

<b>Intro</b>	<b>Abstract</b> <b>Purpose</b> <b>Past</b>
<b>Concepts</b>	<b>Attitudes</b> <b>Strategies</b> <b>Modalities</b>
<b>Partners</b>	<b>Students</b> <b>Teachers</b> <b>Institutions</b>
<b>Spaces</b>	<b>Buildings</b> <b>Exhibitions</b> <b>Interspaces</b>
<b>Output</b>	<b>Workshops</b> <b>Projects</b> <b>Events</b>
<b>Extras</b>	<b>Business</b> <b>Statements</b> <b>Glossary</b>

**Markus Würbler : [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch)**



**Cover CD-Rom [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch)**

## Einführung

### „Freizeit ist Medienzeit“ (Dieter Baake)

Als dipl. Sozialpädagoge und Akteur im Bereich der ausserschulischen Jugendarbeit, entstand für mich während dem Studium am Hyperwerk der Wunsch, das soziale Arbeitsfeld mit Neuen Medien zu verknüpfen. Somit war es für mich nahe liegend, meine Diplomarbeit einem medienpädagogischen Thema zu widmen.

Zu Beginn des Studiums war ich mit dem Umgang und der Handhabung von Neuen Medien nicht vertraut. Es begann für mich ein Prozess, in dem ich mich in die digitalen Kommunikationsformen eindenken und mir deren instrumentelle Anwendung zu Eigen machen musste.

In dieser Auseinandersetzung wurde mir bewusst, wie entscheidend wichtig ein reflektierter und kompetenter Medienumgang heute ist, dies nicht nur für mich persönlich, sondern vor allem auch für die jüngere Generation, welche in einer selbstverständlichen Weise mit Neuen Medien aufwächst.

Meine Diplomarbeit nimmt sich dieser Thematik an und möchte mit Hilfe eines Workshopangebots den Umgang mit Neuen Medien innerhalb dieser Zielgruppe thematisieren und reflektieren, so dass als Ergebnis eine erhöhte Medienkompetenz der jugendlichen TeilnehmerInnen erkennbar wird.

### Abstract

**www.virtual-affairs.ch**  
macht den Umgang mit  
**Neuen Medien**  
zum Thema und sucht mittels  
**Workshops**  
gemeinsam mit  
**Jugendlichen**  
nach sinnvollen  
**Verhaltensstrategien**

	<p>www.virtual-affairs.ch ist ein von mir angeleitetes, halbtägiges Workshopangebot für Jugendliche im Alter zwischen 14 und 20 Jahren. Das Angebot richtet sich primär an Schulen und Institutionen der Jugend und kann mit Gruppen bis zu 50 Jugendlichen durchgeführt werden.</p>
<p><b>Der Workshop</b> Filmschauen</p>	<p>Der Workshop basiert grundsätzlich auf der Idee des Forumtheaters, erweitert diese aber durch den Einsatz Neuer Medien.</p>
	<p>Als Basis dient eine CD-Rom, auf welcher sich ein Theaterstück in gefilmter Form befindet. Die Geschichte handelt von drei Jugendlichen und von ihrem Umgang mit realer und virtueller Kommunikation. Die Geschichte endet in verschiedenen Sackgassen, in welchen Aspekte eines problematischen Umgangs mit Neuen Medien zum Ausdruck kommen.</p>
<p>Diskutieren</p>	<p>Die WorkshopteilnehmerInnen werden aktiv, indem sie mittels einer moderierten Diskussion eigene Lösungswege aus den Einbahnsituationen entwickeln.</p>
<p>Darstellen</p>	<p>In einem zweiten Teil schlüpfen die Jugendlichen in die Rollen der DarstellerInnen der Geschichte und können so ihre eigenen Verhaltensmodelle in Form eigener Theaterszenen in einem geschützten Rahmen ausprobieren und überprüfen. Die so entstandenen Szenen werden gefilmt und in einem zweiten Schritt der CD-Rom zugefügt.</p>
<p>Schlüsse ziehen</p>	<p>Diese spielerisch gewonnenen Erfahrungen sind mit der realen Welt der Jugendlichen eng verbunden und fördern einen offenen und reflexiven Medienumgang.</p>
<p><b>Die Webseite</b></p>	<p>Die Website erweitert das Angebot der CD-Rom und ist mit ihr eng verzahnt. Durch sie wird www.virtual-affairs.ch interaktiv und nachhaltig.</p>

## Theorie

### Research

#### Umfrage

Trotz existierenden Studien zum Thema Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen (13. Shell Jugendstudie 2001, Bernd Schwob 2001, KIM 2000), habe ich selber eine Umfrage realisiert und diese ausgewertet.

Das Thema der mit 79 Jugendlichen, im Herbst 2001 durchgeführten Erhebung war: „Wie werden Neue Medien im Alltag der Jugendlichen integriert und angewendet, respektive wie wird der Umgang mit digitalen Medien erlebt?“

Die detaillierten Ergebnisse, inkl. Statements der Jugendlichen, sowie eine Zusammenfassung, kann unter [www.virtual-affairs.ch/umfrage](http://www.virtual-affairs.ch/umfrage) eingesehen werden.

#### Fazit

Die befragten Jugendlichen verwenden digitale Neue Medien hauptsächlich für die Freizeitgestaltung, wobei das Internet, die Beschäftigung mit dem Handy, sowie Computergames die populärsten Medienanwendungen sind.

Überraschend mag die Tatsache klingen, dass der Grossteil der befragten Jugendlichen über ein fast übersensibles Bewusstsein für potentielle Risiken im Umgang mit Neuen Medien verfügt (Vereinsamung durch Neue Medien, Sucht etc.). Die Mehrheit der Befragten ist in der Lage, auf eventuelle Risiken während dem Medienumgang zu reagieren (Computerstundenplan, Prepaid-Karte etc.). Obwohl der Umgang mit Neuen Medien einen selbstverständlichen Bestandteil des jugendlichen Alltages darstellt, lässt sich nur vereinzelt Abhängigkeit oder Fixiertheit auf den Gebrauch Neuer Medien ausmachen. Erfreulich erscheint ebenfalls die Tatsache, dass der Grossteil der Jugendlichen über ein intaktes soziales Netz verfügt und sich darin wohl fühlt. Gespräche von Angesicht zu Angesicht werden stärker gewichtet, als die virtuelle Kommunikation. Von den Ergebnissen dieser Umfrage ausgehend, kann gesagt werden, dass etwa für 20% der befragten Jugendlichen eine Reflexion der Mediennutzungsweisen als Präventionsmassnahme wichtig wäre. Bei den übrigen 80% würde ein Thematisieren des Mediengebrauchs vorhandene Kompetenzen verstärken und zu einer vertieften, offenen Haltung gegenüber Neuen Medien führen.



Filmszene aus der CD-Rom

## **Ausgangslage**

Jugendliche wachsen in einer globalen Informationsgesellschaft auf, in der symbolische Repräsentationen, digitale Informationen und virtuelle Wirklichkeiten zunehmend, bzw. selbstverständlich in den Lebensalltags einfließen.

## **Windowsgeneration**

Nicht zufällig wird die Jugend von heute auch als die „Windows-Generation“ oder „Generation@“ bezeichnet.

Entsprechend praktiziert sie einen selbstverständlichen und unverkrampften Umgang mit den digitalen Errungenschaften und Informationsangeboten unserer Zeit. Jugendliche stehen den neuen Formen der Kommunikation mit Neugier gegenüber und beherrschen den Computer meistens weitaus kompetenter als ihre Eltern. Die Jugendlichen benutzen ihre Kenntnisse um Spass zu haben und sich Ausdruck zu verschaffen.

So verlieben sich Jugendliche in ein virtuelles Gegenüber und flirten im Cyberspace, versinken in digitale (Spiel-)Welten oder erschaffen sich selbständig deren Neue.

Sie organisieren und pflegen ihre Beziehungen zunehmend mit Hilfe digitaler Kommunikationsformen, wie zum Beispiel dem Handy (SMS), Chat, E-mail, Foren etc.. Dabei wird die Kommunikation von der Raum- und Zeitdimension entbunden. Sehen, Sprechen und Hören ist losgelöst von der leiblichen Anwesenheit am Ort des Geschehens über welches kommuniziert wird.

## **Sozialisationsprozess**

Die Interaktionskultur der Netz-Generation ist bestimmt von Vernetzungen, welche eine sehr flexible Struktur aufweist. Ihre Kommunikationskultur steht in einem direkten Zusammenhang mit den von ihnen vorrangig benutzten Medien und wird zum Teil von diesen hervorgerufen.

Der Sozialisationsprozess Jugendlicher ist beeinflusst von unmittelbar verfügbaren interaktiven Geräten, die die virtuelle Kontaktaufnahme zu Personen und einen Zugang zu weltweit agierenden Informationssystemen ermöglichen, dies rund um die Uhr und mit immer weniger Einschränkungen.

Diese mediale Präsenz wirkt sich auf das virtuelle sowie reale Kommunikationsverhalten aus, wie im folgenden Abschnitt näher beleuchtet wird.

Somit beeinflusst die Einbettung Neuer Medien im Kindes- und Jugendalter auf nachhaltige Weise die Entwicklung heranwachsender junger Menschen.

## **Medienpädagogische Forschung**

### **Kulturpessimismus**

Digitale Neue Medien sind erst seit den 90er Jahren Bestandteil pädagogischer Diskussionen.

Betrachtet man die medienpädagogische Literatur, so lässt sich diese in zwei polarisierende Gruppen darstellen: Die eine geht von einer kulturpessimistischen Wirkung Neuer Medien aus. Ihre Vertreter warnen vor möglichen negativen Einflüssen der Medien auf die Gesellschaft und die einzelnen Individuen. Den Medien wird die Verantwortung für das Verschwinden der Kindheit oder gar der Wirklichkeit zugeschrieben, die Medien werden als Drogen dargestellt, mit der die Rezipienten vor einer schwer erträglichen Welt flüchten. Medien werden für psychische Störungen und Konflikte verantwortlich gemacht und für eine um sich greifende Spassgesellschaft, in der alles zur Unterhaltung reduziert wird. Prominente Vertreter dieser Denkrichtung sind Neil Postman, Marie Winn, H.W. Opatowski. Aus dieser Perspektive sind Medien primär eine Gefährdung für die Entwicklung einer integrierten Identität und für die Entfaltung von authentischer Kommunikation.

### **Kulturoptimismus**

Neben dieser Denktradition finden wir auch Autoren, welche die Medien als natürlichen Bestandteil der Kultur verstehen. Sie betonen, dass Neue Medien zur heutigen Wirklichkeit von Individuen und Gemeinschaften untrennbar dazugehören, dass Lebenswelten heute immer auch Medienwelten sind, Lebensgeschichten immer auch mit Medien-erlebnissen verknüpft sind, der Alltag in allen Bereichen mediengesättigt ist. Der Umgang mit Medien wird zur Kulturtechnik erklärt und ein zentrales Schlüsselwort dieser Gesinnung ist die Medienkompetenz. Wichtige Vertreter dieser Sicht sind z.B. Christian Doelker, Dieter Braake und Ingrid Paus-Haase. Aus dieser Perspektive gelten Medien immer auch als Möglichkeit, der Persönlichkeit individuellen Ausdruck zu verschaffen. Medien sind nicht nur Kanäle der Kommunikation, sondern auch Instrumente für die Entwicklung von Gemeinschaften.

## **Wirkungsforschung**

Die neuere Medien- und Rezeptionsforschung lehnt sich stark an Theorien des Konstruktivismus an. Der Konstruktivismus geht davon aus, dass die Wirklichkeit ein Produkt einer individuellen Konstruktion ist, welche im Kopf einer jeder einzelnen Person entsteht. Der Entwurf der Wirklichkeit ist stark von der Lebensbiografie und der Lebenssituation des Individuums beeinflusst.

MediennutzerInnen sind weder passive Opfer, noch sind sie den von Medien transportierten Inhalten schutzlos ausgeliefert. Vielmehr wählen sie aus, was sie wahrnehmen wollen und bestimmen, wie sie das Ausgewählte auf sich wirken lassen wollen.

Wenn Jugendliche prinzipiell konstruierend und gestaltend mit dem Medienangebot umgehen, heisst das nicht, dass sie sich dieser eigenen Leistung jederzeit völlig bewusst sein müssen. Es heisst auch nicht, dass sie prinzipiell vor Medienmanipulationsversuchen und vor Medienmissbrauch gefeit wären. Dieses Problemfeld macht aber den Ansatzpunkt für ein medienpädagogisches Handeln deutlich.

## Folgerungen

Aus dem bisher Gesagten geht hervor, dass Medien die Identitätsentwicklung und die Kommunikationsfähigkeit beeinträchtigen können, sie aber auch befruchten vermögen. Welche Dynamik stärker zum Zug kommt, hängt primär davon ab, wie mit Medien umgegangen wird und welchen Erfahrungshintergrund die NutzerInnen besitzen.

Eine Orientierung in und auf unserer (vernetzten) Welt ist zentraler Bestandteil des Sozialisationsprozesses heranwachsender Menschen. Medien stiften Impulse und Visionen für Orientierung, bergen aber auch die Gefahr einer Desorientierung. Das Erlernen eines kreativen und konstruktiven Umgangs mit digitalen Neuen Medien, ohne von ihnen abhängig zu werden, oder ohne einseitige Selbst- und Weltbilder zu entwickeln, erscheint aus diesen Gründen immer wichtiger. Die neuen Formen der Interaktion fördern Jugendliche in ihrer Entwicklung und verlangen von ihnen, sich eigene Werte zu bilden. Fähigkeiten wie das Urteils- und Einschätzungsvermögen, das Analysieren, Evaluieren, Bewerten und Kritisieren werden zu Schlüsselqualifikationen für einen kompetenten Umgang mit den neuen Kommunikationsformen.

Damit Jugendliche sich diesen Herausforderungen stellen können, soll der Zugang zu den Neuen Medien möglichst gefördert werden, verbunden mit dem Einüben einer Medien- und Kommunikationskompetenz.



Filmszene aus der CD-Rom

## Medienkompetenz

Dr. prof. Bernd Schorb Uni Leipzig, definiert Medienkompetenz folgendermassen:  
„Der Erwerb von Medienkompetenz beinhaltet zum ersten die Aneignung von Orientierungs- und Strukturwissen, um mediale Anwendungen und Netze in ihrer Komplexität zu erfassen, zum zweiten die Entwicklung kritischer Reflexivität als Fähigkeit, Medienstrukturen in ihrer Einbettung in soziale und ökonomische Zusammenhänge zu analysieren, zum dritten Handlungsfähigkeit, Medien selbst bestimmt zu nutzen und auch technisch zu beherrschen und schließlich soziale und kreative Interaktion als Fähigkeit, Mediennutzung als kommunikativ soziales Handeln kreativ und phantasievoll zu gestalten.“  
(Bernd Schorb 1997)

## Ziel

Mit der Arbeit von [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) soll die Medienkompetenz im oben beschriebenen Sinn, auf lustvolle, unterhaltende und nicht moralisierende Art gefördert werden. Dabei sollen Chancen und potentielle Risiken im Umgang mit Neuen Medien aufgezeigt werden und gemeinsam mit Jugendlichen Mediennutzungsstrategien entwickelt werden. [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) soll einerseits die autonome Mediennutzung und die selbst-angeeignete Medienkompetenz Jugendlicher fördern und andererseits zusätzliche Reflexionsebenen und Erweiterungen des Horizonts möglicher Nutzungsweisen von Neuen Medien ermöglichen.  
Dabei steht im Vordergrund, digitale Neue Medien im Bewusstsein eigener Motive und Interessen auf eine reflexive und bewertende Weise einsetzen zu können.

## Methode

Wie die Umfrage ([www.virtual-affairs.ch/umfrage](http://www.virtual-affairs.ch/umfrage)) und die neuere Fachliteratur bestätigt, kann grundsätzlich davon ausgegangen werden, dass Jugendliche ihre Mediennutzungsweisen nach eigenen Sinnkriterien verantworten. Eine pädagogische Bevormundung ist daher nicht angebracht.  
Damit die Generation@ einen konstruktiven Umgang mit Neuen Medien und so Selbständigkeit erwirbt, ist das Durchleben aktiver Erfahrungsprozesse notwendig, welche Skepsis, Kritik und intelligente Handlungen bei Problemlösungs- und Organisationsprozessen mit einschliesst.

## Medienpädagogische Positionen

In der medienpädagogischen Literatur lassen sich verschiedene Positionen für die Förderung der Medienkompetenz finden, wobei ich die Vierte favorisiere:

1. Kultur-geisteswissenschaftliche Position. Der Mediennutzer bedarf einer Führung und Anleitung durch Vorgaben von Normen und Verboten (Bewahrende Pädagogik)
2. Technologische-funktionale Position. Ziel ist die Maximierung der Wissensvermittlung. Der Mediennutzer wird zur Messgrösse der Wissensvermittlung.
3. Ideologiekritische Position. Verfolgt den Ansatz der kritischen Analyse von Medien.
4. Gesellschaftskritische Position. Primäres Ziel ist die Emanzipation, das Erkennen und Verändern von gesellschaftlichen Strukturen, welche zur Abhängigkeit und Fremdbestimmung führen. Im Mittelpunkt dieses Ansatzes steht das autonome, sich selbst bestimmende Individuum. Medienbildung ist auch politische Bildung.

## Praxis

## Umsetzung Forumtheater

Der Workshop [virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) basiert grundsätzlich auf der Idee des Forumtheaters, erweitert diese aber mit dem Einsatz Neuer Medien zu einer für Jugendliche populären neuen Form.

Im klassischen Forumtheater nach Augusto Boal wird eine Geschichte gespielt, welche Alltagserfahrungen des Publikums aufgreift und mit einem hohen Identifikationspotential widerspiegelt. Die Geschichte endet jeweils in einer Sackgasse und konfrontiert damit die Zuschauer mit einem ungelösten Konflikt. In der anschliessenden Forumsphase, tritt das Publikum aus der Rolle der passiven Zuschauer heraus, indem zusammen mit den SchauspielerInnen Konfliktlösungsideen gespielt, ausprobiert und reflektiert werden. Dieser aktive Prozess wird durch eine Moderation unterstützt.

Ausgangspunkt des Workshops [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) ist eine CD-Rom, auf welcher sich eine Forumtheatergeschichte in gefilmter Form befindet. Dabei handelt es sich um die Geschichte der Forumtheaterproduktion „[www.heroes.li](http://www.heroes.li), Love in Cyberspace“ inszeniert von der Theaterfalle Basel. Das Storyboard wurde speziell an die Erfordernisse der Produktion [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) angepasst, respektive durch 12 Szenen ergänzt. Die Geschichte handelt von Freundschafts- und Liebesbeziehungen dreier Jugendlichen,



Szene aus einem Workshop

wobei virtuelle sowie reale Kommunikationsformen zur Darstellung gelangen. Die DarstellerInnen bewegen sich in einer medialen Welt und machen so die Nutzung Neuer Medien zum Thema (Zusammenfassung der Geschichte: [www.virtual-affairs.ch/story](http://www.virtual-affairs.ch/story)). Das Stück ist in Haupt- und Anschlusszenen unterteilt, die sich einzeln abspielen lassen. Die 12 Anschlusszenen bringen verdichtend, problematische Situationen eines jugendlichen Alltag im Umgang mit Neuen Medien zum Ausdruck.

### Aktive WorkshopteilnehmerInnen

Das Ansehen dieser Anschlusszenen fordert die WorkshopteilnehmerInnen zu emotionalen Reaktionen und zum Entwickeln von Gegenvorschlägen sowie eigener Lösungsvarianten heraus. Unterstützt durch eine moderierte Diskussion, wird so der Umgang mit digitalen Neuen Medien vertiefend besprochen und es werden gemeinsam verschiedene Konfliktlösungsmodelle aktiv erarbeitet.

Diese von den Jugendlichen entwickelten Verhaltensvarianten werden anschliessend von ihnen direkt in eigene Theaterszenen umgesetzt. Dieses Hineinschlüpfen in die Darstellerrollen der Geschichte bewirkt, dass die TeilnehmerInnen nicht nur über die Lösungsvarianten diskutieren, sondern auch innerhalb der Situation fühlen, sich bewegen und handeln. Die Jugendlichen können verschiedene Handlungsmuster und Lösungen praktisch erproben und erleben umgehend die Konsequenzen, welche ihr Verhalten auslöst. Diese spielerisch gewonnenen Erfahrungen stärken den selbstverantwortlichen Umgang mit Neuen Medien und sind mit dem realen Alltagsleben der WorkshopteilnehmerInnen eng verknüpft.

Die so entstehenden Szenen werden gefilmt und in einem zweiten Schritt der Geschichte auf einer speziell für die WorkshopteilnehmerInnen angefertigten CD-Rom-Version angefügt. Die TeilnehmerInnen erhalten so die Möglichkeit, den Workshop nochmals Revue passieren zu lassen und die Ergebnisse ihrem Freundeskreis vorzuführen.



Szene aus einem Workshop

### Die CD-Rom

Von der CD-Rom sind die beschriebenen Hauptszenen und Anschlusszenen der Geschichte abspielbar. Zudem enthält sie Kurzinformationen zu [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch), der Theaterfalle, den Personagen der SchauspielerInnen und es kann der Verlauf der Geschichte nachgelesen werden. Von der CD-Rom gelangt man direkt auf eine gleich lautende Website.

	Diese erweitert das Angebot von <a href="http://www.virtual-affairs.ch">www.virtual-affairs.ch</a> entscheidend und macht dieses interaktiv und nachhaltig.
<b>Die Internetseite</b>	
<b>Interaktivität</b>	Das in den Workshops entstandene Videomaterial ist zusätzlich auf dem Webserver von <a href="http://www.virtual-affairs.ch">www.virtual-affairs.ch</a> abgelegt. Neben sämtlichen Haupt- und Anschlusszenen welche bereits auf der CD-Rom zu finden sind, werden alle (Video-) Materialien sämtlicher stattgefundener Workshops zentral einseh- und miteinander vergleichbar.
<b>Nachhaltigkeit</b>	Die für die WorkshopteilnehmerInnen zuständigen Lehrpersonen erhalten auf der Webseite die Möglichkeit, einen Workshop mit der Klasse vor- respektive nachzubereiten. Hierfür sind einerseits eine umfassende Auswahl an Texten, welche für eine theoretische Vorbereitung herangezogen werden können, und eine Literatur- und Linkliste zum Thema Medienpädagogik bereitgestellt. Andererseits werden eigens für den Workshop entwickelte Unterrichtsmaterialien auf dem Server zum Download zur Verfügung gestellt. Dadurch sollen Lehrpersonen angeregt werden, mit ihrer Klasse das Thema weiterzubehandeln. Die durch die Vor- und Nachbearbeitung entstandenen Text-, Bild-, Video- oder Audiomaterialien, können selbständig von den LehrerInnen auf den Server kopiert und so interessierten Personen zugänglich gemacht werden. Auf dem Server ist zusätzlich ein Forum installiert, in welches Meinungen und Kommentare geschrieben werden können und das eine öffentliche Diskussion zum Thema ermöglichen soll.
<b>Infos</b>	Auf der Webseite sind ausführliche Informationen über das Projekt <a href="http://www.virtual-affairs.ch">www.virtual-affairs.ch</a> , Infos zum Team, sowie Konditionen für die Durchführung von Workshops abrufbar. Ebenso können Interessierte die erwähnte Umfrage und das Konzept zu <a href="http://www.virtual-affairs.ch">www.virtual-affairs.ch</a> einsehen. Wie schon die CD-Rom, informiert die Webseite die Besucher über die Theaterfalle, die SchauspielerInnen und die Handlung der Geschichte.
<b>Broschüre</b>	Zusätzlich zur Webseite, dient eine Broschüre als PR- und Informationsmedium. Auf dieser sind unter Anderem die wichtigsten Informationen zu <a href="http://www.virtual-affairs.ch">www.virtual-affairs.ch</a> , eine kurze Beschreibung der Workshops, der CD-Rom und Website zu finden.

## Auswertung



Szene aus einem Workshop

Der Workshop [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) gelangte bis heute drei Mal zu einer Durchführung. Es wurden Schulklassen der Niveaustufen Progymnasium, Sekundar und WBS berücksichtigt. Das Alter der TeilnehmerInnen betrug jeweils 14-17 Jahre. Folgende Erkenntnisse wurden dabei deutlich: Die Jugendlichen nahmen sehr motiviert an den Workshops teil und bekundeten, dass für sie das Thema Neue Medien äusserst populär und wichtig ist. Sie bewiesen grosse Offenheit und einen beeindruckenden Mut, sich auf der Bühne zu exponieren.

Die in der Fachliteratur häufig zitierte „knowledge-gap - Hypothese“ zeigte sich während der Workshops deutlich. Die Hypothese geht davon aus, dass Mediennutzungsgruppen mit hohem sozioökonomischen Status und Bildungsniveau, tendenziell Medien eher für den Wissenserwerb und instrumentell für sich einsetzen, während Bevölkerungsgruppen mit niedrigerer Bildung und geringerem Status, Medien mehrheitlich für Vergnügungszwecke und konsumtiv nutzen. Es entsteht ein Teufelskreis, welcher den Graben zwischen medienkompetenten und „medienunmündigen“ Menschengruppen immer mehr vergrössern lässt. Während bei der WBS-Schulstufe wenig Bewusstsein zu Risiken und Chancen im Umgang mit Neuen Medien vorhanden war, verfügten die Progymnasiasten über eine dezidierte Haltung im Gebrauch damit. Trotzdem berichten Jugendliche auf allen Niveaustufen im Gebrauch Neuer Medien über negative Erfahrungen. Beispiele sind: „Verarschung“ im Chat; Suchtverhalten bei der Computeranwendung; Tendenz, in schwierigen Lebenssituationen in eine Computergame-Welt zu flüchten; finanzielle Probleme im Bezug auf die Handykosten.



Szene aus einem Workshop

Im Anschluss an einen Workshop wurden die TeilnehmerInnen gebeten, sich zu äussern, ob und wie sich ihr Bewusstsein und Verhalten in Bezug auf Neue Medien durch den Workshop verändert hat. Dabei wurde bei allen Befragten ein differenzierteres Verständnis im Umgang mit Neuen Medien erkennbar. Verhaltensänderungen wurden in den Bereichen der Pflege von virtuellen Beziehungen, der zeitlichen Beschäftigung mit dem Computer, sowie Vorkehrungen im Bezug auf anfallende Kosten des Medienkonsums genannt.



Szene aus einem Workshop

Das von den zuständigen Lehrkräften mittels Fragebogen eingeholte Feedback hebt das Bedürfnis nach medienpädagogischen Interventionen, wie sie [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) anbietet, im Rahmen der Schule hervor. Obwohl das auf der Webseite angebotene Unterrichts- und Vorbereitungsmaterial mangels Zeit unbenutzt blieb, wird dieses sehr begrüsst. Die Option, per Internet das komplette (Film-)Material einsehen zu können, wird sehr geschätzt, kann aber, mangels schuleigenen vernetzten Computern, noch nicht voll genutzt werden. Ob die Workshopteilnahme bei den SchülerInnen zu einer nachhaltigen Medienkompetenzersteigerung führte, konnte von den Lehrpersonen nicht beantwortet werden, da diese Überprüfung im alltäglichen Schulunterricht nicht möglich ist. Abschliessend darf gesagt werden, dass der Workshop bei den SchülerInnen und den Lehrkräften ein sehr positives Echo auslöste und von Letzteren uneingeschränkt weiterempfohlen wird.



Szene aus einem Workshop



Logo [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch)

## Organisation

### Finanzierung

Die Finanzierung von www.virtual-affairs.ch, sollte über Sponsorgelder sicher gestellt werden.

Die Idee von www.virtual-affairs.ch wurde 58 Institutionen unterbreitet, worauf dem Projekt finanzielle Mittel von 27'000 Fr. zur Verfügung gestellt wurden. Dadurch war es möglich, professionelles Equipment anzuschaffen, die erwähnte Broschüre zu drucken und die externe Programmierarbeit abzugelten.

Nach Beendigung der Diplomphase wird der Workshop kostenpflichtig an Schulen und Institutionen der Jugend angeboten. Der Workshop soll sich mit fortschreitender Zeit selbst finanzieren können.

### Zusammenarbeit

Für die praktische Umsetzung von www.virtual-affairs.ch, bin ich die Zusammenarbeit mit Fachkräften aus den Bereichen Neue Medien und Theater eingegangen.

Dies sind:

Daniela Gugerli; Multimediamastrer NSH i-school, dipl. Kunsttherapeutin.

Theaterfalle Basel; (Ruth Widmer)

Rafael Freuler, Student Hyperwerk FHBB

Mediasonics

### Arbeitsteilung

Projektleitung, Management, Konzept: M. Würgler

Storyboardbearbeitung: M. Würgler, D. Gugerli

Erstellung des Videomaterials: M. Würgler, D. Gugerli

Bearbeitung des Videomaterials: M. Würgler

Gestaltung/Programmierung der CD-Rom: D. Gugerli, M. Würgler

Gestaltung und Programmierung der Website: M. Würgler, R. Freuler

Broschüre: R. Freuler, M. Würgler

Programmierarbeit PHP/MySQL: Mediasonics

## Anhang

### Danksagung

Ein herzliches Dankeschön gilt dem Team der Theaterfalle Basel für die kooperative und spontane Mitarbeit.

Mit der Entwicklung von [www.virtual-affairs.ch](http://www.virtual-affairs.ch) wird die Nachhaltigkeit ihrer Produktion „[www.heroes.li](http://www.heroes.li)“, sichergestellt und es wird deren Zielsetzung auf neue Weise weiterverfolgt.

### Literatur

#### Bücher

- \_Boal, Augusto, Theater der Unterdrückten (1989)
- \_Bernd Schworb, Grundbegriffe Medienpädagogik (1997)
- \_Claudia de Witt Medien für die Netzgeneration (2000)
- \_Daniel Süss, Antrittslesung (2001)
- \_Dieter Braake, Kinder und Jugendliche in medialen Welten (1997)
- \_H.W. Opaschowski Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder (1999)
- \_Neil Postman, Wir amüsieren uns zu Tode (1985)
- \_Stefan Aufenager, Medien-Visionen und die Zukunft der Medienpädagogik (2000)

#### Internet

- \_13.Shell Jugendstudie (2000) <http://www.shell-jugend2000.de/>
- \_Das Online-Forum Medienpädagogik <http://www.kreidestriche.de/>
- \_Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
- \_<http://www.gmk.medienpaed.de/gmk.htm>
- \_KIM 2000 Studie (2000) <http://www.mpfs.de/projekte/kim00.html>
- \_Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest <http://www.mpfs.de/>
- \_Onlinezeitschrift für Medienpädagogik <http://www.medienpaed.com>

Würgler  
FH  
Interaktionsleiter  
+41 61 331 57 93  
muahyperwerk.ch  
www.hyperwerk.ch/markusw/  
markus  
dipL.  
tel  
e-mail  
url