immer vom Computer und nicht von Schiedsrichtern überwacht. Dies gibt den Spielern eine gewisse Sicherheit, dass nicht geschummelt wird. Natürlich kommen Manipulationen am Spiel vor, so genanntes „Cheating“ (zu Deutsch: „betrügen“). Jedoch gibt es inzwischen genug Programme, ähnlich wie Virens Scanner, die diese Manipulationen aufspüren. Trotzdem ist der Vorwurf der Schiebung natürlich, wie in jedem Wettbewerb, nie ganz auszuraumen. Mitunter wird auch der Computer des Versagens bezichtigt. Der häufigste Satz bei einer LAN-Party dürfte lauten: „Aber ich hab doch getroffen!“ Sollten die technischen Maßnahmen nicht reichen und noch immer Spieler Verdacht gegen jemanden haben, so ist es die Aufgabe der Organisatoren, diesen auszuraumen, indem sie die Computereinstellungen des Verdächtigten überprüfen. Im schlimmsten Fall würde der Betrof-



fende vom Turnier, je nachdem auch von der Veranstaltung ausgeschlossen.

Aufgrund der Ausrichtung von LAN-Partys auf das gemeinsame Spielen und auf den Wettbewerb untereinander ist das absolute Alkoholverbot und Rauchverbot nicht nur eine Anordnung der

Organisatoren, sondern wird von den allermeisten Spielern sogar als selbstverständlich angesehen. Die Raucher treffen sich draußen vor der Halle und fachsimpeln über Computer oder Spiele. Alkohol ist ebenso kein Thema, da niemand seine Reaktionsfähigkeit einschränken oder seine taktischen Fähigkeiten verlieren möchte. In der Halle herrscht auch Lautsprecherverbot und daher ist stets ein leises Gemurmel von einigen hundert Jugendlichen zu hören, eine Unterhaltung ist problemlos auf Zimmerlautstärke möglich. Die abgedunkelte Halle, die indirekt durch hunderte PC-Monitore in den verschiedensten Farben ausgeleuchtet wird, bietet auf diese Weise eine angenehme, ruhige Atmosphäre, die die

meisten Beobachter, die sonst eher an den Krach einer Party denken, beim ersten Betreten überrascht. Da die meisten Hallenklimaanlagen nicht in der Lage sind, die durch die Rechner erzeugte gewaltige Abwärme abzuführen, ist es häufig eher warm bis heiß. Allgemein ist es sehr friedlich, es sind unter den Spielern keine Schlägereien oder dergleichen bekannt.

Worin liegt der Reiz für die Organisatoren?

Der Reiz für die Organisatoren liegt vor allem in den technischen und logistischen Ansprüchen einer LAN-Party. Die meisten Organisatoren haben zwar selbst Computerspiele gespielt und

sind selbst häufig auf „LANs“, wie sie die Spieler kurz nennen, gegangen. Jedoch ist es für sie reizvoller, sich mit der Technik und den logistischen Problemen auseinander zu setzen, als selbst zu spielen. Häufig spielen die Organisatoren auch in ihrer Freizeit nicht mehr, sondern organisieren lediglich noch die LAN-Partys. Sie verdienen nicht daran. Geld spielt für sie nur insofern eine Rolle, als dass die Einnahmen die Ausgaben decken sollten. So hat jeder seine persönliche Motivation, sei es der Spaß an der Technik, der Wille, „etwas Großes“ auf die Beine zu stellen, oder auch einfach nur dafür zu sorgen, dass es für die Freunde und Bekannten eine gute LAN-Party in der Nähe gibt.



Nachrichten und Hinweise

Bundesinitiative „Jugend ans Netz“
startet Ausstattungsoffensive

Maßgeschneiderte PCs für Jugendeinrichtungen

Alle Jugendlichen sollen die Möglichkeit haben, aktiv an der Informationsgesellschaft teilzuhaben. Daher initiierte das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend die Bundesinitiative „Jugend ans Netz“, welche bundesweit den Einrichtungen der Jugendhilfe die Möglichkeit gibt, mit modernen Rechnern ausgestattet zu werden. Die Ausstattung erfolgt mit Hilfe eines nachhaltigen Leasingmodells, welches von der Bundesinitiative in Public Private Partnership entwickelt wurde.

Seit Ende Mai können Einrichtungen der Jugendhilfe Computer per Online-Konfiguration über www.jugend.info bestellen. Für eine monatliche Leasingrate von zirka 17 Euro stehen ein moderner und hochwertiger Grund-PC und ein Multimedia-Schnitt-PC zur Verfügung. Ziel ist es, jeweils für eine geringe Summe ein optimales Computersystem anzubieten. Der Preis bein-

haltet auch Software, Support und das Angebot, den Rechner nach drei Jahren gegen ein modernes Neugerät auszutauschen. Die Lieferung der bestellten, anschlussfertigen Geräte erfolgt bequem über einen Paketdienst an die Jugendeinrichtungen. Auch beim Anschluss und bei der Inbetriebnahme wird die Jugendeinrichtung über den Support unterstützt.

Die Projektträger der Bundesinitiative sind der Internationale Jugendaustausch- und Besucherdienst der Bundesrepublik Deutschland e.V., die Stiftung Demokratische Jugend, die Universität Bielefeld (Kompetenzzentrum für Informelle Bildung) und als Umsetzungspartner der Ausstattungsoffensive das Jugendprojekt „e-werk Sassnitz“.

Neben dieser Ausstattungsoffensive wird die Bundesinitiative im September 2004 ein Jugendportal vorstellen, welches als bundesweite Internet-Plattform Lern-, Beratungs-, Informations- und Unterhaltungsangebote für Jugendliche kommuniziert und miteinander vernetzt. Dieses Online-Angebot kann und soll von Jugendlichen

aktiv mit gestaltet und ausgebaut werden. Informationen unter: www.jugend.info

Presseerklärung der Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz, Juli 2004

Schulen sollen grundsätzlich nikotinfreie Zonen werden

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz fordert die Verantwortlichen in den Kultusministerien und bei den Schulträgern auf, das Rauchen auf dem Schulgelände grundsätzlich zu verbieten. „Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr!“ Dieser alte Spruch gilt auch für das Rauchen. Eine Faustregel der Suchtexperten besagt, dass, wer bis zum 20. Lebensjahr ohne Tabakqualm ausgekommen ist, mit hoher Wahrscheinlichkeit auch nicht mehr damit anfängt. Deshalb ist jedes Jahr, in dem junge Menschen nicht rauchen, ein gewonnenes Jahr. Um dieses Ziel zu erreichen, sind neben gesetzlichen Regelungen weitere Maßnahmen notwendig. So kann ein rauchfreies Schulgelände den Einstieg in den Tabakkonsum verzögern und

die Motivation zum Ausstieg erhöhen. Die derzeitigen Regelungen, wonach an vielen Schulen Raucherecken bestehen und auch Lehrerinnen und Lehrer dort rauchend stehen beziehungsweise das Rauchen im Lehrerzimmer toleriert wird, sind ein falsches Vorbild für jüngere Schülerinnen und Schüler. Gerade durch die Einrichtung besonderer Räume oder „Ecken“ wird das Rauchen akzeptiert. Die damit verbundenen gesundheitlichen Risiken von Kindern und Jugendlichen werden als nicht ernstzunehmend wahrgenommen. So verwundert es nicht, dass sich 36 Prozent der befragten Schülerinnen und 35 Prozent der Schüler aus 9. und 10. Klassen selbst als Täglicher-Raucher einschätzen. Jungen zeigen darüber hinaus einen stärkeren Tabakkonsum. Das Alter der Erstkonsumenten liegt laut einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung bei 13,6 Jahren. Dauerlicherweise haben die Mädchen dabei in den letzten Jahren „aufgeholt“. Die Schule sollte die Persönlichkeit der jungen Menschen stärken, sodass diese nicht glauben, sich „durch Rauchen interessant machen“ zu müssen.

Und Rauchen ist der Einstieg in den Konsum anderer Drogen. Aktuelle europaweite Untersuchungen zum Konsum von Cannabis zeigen erschreckende Zahlen auf. Nach einer Studie des Hamburger Büros für Suchtprävention ist der Cannabiskonsum auf das Engste mit dem Konsum von Tabak verknüpft: 38 Prozent der Raucher/innen konsumieren Cannabis regelmäßig gegenüber zwei Prozent bei den Nichtraucher/innen. Dem Problem, dass Schüler/innen zunehmend und immer früher mit dem „Kiffen“ beginnen, kann durch präventive Maßnahmen zum Rauchen – wie die rauchfreie Schule – begegnet werden. Kontakt: www.bag-jugend-schutz.de

Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Von wegen nur Musik...

Bei Jackass hört der Spaß auf

Die Begeisterung Jugendlicher für Musiksender wie MTV oder VIVA ist bekannt. Ab welchem Al-

ter aber sind diese Sender angesagt? Und was wird außer den Musikclips noch goutiert? Am JFF – Institut für Medienpädagogik wurden im Rahmen des FLIMMO 104 Kinder und Jugendliche dazu befragt. Ein erstes Ergebnis: Bereits Kinder ab acht Jahren nutzen die Musiksender. Ihr zentrales Motiv sind die Musikclips. Ab elf Jahren werden dann neben den Clips auch andere Sendungen wichtig: Provokante Formate wie Jackass, DisMissed (beide MTV) oder fleischmann.tv und South Park auf VIVA. Für einige Heranwachsende macht genau diese Provo-



kation – zum Beispiel bei Jackass – den Reiz aus: „Eltern finden das nicht gut, also meine Eltern zumindest. Die regen sich schon drüber auf. Ich finde es aber cool.“ (Johannes, 15 Jahre). Dass sich auch Mädchen von den diversen Ekelhaftigkeiten in dieser Sendung nicht abschrecken lassen, ist ein überraschendes Ergebnis. Es gibt jedoch auch zahlreiche kritische Stimmen. So gehen dem zwölfjährigen Niklas Sendungen wie Jackass eindeutig zu weit: „Wenn die sich gegenseitig gegen die Wand hauen und sich dann den Namen auf den Hintern tackern, finde ich das doof. Die tun sich da ja selbst weh, um die anderen Leute zu unterhalten.“ Doch auch solche problematischen Sendungen werden zur Orientierung für das eigene Leben herangezogen. Die Aussage eines Zwölfjährigen steht dafür: Er findet DisMissed gut, „weil du da was lernen kannst von den Männern und Frauen. Wie man mit Frauen umgehen kann und so.“

Dass Musiksender mehr als die neuesten Hits bieten, ist vielen Eltern nicht bewusst, denn diese Sender zählen nicht unbedingt zum Fernsehmenü von Erwachsenen. Bei einigen problematischen Angeboten, die Risiko- und Normverletzungen als coolen Spaß hinstellen, sind jedoch den Kindern auch hier Grenzen zu setzen.

Zu den Ergebnissen der Befragung: www.flimmo.de/downloads/BerichtMusiksender.pdf Für Fragen steht Michael Gurt (verantwortlicher Redakteur) zur Verfügung, Tel. (0 89) 68 07 07 35.

best of – deutscher jugendvideopreis

Rückblick auf 20 Jahre Deutscher Jugendvideopreis

Unter dem Titel „best of – deutscher jugendvideopreis“ veröffentlichte das Internetmagazin www.top-videonews.de Ende Juli ein Resümee aus 20 Jahren Deutscher Jugendvideopreis. Die besten Preisträgertitel und auffälligsten Themen sind herausgestellt. Filme und Fragen, die die Zeit überdauerten, in allen Jahren wichtig erschienen und bis heute nichts an Spannung und Brisanz verloren haben. In einem Praxisteil wird aufgezeigt, inwiefern Darstellung und Inhalt der Preisträger dem Geschmack und Anspruch des heutigen Kinder- und Jugendpublikums entsprechen.

Seit 1985 prämiiert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend jedes Jahr qualitätsvolle Filme aus dem Angebot des DVD- und Videomarktes. Die Filme sind für Kinder und Jugendliche besonders zu empfehlen. 70 der allerbesten Titel (von insgesamt 150) können nach Alphabet, Stichworten und Altersempfehlungen abgerufen werden. Zu den wichtigsten Themen der letzten 20 Jahre gehören: Mädchenhelden – Jungenhelden, Außenseiter und Migration. Altersempfehlungen (vier bis 16 Jahre) erleichtern die Auswahl für die Nutzer/innen. Filmkritiken runden das Angebot ab.

Aktuell ergänzt wird die Themenliste durch Berichte aus der Praxis. Ausgewählte Filme werden Kindern und Jugendlichen von heute präsentiert und durch sie bewertet. Die Filmauswahl und Praxisauswertung erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Schulkino Dresden und dem Dresdner Kinderfilmfest. Wer sich über alle Empfehlungstitel informieren möchte, findet diese unter www.top-videonews.de/tops/archiv.htm

Weitere Informationen zur neuen Themenliste sowie Foto- und Grafikmaterial gibt es beim Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland, Redaktion „top-videonews“, Christian Exner, Kristin Langer, Telefon (0 21 91) 79 42 32, E-Mail: redaktion@top-videonews.de



Termine

Informations- und Kooperationsstelle gegen sexuelle Gewalt an Mädchen und Jungen

Sexuelle Gewalt an Mädchen und Jungen – Prävention und Lebensfreude

20.10.2004 im Kloster Schöntal

Sexueller Missbrauch und Lebensfreude – zwei Begriffe, die nun überhaupt nicht zusammenpassen scheinen – und sie tun es doch. Denn bei sinnvoller Prävention geht es um kindliche Stärken und Energien, um Selbstwert und selbstbestimmte Körperlichkeit, um eine eigenwillige Persönlichkeit. Das alles ist Lebensfreude und eine Prävention, die Erwachsenen und Kindern Freude macht. Um wirkungsvoll Prävention betreiben zu können, brauchen wir zuerst Wissen über die Hintergründe sexueller Gewalt und die Strategien der Täter. Diese Informationen gibt es im ersten Teil der Veranstaltung. Nachmittags ist die Frage zu beantworten: Und wie setzen wir Prävention um? Positiv, Mut machend und mit allen Sinnen – in unserer alltäglichen Erziehungspraxis. Eine Fachtagung mit Gisela Braun, Fachreferentin bei der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Köln. Anmeldeschluss ist der 1. Oktober 2004.

Anmeldung und Information:

Informations- und Kooperationsstelle gegen sexuelle Gewalt an Mädchen und Jungen
Gaisbacher Straße 7, 74653 Künzelsau
Tel. (0 79 40) 93 99 51, Fax (0 79 40) 93 99 54
infokoop@albert-schweitzer-kinderdorf.de
www.infokoop.de

Perspektiven – Medienpraxis in der Jugendarbeit

17. - 18.11.2004 in Stuttgart-Bad Cannstatt

Die Tagung richtet sich an Multiplikator/innen und Interessierte aus der Jugendarbeit. Vorträge

zu den Themen Mediennutzung Jugendlicher, Jugendmedienschutz sowie Bildung und Qualifizierung in der Jugendmedienarbeit, zahlreiche Projektvorstellungen sowie Best-Practice-Beispiele aus der offenen Jugendarbeit stehen auf dem Programm. Die Tagung wird gemeinsam vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, der Jugendstiftung Baden-Württemberg und dem Stuttgarter Jugendhaus e.V. veranstaltet.

Parallel zum Fachkongress können Jugendliche im Rahmen der Veranstaltung Jugendportal.LIVE! in einem begehbaren Jugendportal real das Internet erleben. Im Jugendhaus und Jugendmedienzentrum Stuttgart-Mitte wird eine Mischung aus erlebnispädagogischen und multimedialen Elementen geboten. Viele verschiedene Aktions-, Informations- und Erlebnisräume erwarten die jugendlichen Teilnehmer/innen in der begehbaren Community. Die Zwei-Tageskarte inklusive Verpflegung kostet 35 Euro.

Programm und Anmeldung:
Jugendagentur Stuttgart
Lautenschlagerstr. 22, 70173 Stuttgart
Tel. (07 11) 22 22 73-0
info@jugendagentur-stuttgart.de
<http://medienkongress.jugendnetz.de>

*Akademie der Jugendarbeit e.V. und
LAG Mädchenpolitik Baden-Württemberg*
Neue Medien in der Arbeit mit Mädchen – rund um's Internetcafé
11.11.2004, Haus der Jugendarbeit in Stuttgart

Offene Nutzungsmöglichkeiten im Computerbereich für Mädchen und junge Frauen werden häufig in Form von Internetcafés angeboten. Ziel des eintägigen Seminars ist, den Mitarbeiterinnen gerade für diesen Bereich der Mädchenarbeit wichtiges Know-How zu vermitteln. Im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen Informatio-

nen über die aktuellen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes und über den Umgang mit problematischen Inhalten im Netz. Welche pädagogischen Handlungsmöglichkeiten gibt es? Welche technischen Möglichkeiten, zum Beispiel durch den Einsatz von Filtern, bestehen? Weiterhin gibt es die Möglichkeit, im gegenseitigen Austausch organisatorische und pädagogische Fragen rund um Internetcafés zu besprechen, wie die Erhebung von Onlinegebühren oder die Beteiligung von Mädchen und jungen Frauen an offenen Computerangeboten. Zielgruppe des Seminars sind Mitarbeiterinnen aus der Mädchenarbeit. Kosten: 20,- Euro Teilnahmegebühr (zuzüglich Kosten für Mittagessen). Referentin: Ursula Arbeiter, Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg.

Information: Simone Liedtke, Tel. (07 11) 89 69 15 54, Ulrike Sammet, Tel. (07 11) 8 38 21 57. Anmeldung: Akademie der Jugendarbeit Baden-Württemberg e.V., Kursnummer: 5711-4, Sekretariat: susanne.zenker@jugendakademie-bw.de
Tel. (07 11) 89 69 15 18.

Mädchengesundheitsladen

Dicke Mädchen – rund, na und!

Tagesveranstaltung am 19.11.2004

Sind wir vor den strengen Schönheitsnormen gefeit oder schleicht sich das gesellschaftlich vorgegebene Schlankheitsdiktat in unsere professionelle Arbeit



ein? Welche Einstellung haben wir zum Dicksein von Mädchen? Wann kommen wir an unsere Toleranzgrenze? Welche Interventionen sind im Umgang mit dicken Mädchen hilfreich? In dieser Veranstaltung wollen wir uns in Form von Selbstreflexion mit dem Thema Dicksein auseinandersetzen und mögliche Bedeutungen und Hintergründe des Dickseins für Mädchen beleuchten.

In einem zweiten Schritt werden methodische Anregungen gegeben, die die Arbeit mit dicken Mädchen unterstützen können und Interventionen vorgestellt, die im Umgang mit dicken Mädchen hilfreich sein können. Leitung: Dagmar Preiß, Diplom-Pädagogin. Anmeldung: bis 2. November 2004.

Information und Anmeldung:
Mädchengesundheitsladen e.V.
Lerchenstraße 54, 70176 Stuttgart
Tel. (07 11) 2 23 99 82, Fax (07 11) 2 26 25 67
maedchengesundheitsladen@t-online.de
www.maedchengesundheitsladen.de

*Badischer Landesverband für
Prävention und Rehabilitation (blv.) e.V.*

Ausbildung zur Fachkraft für Suchtprävention

Die Fortbildung (Beginn: Frühjahr 2005) zur Suchtpräventionskraft richtet sich an Fachkräfte aus Suchtberatungsstellen, die haupt- oder nebenamtlich in der Prävention tätig sind. Sie besteht aus drei Seminareinheiten, die aufeinander aufbauen.

Block I: Basiswissen zur Sucht und Suchtprävention, Block II: Methoden und Einsatzbereiche der Suchtprävention, Block III: Projektmanagement und Grundlagen des Sozialmarketing.

Informationen:
Badischer Landesverband für
Prävention und Rehabilitation (blv.) e.V.
Renchtalstraße 14, 77871 Renchen
Elke Böhme, Tel. (0 78 43) 9 49-165, Fax -168
elke.boehme@blv-suchthilfe.de

Institut für Sexualpädagogik (isp) **Zusatzausbildung Sexualpädagogik**

Das Institut für Sexualpädagogik bietet auch 2005 wieder eine Weiterbildung in zehn Wochenendblöcken im Zeitraum von eineinhalb Jahren an. Sie richtet sich an haupt- und ehrenamt-

lich in Erziehung, Betreuung, Beratung und im pflegerischen Bereich Tätige, die sich für den alltäglichen Umgang mit Sexualität in ihren Institutionen und für geplante sexualpädagogische Arbeit qualifizieren möchten. Die Weiterbildung wird in einem Tagungshaus bei Dortmund durchgeführt und beginnt im Februar 2005. Die erfolgreiche Teilnahme wird mit einem Zertifikat bescheinigt. Anmeldeschluss für diese Zusatzausbildung ist der 15. Dezember 2004.



Informationen:
Institut für Sozialpädagogik (isp)
Huckarder Straße 12, 44147 Dortmund
Tel. (02 31) 14 44 22
Fax (02 31) 16 11 10
i-s-p@gmx.de
www.isp-dortmund.de

*Gesellschaft für Medienpädagogik
und Kommunikationskultur (GMK)*

Visionen für eine zukünftige Medienpädagogik

19. - 21. November 2004,
Ravensberger Spinnerei Bielefeld

Welche neuen Trends zeichnen sich in der Medienwelt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen ab? Welche neuen Herausforderungen kommen auf uns zu und wie kann Medienpädagogik in verschiedenen Bildungsbereichen darauf reagieren? Welche neuen Berufsfelder, Methoden und Aufgabengebiete entstehen?

Das diesjährige Forum Kommunikationskultur – der jährliche bundesweite Kongress der GMK – befasst sich unter anderem mit pädagogischen Visionen: Professor Dr. Ingrid Volkmer, University of Otago, New Zealand, spricht über Generationen in der globalen Netzwerkgesellschaft, Professor Marotzki aus Magdeburg referiert zur Pädagogik und Bildung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Vertreterinnen und Vertreter vom WDR, der Bundeszentrale für politische

Bildung, der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen, der Hochschule für Film und Fernsehen Potsdam-Babelsberg und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen diskutieren die Perspektiven für eine Medienpädagogik der Zukunft. Mit neuen Medienwelten von Kindern und neuen Aufgaben für die Medienpädagogik befasst sich Professor Stefan Aufenanger aus Hamburg. Professor Brigitte Hipfl aus Klagenfurt referiert aus der Perspektive der Cultural Studies. In Arbeitsgruppen und Workshops geht es unter anderem um die Kooperation von Schule und außerschulischer Medienarbeit, Genderfragen, E-Learning, neue Berufsfelder der Medienpädagogik und Jugendmedienschutz.

Im Rahmen des Forums Kommunikationskultur werden auch in diesem Jahr der Dieter-Baacke-Preis und der Nachwuchs-Preis „Medien-WAL“ verliehen. Unterstützt wird die Tagung vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Bundeszentrale für politische Bildung, dem Westdeutschen Rundfunk, der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

Information:
www.gmk-net.de

edutr@in 2004

10. - 11. November 2004,
im Kongresszentrum Karlsruhe

Die edutr@in 2004 ist Kongress und Fachmesse für neue Lernkonzepte in Schule, Berufs- und Erwachsenenbildung. Neben dem Forum Schule, das sich traditionell mit dem Einsatz neuer Medien in der Schule beschäftigt und sich an Lehrer/innen und Erzieher/innen wendet, werden drei parallele Fachkongresse, die ein bundesweites Zielpublikum ansprechen, angeboten: Neue Medien und Bildungskonzepte in der Berufsbildung, Bildungskonzepte und neue Medien in der Erwachsenenbildung, Kommune & Schule.

Information:
www.edutrain-karlsruhe.de

Landeswohlfahrtsverband
Württemberg-Hohenzollern

Familiengerechte Infrastrukturen als lokale Zukunftsinvestitionen

Kongress am 26. Oktober in der FILharmonie,
Filderstadt-Bernhausen

Mit der „Familie im Zentrum“ möchte der Landeswohlfahrtsverband Württemberg-Hohenzollern in Städten und Gemeinden zur Entwicklung sozialer Infrastrukturen beitragen. Familienfreundlichkeit gilt mittlerweile als Standortvorteil für Kommunen. Insbesondere die Jugendhilfe ist gefordert, in ihren Aufgabenfeldern die Erziehungs- und Bildungspartnerschaft zwischen Fachkräften und Eltern zu praktizieren und weiter zu entwickeln. Im Mittelpunkt des Kongresses steht deshalb die Frage, wie eine Erziehungs- und Bildungspartnerschaft zwischen Jugendhilfe und Eltern zu realisieren ist. Der Kongress ist ein Beitrag zur „Zukunftswerkstatt Familien“ des Landes Baden-Württemberg.

Information:

Volker Ruta, LWV Württemberg-Hohenzollern
Dezernat Jugend – Landesjugendamt
Lindenspürstraße 39, 70176 Stuttgart
Tel. (0711) 63 75 - 421
volker.ruta@lww-wh.de

Kranke Kinder im Schulalltag

12. - 13. November 2004, Arbeitstagung
in Reutlingen und Tübingen

Das neue Forschungsprojekt „Chronisch kranke Kinder und Jugendliche in allgemeinen Schulen“, als Glücksfall interdisziplinärer Arbeit von Pädagogik und Pädiatrie ersonnen, geplant und auf den Weg gebracht, möchte den Blick auf die Situation kranker Schüler und Schülerinnen lenken. Es will auf Versäumnisse aufmerksam machen, doch auch zunehmend günstige Veränderungen vorstellen. Körperliche Schmerzen und psychische Belastung können Ängste vor der Zukunft sowie Selbstzweifel nähren und schließlich

nachlassende Schulleistungen nach sich ziehen. Dazu gibt es bisher kaum Forschung, und die Lehrerbildung hat sich der Thematik noch gar nicht angenommen. Hier setzt das Forschungsprojekt an. Kliniklehrer diskutieren ihre Erfahrungen aus beraterischer Arbeit in den allgemeinen Schulen zusammen mit der Projektleitung. Erste Ergebnisse aus den regelmäßigen Regionaltagungen während der Anfangsphase (seit Juli 2003) und aus der Arbeit der einzelnen Schulen vor Ort sollen zur 1. Arbeitstagung vorgelegt werden. Ergänzend zu den praktischen Erfahrungen wird der Umriss einer Theorie von Pädagogik bei Krankheit zu benennen sein. Zur Diskussion mit Kolleg/innen aus den in das Projekt eingebundenen sieben Schulen aus Baden-Württemberg, Nordrhein-Westfalen und Sachsen, sind Lehrer/innen aller Schularten, die Schulverwaltung, die Lehrerbildung, Eltern und Selbsthilfegruppen zur Tagung eingeladen. Anmeldung bis 30.09.2004.

Information:

www.interklinikschule.de



Neue Medien und Materialien

Ulrike Hinrichs

Ich hab doch Recht! Oder?

Lexikon und Ratgeber für Jugendliche
Verlag an der Ruhr 2004, 18,- Euro

Erfreulicherweise sind in den vergangenen Jahren zahlreiche Ratgeber erschienen, in denen Jugendliche Auskünfte über ihre Rechte erhalten beziehungsweise darüber, was passiert, wenn sie Rechte übertreten. Nun liegt vom Verlag an der Ruhr ein weiterer Rechtsratgeber für Jugendliche vor. Das Buch ist zirka 250 Seiten dick, also sehr gewichtig und damit nicht gerade das Büchlein, das man in der Schultasche mit sich herumträgt und in dem man kurz mal etwas nachschaut. Wer sich dennoch hinein vertieft und das Buch zu Hause als Nachschlagewerk be-

nutzt, findet zahlreiche Informationen, die in vielen anderen Büchern und Broschüren über Rechte von Kindern und Jugendlichen fehlen. Neben gängigen Infos zum Taschengeldparagraph, zum Umgangsrecht, zum Ausbildungsvertrag usw. finden sich viele Informationen, die sehr dicht an der Lebenswelt derjenigen Jugendlichen liegen, die gerne Grenzen austesten oder überschreiten: Ob Schule schwänzen, Mofa frisieren, Verbreiten von Naziparolen, Pinkeln in der Öffentlichkeit, Drogenkonsum, Graffiti sprayen, U-Bahn-Surfen, Entschuldigungen fälschen, Datendiebstahl: Für dies und vieles andere wird sehr sachlich – nie moralisierend oder pädagogisierend auf die rechtlichen Konsequenzen hingewiesen. Das Buch ist mit seiner übersichtlichen textlichen Gestaltung und einigen Karikaturen recht an-



sprechend gestaltet. Neben dem individuellen Gebrauch ist es durchaus auch empfehlenswert für den „pädagogischen Einsatz“ in Schule und Jugendhilfe, zum Nachschlagen und Schmökern für Jungen und Mädchen oder auch für Gruppendiskussionen zu einzelnen Themen.

Ärgerlich ist, dass das Buch durchgängig in der männlichen Form geschrieben ist und mit dem inzwischen leider gängigen kleinen Vorspann versehen wurde, das geschehe „wegen der besseren Lesbarkeit“. Mädchen und Frauen seien „natürlich mit gemeint“. Sehr freundlich, vielen Dank! – aber leider nicht dem Ziel dienlich, dass die Sprache irgendwann einmal sich so weit entwickeln wird, dass Mädchen und Frauen auch wirklich in ihr vorkommen, und nicht nur „mit gemeint“ sind. Gerade ein pädagogisch ausgerichteter Verlag sollte hier sensibler sein.

Elisabeth Gropper

Medi Kuhlemann

Wir sind dabei! Interkulturelles Lernen in der Kindertagesstätte

Hg. von Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V., Kiel 2004, 10,- Euro

Multikulturelle Vielfalt ist in Kindertagesstätten Realität. Migrantenkinder und Kinder aus binationalen Familien bringen unterschiedliche Sprachen und Gewohnheiten mit in den Kindergartenalltag. Das ist einerseits bereichernd, andererseits nicht frei von Konflikten. Interkulturelles Lernen bedeutet, sich mit Vielfalt und Identität auseinander zu setzen. Ziel ist die Fähigkeit, sich in einer vielfältig kulturellen Gesellschaft zurechtzufinden, sich selbst und andere wertschätzen zu können und Konflikte gewaltfrei zu lösen. Die Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. setzt mit ihrer aktuellen Publikation zur interkulturellen Pädagogik den Akzent auf frühe Prävention. Der Anspruch interkultureller Pädagogik ist ganzheitlich: Interkulturelles Lernen ist nicht durch ein oder zwei Projekte erledigt. Es ist ein Programm, das in das Konzept der Kindertagesstätte integriert wird. Das bedarf



auch einer kontinuierlichen Reflexion darüber, wie die Erzieher/innen in einem Team selbst mit Fremdem und kulturellem Anderssein umgehen. Die Neuerscheinung der AKJS will Erzieher/innen und Leiter/innen von Kindertagesstätten Mut machen, sich dieser Auseinandersetzung zu stellen.

Mit Neugier und Offenheit gehen Kinder auf Lernsituationen zu: Neues kennen lernen, Fremdes akzeptieren, Unbekanntes ausprobieren, Konflikte austragen, Sprachen lernen. Für all das sind die Antennen der Drei- bis Sechsjährigen auf Empfang gestellt. Erzieher/innen in Kindertagesstätten haben viele Möglichkeiten, diese frühe Lernbereitschaft für die Entwicklung sozialer Kompetenzen zu fördern.

Diese Arbeitshilfe der AKJS gibt hierbei Hilfestellung. Sie bietet Informationen zur Situation von Migrantenfamilien, zu den Grundlagen einer Pädagogik der Vielfalt und zum Spracherwerb von Kindern. Nach jedem theoretischen Input gibt die Broschüre Hinweise, wie diese Ansätze in der Praxis umgesetzt werden können. Darüber hinaus bietet sie eine Fülle von praktischen Beispielen, wie die weite Welt in den Kindergartenalltag kommen kann. Essen, Spiele, Lieder, Bilder und auch Menschen aus anderen Ländern können die Kindertagesstätte zum Ort interkulturellen Lernens machen. Ein besonderes An-

liegen der Arbeitshilfe ist das Thema Spracherwerb. Die deutsche Sprache ist hierzulande Voraussetzung für einen erfolgreichen Bildungsweg. Nicht alle Kinder lernen richtiges Deutsch durch „Mitlaufen“ im deutschen Kindergarten. Sie brauchen besondere Unterstützung durch Fachkräfte. Mehrsprachigkeit ist eine Kompetenz, die gerade bei türkisch- oder russischsprachigen Migrantenkindern wenig anerkannt wird. Sie zu fördern bedeutet, das Selbstbewusstsein der Kinder zu stärken und sie bei ihrer Identitätsfindung zu unterstützen.

Bezug:

Aktion Kinder- und Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Schleswig-Holstein e.V.
Feldstraße 120, 24106 Kiel
Tel. (04 31) 8 90 77, Fax (04 31) 8 90 79
info@akjs-sh.de, www.akjs-sh.de

*Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz e.V.*

Jugendliche und Glücksspiele

Kind Jugend Gesellschaft 2/2004

Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden. So schreibt es zumindest das Jugendschutzgesetz vor. Aber trotzdem wissen wir aus Umfragen, dass Jugendliche sich an legalen und illegalen Glücksspielen beteiligen. Das breit gefächerte Angebot auf dem Glücksspielmarkt in Deutschland reicht von Geldspielautomaten, die in Gaststätten, Spielhallen und den Automatenälen in Spielbanken zu finden sind, über Lotto, Toto, Oddset-Wetten, Rubbellosen, Klassenlotterien und Spielbanken sowie den vielfältigen Internetangeboten bis hin zu illegalen Formen des Glücksspiels. Jedes dieser Angebote weist unterschiedliche Gefährdungspotenziale auf.

Obwohl internationale Studien belegen, dass Jugendliche in nicht unerheblichem Maße an Glücksspielen teilnehmen und sie besonders gefährdet sind, ein problematisches Spielver-

halten auszubilden, war das Glücksspielverhalten von Jugendlichen in Deutschland ein bisher weitgehend unerforschtes Feld. In der aktuellen Ausgabe der Zeitschrift „Kind Jugend Gesellschaft“ werden ausgewählte Ergebnisse einer von Klaus Hurrelmann und seinen Mitarbeiterinnen an der Universität Bielefeld durchgeführten Studie vorgestellt. Einen Überblick über die Rechtsmaterien, die vom Glücksspiel berührt werden, gibt Sigmar Roll, Jurist und Richter am Sozialgericht.

Bezug:

Die Ausgabe 2/2004 der Zeitschrift Kind Jugend Gesellschaft kann zum Preis von 9,- Euro bestellt werden bei Wolters Kluwer Deutschland, Luchterhand Verlag, Postfach 23 52, 56513 Neuwied, E-Mail: info@luchterhand.de

Bundesarbeitsgemeinschaft

Kinder- und Jugendschutz e.V.

Teenies im Vollrausch?

Dokumentation der deutsch-österreichischen Fachtagung „Jugend und Alkohol“

Sucht und Abhängigkeit von der Volksdroge Nummer 1, dem Alkohol, stehen seit jeher im Blickfeld jugendschützerischer Bemühungen. Das Thema ist also alt und zugleich immer wieder aktuell, wenn man nur einen Blick auf den Erfindungsreichtum der Getränkeindustrie mit den Alkopop-Getränken wirft. Regulierungsversuche, wie sie in Deutschland durch Anhebung der Besteuerung oder durch warnende Auszeichnungen der Ware derzeit unternommen werden, können vermutlich bestenfalls den Missbrauch eindämmen, den Konsum hoffentlich von den jüngeren Jahrgängen weglenken – doch wohl kaum die Problematik grundlegend verändern. Suchtpräventive Maßnahmen, wie sie unter anderem in Schulen und Kindergärten durchgeführt werden, nehmen deshalb einen immer höheren Stellenwert im erzieherischen Kinder- und Jugendschutz ein. Ein so genannter Policy-Mix aus gesetzlichen Regelungen, erzieherischen Maßnahmen im Rahmen der Verhaltensprävention und strukturellen Maßnahmen

(Verhältnisprävention) standen deshalb im Rahmen der österreichisch-deutschen Fachtagung „Jugend und Alkohol“ am 1. und 2. März zur Diskussion. Die Vorträge der Fachleute, die in einer Tagungsdokumentation publiziert wurden, zeigen die Bandbreite der Reflexion und einige Handlungsansätze auf. Die Tagungsdokumentation wird von der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz als Nr. 4 in der Reihe „argumente“ herausgegeben.

Bezug (zum Preis von 3,- Euro):

Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz e.V.
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
material@bag-jugendschutz.de

Polizeiliche Kriminalprävention (ProPK)

Keine Chance mehr für „Bullies“

Unter diesem Motto wendet sich die Polizeiliche Kriminalprävention gegen eine besonders subtile Form der Gewalt, das so genannte „Bullying“. Darunter versteht man gezielte, systematische und wiederholte Schikanen physisch und psychisch stärkerer Schüler gegenüber Schwächeren. Mit verbalen Attacken und Demütigungen bis hin zu immer wiederkehrenden körperlichen Angriffen drangsaliieren die „Bullies“ ihre Mitschüler/innen. Gegen diese Aggressionen und Gewalttätigkeiten wurde das Bullying-Präventionsprogramm unter Leitung von Professor Dan Olweus entwickelt. Die deutsche Polizei hat zusammen mit Pädagog/innen die wichtigen Erkenntnisse dieses Ansatzes zusammengestellt und in einem Leitfaden „Herausforderung Gewalt“ veröffentlicht. Ausgehend von schultypischen Situationen werden darin Anregungen für einen kompetenten Umgang mit dem Phänomen „Gewalt“ weitergegeben. Der Leitfaden richtet sich an Lehrer/innen und Pädagog/innen und ist kostenlos bei jeder (Kriminal)polizeilichen Beratungsstelle zu beziehen. Weitere Informationen: www.polizei-beratung.de

Evangelischer Oberkirchenrat Stuttgart (Hrsg.)

Internet für Kids? – aber sicher!

CD-ROM, Stuttgart 2004, 5,- Euro



Diese CD-ROM entstand im Rahmen der Beteiligung der Evangelischen Landeskirche an der Ökumenischen Dekade „Gewalt überwinden“. Die CD-ROM soll Hilfestellung für einen sicheren Umgang mit Internet und neuen Medien in Familie, Kindergarten, Schule und Gemeinde geben. Neben Eltern oder Großeltern von Kindern im Vorschul- und Grundschulalter richtet sie sich auch an Fachkräfte in Kindertageseinrichtungen und Grundschulen sowie an Verantwortliche in Gemeinden und Vereinen. Verwendung soll die CD vor allem in der Familie finden, aber auch zum Beispiel bei Informationsveranstaltungen oder bei Bildungs- und Fortbildungsangeboten. Sie ist sowohl für Internet-Einsteiger/innen und -Anfänger/innen als auch für bereits erfahrene Nutzer/innen geeignet.

Einfach und anschaulich werden Computer und Internet erklärt: So bekommen die Nutzer/innen Schritt für Schritt Informationen zu Themen wie sicheres Surfen, Filterprogramme, Schutz vor Viren und Verbraucherschutz. Sie erhalten zugleich eine Anleitung, wie sie ad hoc das Surfen am heimischen PC sicherer machen können. Ergänzt werden die Themenbereiche durch wichtige Links rund um die Sicherheit am PC. Empfehlenswerte Kinder-Einstiegsseiten werden vorgestellt, und es gibt Hinweise auf Open Source Programme. „Internet für Kids? – aber sicher!“ läuft vollständig von der CD-ROM, allerdings wird zum Starten ein Internet-Browser mit Flash

benötigt. Dieser kann von der CD oder aus dem Netz geladen werden.

Die CD-ROM wurde in Zusammenarbeit des Evangelischen Oberkirchenrats mit dem medienpädagogischen Netzwerk FAMILYcomcom und der Evangelischen Medienzentrale erstellt. Ihre Herstellung wurde durch die Landesanstalt für Kommunikation gefördert.

Bezug:
Evangelisches Medienhaus GmbH
Geschäftsbereich Medienzentrale
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart
Tel. (07 11) 2 22 76 – 38
emz.emh@elk-wue.de

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)
Timer 2004/2005

Die Bundeszentrale für politische Bildung möchte auch im nächsten Schuljahr Schülerinnen und Schüler motivieren, ihre Hausaufgaben pünktlich zu erledigen. Mit Hilfe des informativen Hausaufgabenkalenders der bpb können sie ihren Schulalltag organisieren und gleichzeitig Extra-Wissen tanken.

Dass der „Timer“ eine echte Stütze im Schulalltag sein kann, liegt nicht nur an dem übersichtlichen Kalendarium für die 53 Wochen des nächsten Schuljahrs, in das alle Hausaufgaben und Klausur-Termine problemlos hineinpassen. Spannend sind vor allem die täglichen Infos aus Weltgeschehen, Politik, Geschichte und Gesellschaft. Außerdem bietet der „Timer“ auch in diesem Jahr einen umfangreichen Serviceteil mit Stundenplänen, Ferienkalender, Jahresplaner, Landkarten, Wissenswertem und einer Link- und Adressenzusammenstellung für weiterführende Informationen. Einzelexemplare kosten 2,- Euro, ab fünf Exemplaren 1,- Euro pro Stück, ab 100 Exemplaren 0,75 Euro

Bezug:
Bundeszentrale für politische Bildung,
<http://bestellung.bpb-timer.de/>

LAG Mädchenpolitik Baden-Württemberg
Entwicklung und Perspektiven der Mädchenspezifischen Arbeit

Neu erschienen ist der Rundbrief 1/2004 der LAG Mädchenpolitik Baden-Württemberg zum Thema „Mädchen in der verbandlichen Jugendarbeit“. Entwicklungen und Perspektiven der Mädchenspezifischen Arbeit in den Jugendverbänden werden dargestellt und diskutiert. Außerdem finden sich in dem Rundbrief Kurzinformationen zu Projekten, Veranstaltungen, Veröffentlichungen und Arbeitsmaterialien.

Bezug (4,- Euro zuzüglich Porto):
Landesarbeitsgemeinschaft Mädchenpolitik
Baden-Württemberg
Siemensstraße 11, 70469 Stuttgart
Tel./Fax (07 11) 8 38 21 57
info@lag-maedchenpolitik-bw.de
www.lag-maedchenpolitik-bw.de

Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V. (Hrsg.)
X-Krisen – Gewaltprävention, Krisensituationen, Amokläufe

CD-ROM, Tübingen 1. Auflage 2004, 10,- Euro

Die CD-ROM „X-Krisen“ verbindet häufig getrennt gesehene Aspekte von Gewaltprävention, Konfliktbearbeitung und Krisenintervention. Spätestens nach dem Amoklauf eines Schülers im April 2002 in Erfurt wurde klar, dass auch Schulen immer wieder mit massiven Gewaltphänomenen konfrontiert sind, die Schülerinnen und Schüler wie Lehrerinnen und Lehrer lähmen und traumatisieren können. Wie kommt es zu solchen Situationen – sind sie überhaupt erklärbar? Kann man sich auf den Umgang mit solchen Situationen vorbereiten? Welche Hilfestellungen gibt es und wie sind diese aktivierbar? Anhand der Geschehnisse in Erfurt wird diesen Fragen in einer multimedialen Fallstudie unter dem Titel „Amoklauf in der Schule“ nachgegangen. Viele Kinder und Jugendliche durchleben Krisensitu-

tionen, die sie an die Grenze ihrer Belastbarkeit bringen und sie aus der Bahn zu werfen drohen. Dies rechtzeitig zu erkennen und Hilfe anzubieten, kann für ihren weiteren Lebensweg entscheidend sein. Welche Handlungsmöglichkeiten und Hilfsangebote gibt es für solche Situationen? Wie kann effektive Hilfe aussehen?

Der Baustein „Krisensituationen“ zeigt für die unterschiedlichen Phasen einer Krise die jeweiligen Hilfesysteme auf. In den Bausteinen „Gewaltprävention in der Schule“ und „Schüler-Streit-Schlichtung“ vermittelt die CD-ROM systematisches Grundwissen und zeigt vielfältige Handlungsmöglichkeiten der Gewaltprävention im Kontext der Schule. Die CD-ROM versteht sich als multimediales Lern- und Informationssystem, das sowohl in der Lehrerfort- und -ausbildung als auch direkt im schulischen Bereich, etwa im Kontext von Schulmediation, verwendet werden kann. Für den außerschulischen Bereich bietet die CD-ROM vielfache Ansatzpunkte, insbesondere bei der Frage des Umgangs mit Krisensituationen Jugendlicher. Die CD-ROM bietet keine Rezepte. Sie vermittelt jedoch einen Handlungshintergrund und macht in vielen Bereichen konkrete Handlungsmöglichkeiten bekannt.

Bezug:
Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V.
Corrensstraße 12, 72076 Tübingen
Tel. (0 70 71) 92 05 10
Fax (0 70 71) 9 20 51 11
kontakt@friedenspaedagogik.de
www.friedenspaedagogik.de

Portal MedienGewalt.de

Das Portal MedienGewalt stellt eine laufend aktualisierte und umfangreiche kommentierte Linksammlung zu den Themen Gewalt in Medien und Computerspielen bereit. Mittels einer Suchmaschine kann unter den verlinkten Internetseiten nach bestimmten Begriffen gesucht werden. Außerdem sind in dem Portal Empfehlungen zu Computerspielen und Lernsoftware zu finden. Ein Besuch lohnt sich:
www.medienGewalt.de



Aus der Arbeit der ajs

Werbung für Klingeltöne und Telefonlogos in Jugendzeitschriften ist wettbewerbswidrig

Im Februar 2003 hatte sich die Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg (ajs) mit einem Schreiben an den Heinrich-Bauer-Verlag gewandt, der unter anderem BRAVO und BRAVO Girl herausgibt. Grund des Schreibens waren die zahlreichen Werbeanzeigen und die eingehafteten Booklets, in denen für Klingeltöne, Handylogos, SMS-Flirt und Dating geworben wurde. Nach Auffassung der ajs, die in Briefen und E-Mails von vielen Verbänden und Institutionen unterstützt wurde, versuchen diese Anzeigen die jugendliche Begeisterung für Handys kommerziell auszunutzen. Eine Kinder- und Jugendzeitschrift sollte dagegen ihre Leser/innen über „Abzockerei“ aufklären. Besonders schamlos wurde nach Auffassung der ajs die Neugier Jugendlicher auf das Thema Sexualität mit anzüglicher Werbung für SMS-Flirts oder Dating ausgenutzt.

Das Oberlandesgericht in Hamm hat nun in einem Urteil vom 24. Juni 2004 (Az.: 4 U 29/04) festgestellt, dass die Werbung für die Bestellung von Klingeltönen, Logos, Bildmitteilungen, Bildschirmschonern und Mailboxsprüchen per 0190-Servicenummern in Jugendzeitschriften gegen das Wettbewerbsrecht verstößt. Geklagt hatte der Bundesverband der Verbraucherzentralen. In der mündlichen Verhandlung wurde festgestellt, dass diese Werbung gegen § 1 des Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG) verstöße. Die Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen werde ausgenutzt, da sie von Werbung stärker beeinflusst werden als Erwachsene. Dabei ist entscheidend, dass jugendliche Nutzer/innen nicht übersehen können, welche Kosten auf sie zukommen. Für die Beurteilung der Rechtslage spiele es keine Rolle,

dass ähnliche Werbungen auch in Tageszeitungen etc. geschaltet seien. Diese richten sich nicht gezielt an Minderjährige.

Das Gericht untersagte außerdem die Werbung für das Herunterladen von sexuell anzüglichen Sprüchen in Kinderzeitschriften. Damit hat das Gericht eine Entscheidung des Landgerichts Dortmund vom Dezember 2003 weitgehend bestätigt. Lediglich die Werbung für die Bestellung per SMS sei nicht verboten, da hier die Kosten von vorneherein klar seien.

Ursula Arbeiter

Mit der Handybegeisterung Jugendlicher ist viel Geld zu verdienen

Werbung für SMS-Chats und -Flirts gibt es nicht nur in BRAVO und anderen Jugendzeitschriften. Auch bei den Musiksendern Viva und MTV wird massiv für „heiße Dialoge“ geworben. Senden Jugendliche dann Flirt-SMS an die fünfstelligen Kurzwahlnummern, müssen sie sich auf hohe Rechnungen gefasst machen. Bei diesen Diensten kostet die so genannte Premium-SMS meist 1,99 Euro, teilweise werden 2,99 Euro verlangt. Doch die Kosten sind für viele Jugendliche nicht durchschaubar, dabei richtet diese Werbung sich gerade an Kinder und Jugendliche. Nun bekommen Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren keinen Handy-Vertrag, den müssen die Eltern unterschreiben. Sie sind somit in der Sorgfaltpflicht und müssen zahlen. Selbst schuld, mag man denken. Kinder sollten eben nur ein Handy mit Prepaid-Karte haben, dann kann der Schaden nicht so groß sein. Doch auch das kann ein Trugschluss sein. Animiert durch einen Chat-Werbespot auf DSF hatte ein 14-Jähriger eine Kurzm Mitteilung an die angegebene Nummer geschickt. Was für ihn nicht durchschaubar war: laut den AGB des Chat-Betreibers bestellte er

mit einer einzigen SMS ein Abo über 75 Kurzm Mitteilungen. Trotz Prepaid-Karte – das Abo sollte 56,25 Euro kosten. Um das Geld zu kassieren, rief die Firma auf dem Handy des Jungen an und brachte ihn mit Drohungen dazu, seine Adresse preiszugeben. Einige Tage später kam die Rechnung.

Der Verband der Verbraucherzentralen rügt diese Praxis schon seit längerem: Die Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit von Jugendlichen wird schamlos ausgenutzt. Und der Taschengeldparagraph des BGB als Schutzvorschrift wird ausgehebelt, meint Carola Elbrecht, Telekommunikationsexpertin vom Verbraucherzentralen-Bundesverband (vzbv). Auch das Verbraucherm inisterium wurde mittlerweile aufmerksam und fordert freiwillige Regelungen der Wirtschaft. Ansonsten würde mit Gesetzen bei der anstehenden Novellierung der Verbraucherschutzverordnung nachgeholfen. Beim Chatten sollte nicht nur in der ersten SMS der Preis angezeigt werden, sondern auch in jeder nachfolgenden SMS, fordert Ministerin Künast. Der vzbv fordert, dass Chat-Betreiber zunächst das Alter der Teilnehmer/innen abfragen müssen. Bei Minderjährigen soll die Genehmigung der Eltern eingeholt werden.

Doch bis dahin wird weiter gut verdient. Marco Wolf, Geschäftsführer der Coolspot Germany GmbH, die solche SMS-Chats offeriert, nennt das Jahr 2003 ein Boom-Jahr. „Da wurden an einigen Tagen mehrere Millionen Premium-SMS versendet.“ Es gibt eine ganze Reihe von Unternehmen, die an diesen Chats verdienen. Ganz vorne stehen die Netzbetreiber und die Chat-Betreiber als Content-Anbieter. Am Ende stehen die Billigkräfte, die den SMS-Verkehr im Akkord abwickeln müssen. Ein ehemaliger Chat-Animateur berichtet von blumigen Antworten für 10 Cent das Stück. Das Stundensoll lag bei 77 Antworten. Für die Antworten schlüpfte er in bis zu

sechs oder sieben Identitäten gleichzeitig. Mal hieß er Ralf, mal Susi. Für einige war er 16 Jahre alt, für andere 20. Ein Computerprogramm half ihm den Überblick zu bewahren. Die Jugendlichen merken oft nicht, dass sie einem professionellen Agenten schreiben. „Bei manchen hatte ich das Gefühl, dass sie richtig verknallt in mich waren,“ berichtet der ehemalige Animator.

Der neueste Clou der Branche ist schon im Kommen: „Hey Du, ist Deine Handykarte alle? Kein Problem! Jetzt ist auch SMS im Festnetz möglich“, wirbt die Frankfurter IntelliWok AG.

Ursula Arbeiter

*Quelle: Zusammenfassung aus
DIE ZEIT Nr. 31/2004; Jan Hildebrand:
Großes Geld mit kurzen Nummern*

Geschäftsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen

Man sollte die Geschäftsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen niemals unterschätzen – sind sie doch Weltmeister im Tauschhandel untereinander sowie in der Verhandlungsführung mit Erwachsenen.

Manche/r kennt sicher aus eigener Kinderlektüre Tom Sawyers genialen Schachzug, bei einer ungeliebten Arbeit (Zaun streichen) überschwängliche Begeisterung vorzutauschen, sodass andere Kinder sich danach reißen, auch den Pinsel schwingen zu dürfen. Großzügig überlässt er es anderen Kindern, kleine Abschnitte des Zaunes zu streichen und lässt sich auch noch dafür bezahlen. Manche Kinder machen ihre ersten geschäftlichen Erfahrungen am Straßenrand mit dem Verkauf von selbst gepflückten Blumen oder bei Haustürgeschäften mit gebrauchten Spielsachen. Es soll auch Familien geben, deren Kinder schon ihre ersten kleinen Aktiendepots verwalten.

Trotz all dieser positiven Ansätze ist es sicherlich sinnvoll, dass der Gesetzgeber nach wie vor von

geschäftlicher Unerfahrenheit bei Kindern und Jugendlichen ausgeht und sie davor schützen will, Verpflichtungen einzugehen, die sich für sie nachteilig auswirken könnten. So ist es nicht möglich, mit Kindern unter sieben Jahren Verträge abzuschließen – sie sind nach dem Gesetz geschäftsunfähig und brauchen einen gesetzlichen Vertreter, in der Regel die Eltern. Haben Kinder das siebte Lebensjahr vollendet, sind sie beschränkt geschäftsfähig. Sie dürfen einen Vertrag schließen, brauchen aber die Einwilligung der Eltern. Wird ein Vertrag ohne Einwilligung der Eltern (oder anderer gesetzlicher Vertreter) geschlossen, hängt die Wirksamkeit davon ab, ob die Eltern nachträglich zustimmen. Ausnahme: Rechtlich vorteilhafte Verträge, die für die Kinder weder einen Rechtsverlust noch eine Verpflichtung zur Folge haben, wie zum Beispiel eine Erbschaft oder eine Schenkung ohne Auflagen.

Erhalten Kinder oder Jugendliche Geld zur freien Verfügung, also wöchentliches oder monatliches Taschengeld oder ein Geldgeschenk, können sie auch ohne Zustimmung der Eltern Einkäufe damit tätigen (sogenannter „Taschengeldparagraph“). Das Taschengeld hat ja in der Regel eine pädagogische Funktion und soll Kinder dabei unterstützen, mit eigenem Geld verantwortlich umzugehen. Doch auch Verträge, die mittels Taschengeld geschlossen werden, sind erst dann rechtskräftig, wenn die entstehenden Kosten bezahlt sind. Bestellt ein Kind etwas aus einem Versandhaus oder schließt einen Handyvertrag ab, können die Eltern verhängend einschreiten, solange keine Bezahlung erfolgt ist. Auch Ratenkäufe im Zusammenhang mit Kreditverträgen sind im Rahmen des Taschengeldparagraphen nicht möglich. Außerdem können sich Eltern die Einwilligung bei bestimmten Geschäften vorbehalten, zum Beispiel Kauf eines Mofas mit angespartem Geld oder Beteiligung am Lottospiel.

Die gesetzlichen Grundlagen zu den genannten Beispielen finden sich in den §§ 104 ff des Bürgerlichen Gesetzbuches.

Medienkompetenz und Jugendschutz

Abschluss des Kinoprojekts:

Wie wirken Filme auf die jüngsten Kinogänger?

In diesem Projekt gab es 20 Filmveranstaltungen mit etwa 650 Kindern zwischen vier und 14 Jahren. In den Prüfräumen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) oder in Kinos in Rheinland-Pfalz und Baden-Württemberg wurden Kinofilme gezeigt und diskutiert. Ziel war es, Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie Kinder Filme unterschiedlicher Genres wahrnehmen.

Für die Beurteilung der filmischen Wirkung bedarf es der gemeinsamen Filmsichtung und eines qualifizierenden Film-Wirkungs-Gesprächs: Wie reagieren Kinder auf Animationsfilme? Wie verarbeiten sie Gewalt- und Actioninszenierungen? Wie gehen sie mit filmischen Heldinnen und Helden um? Wie beurteilen sie Themen wie Freundschaft, Liebe und Familie im Film? Es wurden Filme unterschiedlicher Genres gezeigt, die in ihrer Thematik und Gestaltung bedeutungsvoll für diese Altersgruppe sind: Zeichentrick- und Animationsfilme wie Lilo & Stitch, Findet Nemo, Der kleine Eisbär, Till Eulenspiegel und Der Schatzplanet, Spielfilme wie Hodder rettet die Welt, Whale Rider, Kletter Ida, Führer Ex 8 Mile und Elefantenherz und Actionfilme wie X-Men und Daredevil.

Initiatoren des Projektes waren die Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH (FSK), das Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz und die Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der FSK. Unterstützung erhielten die Projektpartner vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Die Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg unterstützte das Projekt durch die Mitarbeit von Ursula Arbeiter, Fachreferentin für Medien. Die Beobachtungen und Ergebnisse werden im Herbst 2004 publiziert.

Informationen zum Projekt erteilt Birgit Gehrlein, Stiftung MKFS, Tel. (06 21) 52 02-277, birgit.gehrlein@lpr-online.de

Elisabeth Gropper

Konfliktkompetenz-Training für das Arbeitsfeld Erziehungshilfe

Erste Erfahrungen mit dem neuen ajs-Angebot

Im Frühjahr 2004 wurde ein zunächst kleiner Kreis von Institutionen angeschrieben und über das neue Begleitprogramm informiert. Im Moment arbeiten wir mit zwei Einrichtungen. In den ersten Durchführungen waren drei Bausteine angefragt: Vermittelnde Gesprächsführung, konfrontative Gesprächsführung und deeskalierende Methoden. Das verwundert insofern nicht, als die Teams in den Tages-, Wohngruppen und anderen Hilfen zur Erziehung in Ihrem Alltagshandeln wiederholt an Grenzen stoßen und der Bedarf an praktischem Handwerkszeug in Sachen „Konfliktbearbeitung“ bekanntlich groß ist. Das Bedürfnis nach mehr Handlungssicherheit steht weit vorne an erster Stelle. Eher konzeptionelle Ansätze wie Team- oder Organisationsentwicklung klingen spröder als „Methodentraining“, sind vermutlich auch mühsamer. Dass diese Elemente unverzichtbar sind für eine nachhaltige konstruktive Bearbeitung von Konflikten, wird in jedem einzelnen Baustein zu vermitteln sein. Diese Überzeugungs- und Motivationsarbeit zu leisten wird vielleicht die Kunst des Programms ausmachen.

Von Ergebnissen zu sprechen wäre zum jetzigen Zeitpunkt zu früh. Aus den Rückmeldungen zu den durchgeführten Seminarbausteinen zeichnen sich aber drei Tendenzen ab: Erstens eine inhaltliche: das fachliche Wissen und Können (Rollen-spiele!) wurde nicht nur aufgefrischt, sondern auch erweitert. Anregungen zur Erweiterung des eigenen professionellen Handelns wurden gegeben und sollen in den Alltag einfließen. Zweitens zeigt sich die (berechtigte) Sorge, ob eine ein- oder gar zweitägige Fortbildung ausreicht, über Jahre eingeübte Handlungsmuster zu „renovieren“. Und drittens schließlich können die Seminartage konstruktive Auswirkungen auf zum Teil sehr heterogene Teams haben: Langjährige und neue Mitarbeiter/innen bekommen zusätzliche Impulse, um ihre Praxis in Ruhe, fernab des häufig als „stressig“ erlebten Alltags re-

flektieren und neu abstimmen zu können. Neben diesem inneren Prozess wurde von den Teilnehmer/innen auch das Kennenlernen der Stile der anderen Teams als bereichernd (im Sinne einer abgestimmten „Einrichtungskultur“) erlebt.

Wie nachhaltig diese ersten, noch frischen Seminareindrücke wirken werden, wird sich erst später erweisen und im Rahmen einer Nachbefragung evaluiert. Den Teilnehmer/innen war am Ende der Seminare klar, dass die Arbeit „jetzt erst richtig beginnt“, wenn es nämlich um die Implementierung des Gelernten in den Alltag geht. Eine flächendeckende Werbung an alle Einrichtungen der Erziehungshilfen würde derzeit unsere Ressourcen sprengen. Wir sind dabei, einen Pool von Referent/innen aufzubauen, um die Anfragen verteilen zu können. Sollten Sie Interesse am Begleitangebot haben, schicken wir Ihnen gerne weitere Informationen zu.

Kontakt:

Lothar Wegner

Tel. (07 11) 2 37 37 14

wegner@ajs-bw.de

Körperliches, psychisches und soziales Befinden von Kindern und Jugendlichen

Hauptsache gesund?

ajs-Jahrestagung am 18. November 2004

in Leinfelden-Echterdingen

Gesundes und unversehrtes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen ist keine Selbstverständlichkeit. Im Rahmen der ajs-Jahrestagung 2004 wird es um eine Analyse aktueller Risikofaktoren gehen: Woran werden Kinder und Jugendliche (heute) krank? Wie können Angebote der Gesundheitsförderung und Prävention in Kindertageseinrichtungen, an Schulen, in Einrichtungen der Jugendhilfe und in der Familienbildung besser verankert werden? Das Programm kann ab sofort bei der Geschäftsstelle der Aktion Jugendschutz angefordert werden, Tel. (07 11) 2 37 37 0, oder per E-Mail: info@ajs-bw.de Es ist auch im Internet unter www.ajs-bw.de zu finden. Dort besteht auch die Möglichkeit, sich online für die Jahrestagung anzumelden.

ews + + + news + + + news + + + news + + + news + + + news + + + ne

LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit soll erweitert werden – gemeinsame Tagung ist in Planung

Die Aktion Jugendschutz hat im Projekt „Gewalt in den Medien – Ein Thema für die Elternarbeit“ in den Jahren 2000 bis 2002 knapp 50 Referent/innen für medienpädagogische Elternarbeit qualifiziert, die nun im LandesNetzWerk zusammenarbeiten und für Veranstaltungen zur Verfügung stehen. Ab Frühjahr 2005 soll eine weitere Fortbildung zu medienpädagogischer Elternarbeit beginnen, um das LandesNetzWerk zu erweitern. Insbesondere in den Landkreisen und Regionen, in denen bisher niemand oder nur ein/e Referent/in zur Verfügung stehen, sollen weitere Multiplikator/innen ausgebildet werden. Die Fortbildung ist in vier thematische Bausteine mit einem Umfang von insgesamt acht bis neun Seminartagen gegliedert. Daran an-

schließend ist eine gemeinsame Tagung mit den Referent/innen des bestehenden Landes-NetzWerkes geplant. Inhalte der Bausteine sind: Grundlagen der Medienpädagogik, Jugendmedienschutz, Gewalt in den Medien, Medienwirkungsforschung und die medienpädagogische Elternarbeit. Ein vorbereitendes Gespräch mit Interessierten findet am 8. Oktober 2004 in Stuttgart statt. Informationen schicken wir Ihnen gerne zu. Im Internet finden Sie das Fortbildungskonzept unter www.ajs-bw.de/00000029.html

Kontakt:

Elke Sauerteig

Tel. (07 11) 2 37 37 17

sauerteig@ajs-bw.de

ews + + + news + + + news + + + news + + + news + + + news + + + ne

Ganz Ohr! Neue Wege in der Hörerziehung

12. November 2004, Stuttgart, in der
Hochschule der Medien

Zuhören können, auf andere hören, Geräuschen und Tönen lauschen oder Stille erfahren – diese elementaren sinnlichen Fähigkeiten können viele Kinder heute nicht mehr ausreichend entwickeln. Das Hören ist ein wesentliches Element unserer Welterfahrung, es ist Voraussetzung für die mündliche Kommunikation. Nicht nur für die kognitive, sondern für die ganzheitliche, auch die emotionale Entwicklung von Kindern ist die Förderung der Hörfähigkeit von Bedeutung.

Eine bewusste Hörerziehung setzt die Kenntnis physiologischer/neurologischer Grundlagen von



Entwicklungsvorgängen und Entwicklungsstadien voraus. Der wunderbare Vorgang des Hörverstehens wird meist dann erst zum Gegenstand des Interesses, wenn Teilfunktionen gestört sind und die Sprachentwicklung beeinträchtigt ist. Das Trainieren auditiver Wahrnehmung sollte an die sensiblen Entwicklungsphasen optimal angepasst werden, damit sich ein individuelles Wahrnehmungsbild in Form eines guten Hör-Erlebens ausformen kann. Von der Kenntnis solcher Grundlagen profitiert auch die kreative Arbeit mit Hörmedien sowie die medienpäda-

gogische Arbeit in schulischen wie außerschulischen Zusammenhängen. Die Fachtagung richtet sich an Multiplikator/innen wie Erzieher/innen, Lehrer/innen, Bibliothekar/innen, Medienpädagog/innen, an Medienproduzenten sowie an alle, die an Grundlagen, Voraussetzungen, Projekten und Förderideen der Hörkompetenzbildung interessiert sind.

Veranstalter sind: Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK), SWR, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Evangelisches Medienhaus/Medienzentrale, GMK/Baden-Württemberg, Landesanstalt für Kommunikation, Landesmedienzentrum, Aktion Jugendschutz.

Informationen:
Institut für angewandte Kindermedienforschung
Dr. Ulrike Bischof
Wolframstraße 32, 70191 Stuttgart
bischof@hdm-stuttgart.de
www.ifak-kindermedien.de

Gewalt in den Medien – Ein Thema für die Elternarbeit

ajs-Arbeitshilfe, 240, Seiten, 12,- Euro

Die Arbeitshilfe setzt sich mit grundlegenden Inhalten und Diskussionen aus der Medienpäda-



gogik und der Medienwirkungsforschung auseinander. Es werden Themen behandelt, die in der Arbeit mit Eltern eine wichtige Rolle spielen. Zugleich werden Modelle und Möglichkeiten der medienpädagogischen Elternarbeit reflektiert und bewährte Methoden vorgestellt. Nutzen Sie zum Bezug den Bestellschein auf der Heftrückseite.

Suchtprävention als pädagogische Aufgabe der Schule

Fortbildungsseminare für Lehrer/innen für Informationen zur Suchtprävention aller Schularten

Die Seminare werden im Rahmen der Fortbildungsmaßnahmen des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport von der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg zum Bereich Suchtprävention durchgeführt. Das Fortbildungskonzept beruht auf einer Vereinbarung zwischen den Kultusbehörden und der Aktion Jugendschutz (ajs) Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg.

Oberschulamt Freiburg

Basis-Seminar vom 26. bis 28. Oktober 2004 in 79219 Staufen

Information und Anmeldung:

Oberschulamt Freiburg, Eisenbahnstraße 68, 79098 Freiburg i. Br.

Ansprechpartner: Dr. Michel, Tel. (07 61) 28 25 - 254

Oberschulamt Karlsruhe

Aufbauseminar für Lehrer/innen an Grundschulen vom 19. bis 20. Oktober 2004

in 77887 Sasbachwalden

Information und Anmeldung:

Oberschulamt Karlsruhe, Hirschstraße 71, 76133 Karlsruhe

Ansprechpartner: Herr Ebert, Tel. (07 21) 9 26 51 03

Informationen durch die ajs: Barbara Tilke, Tel. (07 11) 237 37 19, tilke@ajs-bw.de

+ + + ajs-Fachtagung + + + ajs-Fachtagung + + + ajs-Fachtagung + + + ajs-Fachtagung + + +

Sexualpädagogik

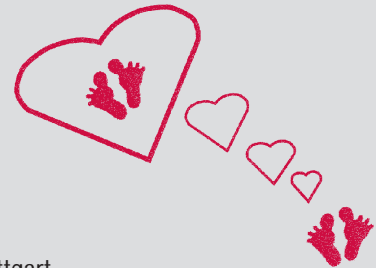
Ein Angebot zu selbstbestimmter und verantworteter Sexualität

Ein buntes Überangebot an Konsumsex begleitet das Heranwachsen von Kindern und Jugendlichen. Im Kontrast dazu stehen häufig Erfahrungen von schwierigen Lebensverhältnissen und Defiziten an Nähe und Zuwendung. Dennoch gehen viele Jungen und Mädchen kreativ mit ihrer Situation um. Sie verbinden Wünsche, Fähigkeiten, Erfahrungen und Milieus meist zu einer gelungenen sexuellen Identität und gestalten ihr Leben. Wie gelingt es ihnen, wie Untersuchungen zu belegen scheinen, sich auch in dieser Situation durchaus optimistisch zu fühlen und einen eigenen Stil zu entwickeln, der auch noch bekömmlich ist? Was hingegen brauchen diejenigen, die weniger Möglichkeiten haben, sich zurechtzufinden?

Im Rahmen der Tagung sollen Bedingungen und Ressourcen herausgearbeitet werden, die zu einer gelingenden sexuellen Entwicklung beitragen. Dazu wird es auch um die Aufgaben von Sexualpädagog/innen gehen. Wie können sexualpädagogische Inhalte und Methoden in verschiedenen Arbeitsbereichen wieder vermehrt eingesetzt werden? Wie lassen sich verschiedene Zielgruppen unter den Jugendlichen am besten ansprechen? Die Tagung wendet sich an Multiplikator/innen aus allen pädagogischen Arbeitsfeldern.

Programm:

- **Sexualpädagogik weiterdenken – Aktuelle Konzepte in Theorie und Praxis**
Prof. Dr. Uwe Sielert, Universität Kiel
- **Sexualität als Lebensthema in der Entwicklung von Mädchen und jungen Frauen**
Priv. Doz. Dr. Renate-Berénike Schmidt, Universität Bremen
- **Coming out!**
Theaterstück von Jutta Schubert für Jugendliche ab zwölf Jahre, es spielt Horst Emrich, Stuttgart



Workshops:

- **Konzepte zu sexualpädagogischer Arbeit mit Mädchen**
Dagmar Preiß, Mädchengesundheitsladen Stuttgart
- **Konzepte zu sexualpädagogischer Arbeit mit Jungen**
Kai Kabs, Pfunzkerle e.V., Tübingen
- **Sexualpädagogische Angebote für behinderte Mädchen**
Anette Albrecht, Bildungs- und Beratungszentrum zur Förderung und Integration behinderter/chronisch erkrankter Mädchen und Frauen e.V., Heidelberg
- **Sexualpädagogische Angebote unter Berücksichtigung schwul-lesbischer Orientierung**
Horst Emrich, Kaba-reh production Stuttgart, Andrea Lang, Psychologische Lesben- und Schwulenberatung Rhein-Neckar e.V., AK Lesben und Schwule in der GEW
- **Sexualpädagogische Angebote für muslimische Mädchen**
Meral Renz, AWO Essen
- **Praktische Sexualpädagogik für Jungen an der Schule**
Reiner Bocka, Akademie der Jugendarbeit Baden-Württemberg e.V., Stuttgart

Die ajs-Fachtagung findet am Donnerstag, 21. Oktober, im Tagungszentrum der Dt. Telekom in Stuttgart-Vaihingen statt.

Informationen, Programm und Anmeldung:

Aktion Jugendschutz (ajs), Silvia Görlich
Telefon (07 11) 2 37 37 - 20, goerlich@ajs-bw.de oder online unter www.ajs-bw.de
Anmeldeschluss ist der 13. Oktober. Teilnahmegebühr: 25,- Euro.

+ + + ajs-Fachtagung + + + ajs-Fachtagung + + + ajs-Fachtagung + + + ajs-Fachtagung + + +

Auszug aus dem ajs-Publikationsverzeichnis

Titel	Bestellnummer	Einzelpreis
● Gewalt in den Medien – ein Thema für die Elternarbeit ajs-Arbeitshilfe 2002, 240 Seiten: Das Buch bietet die Möglichkeit, sich mit grundlegenden Themen der Medienpädagogik und Medienwirkungsforschung auseinander zu setzen. Modelle und Möglichkeiten der medienpädagogischen Arbeit mit Eltern werden vorgestellt. Mitarbeiter/innen von Beratungsstellen, in Kindergärten, Schulen, Jugendämtern und Elternbeiräte finden vielfältige inhaltliche und methodische Anregungen, um Eltern in der Medienerziehung zu unterstützen.	206	€ 12,00
● Internet – aber sicher! ajs-Kompaktwissen, 8 Seiten	2004	€ 0,50
● Computerspiele ajs-Kompaktwissen, 8 Seiten	2003	€ 0,50
● Edutainment ajs-Kompaktwissen, 8 Seiten	2002	€ 0,50

Staffelpreise auf Anfrage

Bestellungen sind auch telefonisch, per Fax oder im Internet möglich!

 07 11/2 37 37 -0  07 11/2 37 37 30 www.ajs-bw.de

Menge	Titel/Autor	Bestellnummer	Einzelpreis	Gesamtpreis

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

E-Mail

Zahlungsbedingungen:

Ihre Zahlung erfolgt per Rechnung.

Postvertriebsstück

Gebühr bezahlt

E 6009F Verlag Aktion Jugendschutz (ajs)

Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg

Staffenbergstraße 44

70184 Stuttgart

ISSN 0720-3551