

Chronik eines verschleppten Booms

Jugendmedienarbeit im Web 2.0

Von Sascha Düx

Jugendkultur findet heute zum großen Teil im Netz statt, schließlich ist der Computer für die 12-19-Jährigen mittlerweile das beliebteste Medium. Längst nutzen junger Leute PC und Internet nicht nur zur Kommunikation, zum Spielen und Surfen. Bereits ein Viertel von ihnen stellt laut JIM-Studie Musik, Videos, Fotos und eigene Texte ein. Das Web 2.0, das die Wandlung des Internetusers vom Konsumenten zum aktiven Gestalter von Medieninhalten ermöglicht, hat in der Jugendarbeit ein breites Spektrum an neuen Projekten auf den Plan gerufen. Kreative, journalistische und spielerische Nutzungsweisen sind populärer denn je; die Gefahren und Chancen der Internetentwicklung werden eifrig diskutiert. Und die Pioniere der Webpädagogik sehen ihre Wunschträume von einst realisiert.

Ein pixelige rothaarige Frau in den besten Jahren mit sehr abstehenden Zöpfen, recht großen Schuhen und einem Propeller auf dem Rücken entschwebt soeben meinem Laptopbildschirm und singt dabei fröhlich „Zwei punkt null macht sexy, widiwidiwitt, und drei ...“ – welche Jahre denn die besten seien? Alle natürlich, sagt die virtuelle Inger Karlsson, während der Propeller auf ihrem Rücken zu einem Affen mit Hut und dann schnell zu einer *Tagcloud* mutiert, und übrigens: Web 2.0 sei ein alter Hut, habe sie schon 1932 erfunden, und ach ja, 2009 werde sie fünfzig. Bevor ich „Fünfzig, das ist ja ein Ding!“ antworten kann, kommt der Weckruf in den medienpädagogischen Alltag: „Time for a short Lunch Break!“ Dezember 2007, ein charmant-spartanischer Meeting-Room in einer nordfranzösischen Großstadt, an den Wänden Elektroheizkörper und Festival-Plakate, um den Tisch zwölf KollegInnen aus sechs Ländern. Auf dem Tisch Getränke, Papiere und elf verschiedene Notebooks, und zur Pause werden gerade erstklassige Quiche-Happen gereicht. Nun hat mich mein holländischer Nachbar am Wickel: Seit Monaten drängt er mich, *Skype* zu installieren, auf dass wir kostenlos via Internet telefonieren könnten. Im Mail-Kontakt kann man leicht „Ja, mach ich demnächst mal!“ sagen, aber nun sitzt er neben mir und es gibt kein Entkommen – mein Laptop wird zum Skypofon. Headset aufgesetzt, schnell den kostenlosen Testanruf nach Hause getätigt: Oh, die Schwiegermutter geht ran, was macht die denn bei uns? Dann geht die Besprechung weiter. Der Kollege am anderen Tischende ist anscheinend schon länger verskypet, denn Minuten später blubbt ein Skype-Chatfenster auf meinen Desktop: „Das ist doch hier nur blabla um das Thema außenrum ... ich würde gerne was Konkretes über die gemeinsame internationale Projektwebsite sagen. Unübersichtlichkeit und so ...“ – „Mach doch!“, skype ich zurück.

Und während so die Diskussion im Raum von digitalen Nebenebenen überlagert wird, nötige ich unauffällig den holländischen Kollegen, nun seinerseits endlich die niederländische Spalte der Sprachtabelle unseres neuen Webvideoportals zu füllen, auf dass dieses den Sprung von bi- nach multilingual schaffe. Derweil geht es im Hauptstrang der Besprechung um die Frage, ob man die alte Website des gemeinsamen Projekts in Richtung Web 2.0 runderneuere – oder doch eher vorhandene kommerzielle Plattformen wie blogspot.com, [MySpace](http://myspace.com) und [YouTube](http://youtube.com) für Community-Aufbau und Präsentation der Projektergebnisse nutzen sollte.

Vom Webmobil 1.0 zum mobilen Web 2.0

Andere Gesellschaftsbereiche mögen mal wieder einen Tacken schneller gewesen sein, in der Jugend(medien)arbeit ist der Web-2.0-Hype erst 2007 so richtig angekommen. Zwar gab es auch 2006

schon einzelne einschlägige Veranstaltungen – die [Netzcheckers](#)-Fachtagung „Jugendportale 2.0“ in Berlin, die MaC-Days „Mit Netz und doppeltem Boden – Arbeit mit Jugendlichen im Web 2.0“ in Josefstal – doch der Boom kam erst 2007. Eine Auswahl:

- Anfang 2007: „Medienkompetenz 2.0 in NRW“ - Veranstaltungsreihe zum Thema Web 2.0 von ecmc und Staatskanzlei NRW in Düsseldorf
- 27.-28. März 2007: 8. Gautinger Internet-Treffen, Themen u.a. „Partizipation 2.0 - Medientheorie und das Mitmach-Web“ und „Menschenprofile und Privatsphäre 2.0“
- 31. Mai 2007: Fachtag Jugendinformation „Generation 2.0: Das neue Web – Optionen für die Jugendarbeit“ des DBJR und des Landesjugendrings Niedersachsen
- 21. August 2007: Fachtagung „Berühmt im Netz? Jugendmedienarbeit mit Web 2.0“ der GMK in Bielefeld
- 26. September 2007: Fachforum „Medienpädagogik 2.0: Neue Herausforderungen für die nächsten 10 Jahre Kinder- und Jugendmedienarbeit“ in Potsdam
- September bis Dezember 2007: „Web 2.0: Das Mitmach-Netz – Praxisseminare für die offene Jugendarbeit“ der GMK in Bielefeld und Minden-Lübbecke
- 16. Oktober 2007: mekonet-Fachtagung „Alles was Recht ist im Web 2.0 – Herausforderungen an die Medienkompetenz“ in Schwerte
- 29./30. November 2007: Tagung „Nur Spielen!?“ in Duisburg, darin u. a. „Web 2.0 und Second Life - Über Chancen, Herausforderungen und Risiken des ‚Neuen Internet‘“

Soweit die medienpädagogische Tagungslandschaft – in welchem Verhältnis steht sie zur Praxis? Greifen wir uns die Tagung „Berühmt im Netz“ heraus. Fünf Referenten stellten hier Web 2.0-Praxisprojekte vor: Dirk Rehlmeier (Kanal 21 Bielefeld), Jürgen Ertelt ([netzcheckers.de](#)), Tobias Nehls und Lajos Speck (beide [jugend-nrw.de](#)) und ich. Was haben diese Herren gemeinsam? Richtig, zwischen 1998 und 2003 waren alle fünf bei **WEBMOBILE FÜR NRW** aktiv. Kein Zufall, behaupte ich – die Webmobile waren seit 1998 außerschulische Web-2.0-Jugendmedienarbeit „avant la lettre“, vergleichbar den „Wir füllen Wikipedia“-Aktivitäten im Schulbereich ab 2001.

Um diese These zu veranschaulichen, müssen wir erstmal klären, was **Web 2.0** eigentlich sei. Ein kurzer Umweg über **Moderne 2.0**: Soziologen wie Ulrich Beck und Anthony Giddens haben in den 1980er-Jahren in Auseinandersetzung mit dem Konzept „Postmoderne“ die Idee einer „zweiten Moderne“ entwickelt: Die bisherige, industriegesellschaftliche Moderne sei in vielen Bereichen eine „halbierte Moderne“ gewesen, also z.B.: Bürgerrechte galten nur für männliche Staatsbürger, nicht aber für Frauen und Ausländer; oder: Wissenschaften zweifelten zwar an allem möglichen, nicht aber an ihren eigenen Grundlagen. In dieser ersten Moderne sei aber bereits die Kraft zur Überwindung dieser „Halbierungen“ angelegt gewesen, die Kraft zur Transformation in etwas Neues: Die zweite Moderne, Moderne 2.0, natürlich „permanently under construction“.

Wir wissen nicht, ob die Mitarbeiter des O'Reilly-Verlags, die 2004 den Begriff „Web 2.0“ erfanden, eifrige Beck- und Giddens-Leser sind. Wohl aber wissen wir, wie der Kernsatz von Verlagschef Tim O'Reilly in seiner berühmten Definition von 2005 lautet, die gleichzeitig auch eine Abgrenzung von Web 2.0 beinhaltet. Nämlich: „*2.0-ness' is not something new, but rather a fuller realization of the true potential of the web platform.*“ Ziemlich präzise die Zweite-Moderne-Denkfigur: Web 2.0 sei nichts wirklich Neues, sondern eine Überwindung der Unvollständigkeiten des bisherigen Webs (d.h. des „Web 1.0“ der 90er Jahre). Also z.B. der Halbierung in „lesende“ und „schreibende“ Nutzer. Oder in einerseits isolierte statische, selten aktualisierte private Homepages, die niemanden interessieren, und andererseits in gut gepflegte Webangebote von Industrie und großen, klassischen Massenmedienakteuren. Diese Halbierungen, so die O'Reilly-These, werden nun über das im Web 1.0 bereits angelegte Potenzial heraus – seine Technologien, Nutzer und Nutzungsweisen - überwunden.

Web 2.0 wäre dann mehr als eine Anhäufung von Websites ([MySpace](#), [YouTube](#), [Wikipedia](#)), Webnutzungsweisen (**Bloggen**, **Tagging**/„**Folksonomy**“, Remixen von Inhaltbausteinen verschiedener Websites), Webtechnologien (**Wikis**, **RSS**, **AJAX**) und Webästhetiken (**Tagclouds**, **runde Ecken**, **gepimpte MySpace-Seiten**). Es wäre eine Transformation des Webs in etwas Neues, das seinen ursprünglichen

Ansprüchen endlich gerechter würde: als globales multilateral-partizipatives Kommunikationsmedium, als sinnvernetzende Weltbibliothek – und natürlich als Zukunftsmarkt.

Uploaden statt Downloaden

Das volle Potenzial des Web-Universums zu nutzen und Jugendmedienarbeit nicht auf Internetführerschein, Surfbegleitung und HTML-Kurse zu begrenzen: Das war das erklärte Ziel der WEBMOBILE FÜR NRW, die 1998 als mobile Akademien starteten, um kreative, journalistische und spielerische Netznutzungsweisen in der Jugendarbeit zu popularisieren – und dabei stets auf das setzen, was man heute **User Generated Content** nennt: Die Produktion eigener Inhalte für das Netz. Die beiden Webmobile aus Bielefeld (GMK) und Köln (JFC) fuhren Jugendzentren in ganz NRW an; digitale Fotostories, Videoexperimente mit Webcams, mediale Stadtteilerkundungen, am PC produzierte Musikclips, Webradio, kleine Animationsfilme und Webmagazine von Festen und Events: Das alles wurde dort pädagogischen Fachkräften beigebracht, um es dann gemeinsam mit Jugendlichen vor Ort umzusetzen und schließlich im Web zu veröffentlichen. Was zum vollständigen Web 2.0-Glück noch fehlte, war die Online-Plattform – alle erstellten Inhalte mussten noch mühsam in Form statischer **HTML**-Seiten ins Netz gestopft werden.

Folgerichtig veranstaltete das Webmobilteam im März 2002 den Workshop „*netzkom://setup/server*“: Unter dem damals populären Paradigma „Jugendserver“ diskutierten hier Webmobiliten, Jugendarbeiter und Betreiber lokaler Jugendportale, wie so eine Online-Plattform aussehen solle. Ich habe damals die Ergebnisse zu Thesen zusammengefasst; hier ein paar Ausschnitte:

- *„Upload statt Download: Der Jugendserver NRW wird konsequent auf Partizipation und dezentrale Vernetzung hin angelegt. Er gibt Formen vor, die die Gestaltung von Inhalten erleichtern.“*
- *„Die Website wird professionell gestaltet – als möglichst offener Rahmen. Das umfasst ein flexibles graphisches Design ebenso wie ein Redaktionssystem, das Nutzereingriffe auf verschiedenen Ebenen zulässt.“*
- *„Partizipative Community: Angemeldete Nutzer können Beiträge kommentieren, sich an Online-Projekten beteiligen, Links bewerten. Credit-System (für Partizipation gibt es Punkte, die zu Privilegien führen). Demokratische Mitbestimmung.“*
- *„KreativTools: einfach bedienbare Tools, mit denen schnell kreative Ergebnisse erzielt werden können - z.B. Webmagazin, Tagebuch (Blog), interaktive Fotostory, bebildertes Gästebuch oder Jugend-Stadtplan. Doppelter Nutzen: Einerseits wird die Latte für kreative Jugendmedienarbeit mit Internet niedriger gehängt (man muss nicht Bildbearbeitungs- und Webdesign- und FTP-Software beherrschen); andererseits wird der Jugendserver mit frischen Inhalten jugendlicher AutorInnen versorgt, die ihr eigenes Publikum ziehen.“*
- *„Aktion vor Ort: Um den Jugendserver NRW in der lokalen Jugendarbeit zu verankern, reichen Tools und virtuelle Portale nicht aus. Die Idee muss lokal präsentiert werden.“*

Man sieht: Etliches davon wäre zweieinhalb Jahre später als Web 2.0 durchgegangen. Der Jugendserver-NRW-Welle vererbte dann, die Ideen lebten weiter: Im November 2004 wurde das Jugendportal netzcheckers.de der Bundesinitiative JUGEND ANS NETZ (heute JUGEND ONLINE) gelauncht. Nur wenige Wochen nach der O'Reilly'schen Begriffsschöpfung ging damit das vielleicht erste echte und bis heute wichtigste Web 2.0-Portal aus der außerschulischen Jugendarbeit an den Start. Im Kernteam mindestens zwei Leute, die bei der *netzkom://setup/server* mitdiskutiert/-organisiert hatten.

Auf netzcheckers.de ist nun endlich vieles von dem realisiert, was zu Webmobil-Zeiten Wunschenken blieb: Eine aktiv partizipierende Online-Community, die reichlich Content hochlädt (vom **Blog** bis zum Fotoalbum), dazu Kreativ-**Tools** vom Podcast bis zum Online-Klingelton-Generator, und das ganze kombiniert mit Aktionen in der physischen Welt (wie die Netzcheckers-Action-Tour 2007 durch Jugendzentren in ganz Deutschland). Eine wichtige Rolle auf netzcheckers.de spielt das Handy – als jugendkulturelles Accessoire und mobiles Endgerät der Zukunft: Es gibt **Tutorials** zum Erzeugen und Upload eigener Handyvideos, und via **Cellcast** wird jedes Mobiltelefon zum potentiellen Sendegerät für

Online-Audiobeiträge.

Mein Webzwonull, Dein Webzwonull

Im Sommer 2006 leitete ich eine internationale Begegnung im Rahmen des ROOTS&ROUTES-Netzwerks. 30 tanz-, musik- und videobegeisterte Kölner Jugendliche trafen hier auf 25 Gleichgesinnte aus sieben Partnerländern. Kurz nach Projektende landete ich zufällig auf der [MySpace](#)-Seite eines Teilnehmers – und stellte fest, dass sich von hier aus ein Netzwerk von Freunde-Links aufspannte, das etwa die Hälfte der Gruppe umfasste. In diesem Augenblick wurde mir – spät, ich gebe es zu – schlagartig klar: Web 2.0 war mehrheitsfähig geworden.

Dem Podcasthype hatte ich lange misstraut (ich kenne bis heute außerhalb der medienpädagogischen Szene niemanden, der Podcasts macht, und nur wenige, die sie hören), und als Markus C. Koch 2003 auf einer Netzkom-Fortbildung über die Blogger-Szene referierte, fand ich das sehr interessant, aber auch etwas exotisch. Aber nun, im Spätsommer 2006, benutzte eine große Zahl ganz normaler Jugendlicher – mehrheitlich HipHopper und erklärte Nicht-*Nerds* – die Plattform [MySpace](#), um nach einem Sommercamp den Kontakt zu halten und um sich gegenseitig selbstgemachte Musik vorzustellen. Ich schrieb schleunigst einen Antrag für ein Web 2.0-Videoportal.

Zeitsprung nach 2007: Während Rapper in Musikvideos der 1990er Jahre gerne vor Wänden mit ihren goldenen Schallplatten posierten, heißt es nun „*Selbst der größte Hater hier hat meine [MySpace](#)-Seite schon besucht*“ – das rappt CizzaH, Teilnehmer im ROOTS&ROUTES Projekt '07; und auch dieses Projekt hat im Frühjahr 2007 zwecks effektiver Teilnehmerwerbung längst eine [MySpace](#)-Seite mit langer Freundesliste. Es heißt, unsere Praktikanten hätten auch eine Roots&Routes-Gruppe im [StudiVZ](#) gegründet – sollte ich mir mal ansehen. Beim ROOTS&ROUTES Summer Course 2007 erlebe ich es als völlig alltäglichen Bestandteil von „und *was machst Du sonst so?*“-Konversationen der Teilnehmenden und auch der Referenten, dass der nächste erreichbare Online-Rechner geschnappt wird, um eigene [YouTube](#)-Videos oder [MySpace](#)-Songs vorzuspielen.

Einen Schritt weiter sind derweil die spanischen Partner im internationalen ROOTS&ROUTES-Netzwerk: Unzufrieden mit der komplizierten Bedienung des Redaktionssystems der internationalen Projektwebsite, nutzen sie das Portal [blogspot.com](#) zur Präsentation ihrer Projektergebnisse. Und auch anderswo macht das *Hijacking* kommerzieller Portale für eigene Zwecke Schule – so nutzt das Media Education Centre in Belgrad [YouTube](#) als Einsendeplattform für Videowettbewerbe: Teilnehmer laden ihre Videos hoch und ersparen so sich Versand- und der Jury Reisekosten, denn nun können alle Beiträge unkompliziert am heimischen PC gesichtet werden. Auch mit der offenen Stadtplan-Schnittstelle von [Google Maps](#) lässt sich allerhand Interessantes anstellen: So bietet der Salzburger Jugendatlas TAG IT! jedem registrierten Nutzer die Möglichkeit, ortsgebundene Tipps auf dem Stadtplan zu platzieren (<http://tagit.salzburgresearch.at>).

Attraktive Portale der Jugendarbeit

Frage: Macht es dann überhaupt noch Sinn, wenn Jugendarbeit selbst Web-2.0-Plattformen kreierte? Und sind die besten Plätze nicht längst vergeben? Als [Google](#) 2006 [YouTube](#) aufkaufte, geschah das laut Edmund Weitz nicht aus technischen Gründen: „*Google hatte zu diesem Zeitpunkt einen nahezu identischen Dienst namens ‚Google Video‘ im Angebot. Dummerweise kam er wohl ein paar Monate zu spät, so dass die (werberelevante) ‚Community‘ sich schon bei YouTube gebildet hatte. Und diese hat Google gekauft – die technische Infrastruktur von YouTube dürften unwesentlich gewesen sein*“. Nehmen wir an, Weitz hat recht: Neue Portale hätten dann nur Chancen, wenn sie völlig neue Nischen besetzten – bzw. Jugendarbeit müsste es schaffen, über ihre regulären offline-Aktivitäten Jugendliche für die jeweiligen online-Angebote zu gewinnen.

Dass auch in pädagogischen Kontexten entstandene Jugendcommunities durchaus konkurrenzfähig sein können, zeigt das Beispiel [Lizzynet.de](#): Das von der Bundesinitiative SCHULEN ANS NETZ gegründete Jugendportal wurde im Januar 2008 – nach Ende der Förderphase – von der großen Kölner Verlagsgruppe M. DuMont Schauberg übernommen. Freilich hatte [LizzyNet](#) auch den nötigen Vorsprung: Die Community war bereits im Jahr 2000 gestartet. Und: [LizzyNet](#) ist ein Portal speziell für Mädchen und

junge Frauen; hier hatte die im Bereich Mädchenarbeit gut aufgestellte Jugendarbeit verglichen mit den kommerziellen lange Zeit mal eindeutig die Nase vorn.

Kann man also als freier Träger der Jugendhilfe im Winter 2007/08 noch eine neue Web-2.0-Plattform starten? Wir probieren es gerade aus. Im Rahmen des Projekts „ROOTS&ROUTES TV – Web-TV für kulturelle Vielfalt“ (siehe Projekte-Pool, Seite XYZ) ist Ende November das Videoportal rootsnroutes.tv online gegangen: Ein bisschen YouTube, ein bisschen MySpace, ein paar neue Ideen (so können mehrere User gemeinsam Co-Autoren eines Videos werden), dazu ein einfaches Userinterface, etwas mehr Videoqualität und -länge als bei YouTube und ein multilinguales Sprachkonzept mit offenen Türen für neue Partnerländer; das alles eingebettet in interkulturelle Medienprojekte mit aktiven Jugendredaktionen in sechs NRW-Städten und ins internationale ROOTS&ROUTES-Netzwerk.

Allererste Erfahrung: Ein junger User schreibt wilden CSS-Code in sein Benutzerprofil und ist ganz überrascht, dass die auf MySpace gängigen Tricks zum optischen Aufbrezeln der eigenen Profil-Seite auf rootsnroutes.tv nicht funktionieren. Mittlerweile, nach sieben Wochen, sind über 80 Videos online, es gibt über 70 User und fünf Sprachen – kein Vergleich natürlich zu YouTube mit seinen täglich zigtausenden neuen Videos, aber das Konzept ist auch ein anderes: Hier sind thematische Videos rund um urbane Jugendkultur und den interkulturellen Alltag gefragt, Dokumentationen, Musikvideos und Livemitschnitte.

Die Zukunft wird zeigen, ob sich große freie Open-Source-Alternativen zu YouTube und Myspace nach dem Wikipedia-Modell durchsetzen können, was Tim O'Reilly für wahrscheinlich hält: „*So wie das Aufkommen proprietärer Software zur Entwicklung freier Software führte, erwarten wir das Erscheinen freier Datenbestände als Reaktion auf proprietäre Datenbanken. Man sieht bereits erste Anzeichen dieser Gegenbewegung bei Wikipedia [und] den Creative Commons ...*“ – wenn dieser Trend tatsächlich kommt, wird es für zukünftige Jugendmedienarbeit vermutlich wirklich mehr Sinn machen, vorhandene Websites kreativ zu nutzen als eigene aufzubauen. Bis dahin sind wir gespannt, wie sich rootsnroutes.tv entwickeln wird.

Let's get Retardit®

In Bob Shaws Science-Fiction-Roman „Other Days, Other Eyes“ von 1972 erfindet der Protagonist ein spezielles Glas, das Lichtstrahlen extrem verlangsamen kann. Als „Retardit“ patentiert, taugt es quasi als Super-Videorekorder: Mit geeigneten Apparaturen können die eingefangenen Lichtstrahlen kontrolliert wieder freigesetzt werden. Gegen Ende des Buches entdeckt der Erfinder, dass die Regierung sein Produkt missbraucht – Flugzeuge streuen flächendeckend winzige kleine Retarditkugeln aus: „*Von jetzt an kann jeder, jede Behörde mit der richtigen Ausrüstung, über jeden alles in Erfahrung bringen!*“

Massenproteste bewirken ein Retardit-Verbot, aber andere Länder haben längst auch mit Produktion und globaler Ausbreitung begonnen. Das Buch endet nun nicht mit einem Orwell'schen Horrorszenario, sondern erstaunlich positiv: „*In späteren Jahrzehnten lernten die Menschen, die Allgegenwart von Retardit-Augen zu akzeptieren und ohne Heimlichkeit oder Scham zu leben, wie sie es in einer fernen Vergangenheit getan hatten.*“

Unmittelbar auf Orwell anspielend dagegen der Titel des aktuellen Infopapiers zu Web 2.0-Nutzung und Datenschutz von jugendinfo.de (Jugendserver Bremen): „Big Brother is watching you“ – eine gute, informative Broschüre, aber ... ob die Zielgruppe anno 2008 unter „Big Brother“ nicht in erster Linie ein alterndes TV-Format versteht? Wenn man diese Broschüre liest oder die einschlägigen Tagungen besucht, wird man merken, dass in der aktuellen Debatte um Jugendschutz im Web 2.0 der Verlust der Privatheit, die Lust an der Selbstentblößung (oder auch Fremdbloßstellung), der Mangel an Datenschutzbewusstsein der jungen Web-2.0-User prominente Rollen spielen. Zentrale Argumente:

- Das Web vergisst nicht – was ich als Jugendsünde hineinschrieb, ist womöglich noch Jahre später abrufbar (archive.org!) und kann bei Bewerbungsgesprächen gegen mich verwendet werden.
- Viele Jugendliche haben noch keine Frucht vom Baum der Medienkompetenzerkenntnis gekostet, ihnen fehlt das rechte Maß an Schamgefühl im Web; es wird das Beispiel der Pädagogin erzählt, die Online-Fotos ihrer Jugendlichen sammelte, ausdrückte und aushängte, um so bei diesen einen Sturm der Entrüstung zu provozieren: So etwas Privates könne sie doch nicht einfach öffentlich aufhängen!

- Die Web-Wirtschaft mag sich nicht nur Rechte an meinen Online-Inhalten sichern, sondern wird zahlreiche Daten von mir sammeln und mich mit individualisierter Werbung bombardieren.
- Ich kann mich ungewollt strafbar machen, wenn ich Inhalte ins Netz stelle, an denen ich nicht die nötigen Rechte besitze.
- Es drohen Gefahren des sexuellen Missbrauchs nach Kontaktabbau über Web 2.0: [MySpace](#) als ‚Jagdgrund für Pädophile‘.
- Betrug 2.0: Der Absender einer Email mag sich als mein [SchülerVZ](#)-Freund ausgeben, sich auf weitere [SchülerVZ](#)-Freunde berufen und mich mit Rekurs auf meine ebenfalls online veröffentlichten Hobbys dazu bewegen, eine böse Trojanerdatei o.ä. zu öffnen.

Diese Argumente sind alle richtig. Zumindest die drei erstgenannten mögen dennoch wie ein Rückzugsgefecht der Generation Volkszählungsboykott erscheinen, angesichts einer sich schnell wandelnden Welt, in der sich die Retardit-2.0-Kugeln ausbreiten und die Leute andere und größere Probleme haben als ihre informationelle Selbstbestimmung. Wolfgang Schindler stellt in seinem lesenswerten Text „Mit Netz und doppeltem Boden“ die These auf, dass jugendliche Web-2.0-Nutzungsweisen eine effektive Vorbereitung auf eine von den Jugendschützern der Elterngeneration noch ungesehene Zukunft seien, eine *„intuitiv gelungene Anpassung junger Menschen an die ‚future values‘, wie sie von Marktforschern skizziert wurden.“*

Meine Eltern und die Stiftung Warentest erklärten Anfang der 1980er Jahre Homecomputer zu unnützen Spielzeugen. In den folgenden 25 Jahren merkte ich: Oho, mein piepsender Erstcomputer hat mir Qualifikationen vermittelt, die für Studium und Beruf wichtiger waren als z.B. mein Latein. Könnte es beim Web 2.0 ähnlich aussehen, könnte auch das, was wir älteren als unbedachte Identitätspreisgabe wahrnehmen, subjektiv Sinn machen? Noch mal Schindler: *„Der Gewinn solch leichtsinnigen Verhaltens könnte die Bewahrung der virtuellen Existenz im sozialen Raum des Web 2.0 sein, Reisefreiheit und die Indexierung bei Google auf der ersten Bildschirmseite, um den Preis des Verlusts der eigenen informationellen Unschuld.“*

Die Zukunft, auf die sich die Web-2.0-begeisterte Jugend da vorbereitet, wird nicht die rosigste sein; schon die „Moderne 2.0“-Theoretiker der 1980er Jahre wussten, dass Individualisierung heißt: „Zwang“ zum Entwurf eines eigenen Lebenskonzepts, das mit den knallharten Anforderungen der Arbeitsmärkte in einer entfesselten globalisierten Wirtschaft kompatibel sein muss. Schindler stellt das anschaulich dar, wenn er Web 2.0-Startupunternehmen und –Nutzer vergleicht: *„Diese Freizeitwelt [des Web 2.0], vorwiegend bevölkert von Menschen zwischen 10 und Ende 30, bildet die Produktions- und Kommunikationsstrukturen des Erwerbslebens ab, ist Spielwiese und Testumgebung zugleich. Web 2.0-Installationen sind meist als ‚beta‘ etikettiert, in der Hoffnung auf das lukrativste Übernahmegebot. Die ‚Eingeborenen des Internet‘ warten mehr oder weniger perfekt gestylt auf ihre Entdeckung zur Verwertung. [...] Die befremdliche Welt des Web 2.0 lässt sich also bei genauerem Hinschauen als ein Schritt zu gelungener Anpassung an die Produktionsbedingungen einer globalisierten Welt begreifen. Wer dies versucht, begegnet Jugendlichen nicht mehr in belehrender Pose, klagt anders über leichtfertigen Umgang mit dem Datenschutz, erwägt u. U. eine professionelle Tätigkeit als SozialarbeiterIn in den Straßen der [World of Warcraft](#).“*

Letzteres ist nicht ganz abwegig: Die [Netzcheckers](#) haben bereits eine Dependence in den virtuellen Welten des [Second Life](#) eröffnet.

Letzte Taxonomie vor der Schlagwortwolke

Wir haben inzwischen mehrere Formen von Jugendmedienarbeit mit Web 2.0 gestreift – bevor ich zum **Tagclouds** absondernden **Folksonomen** konvertieren werde, sei hier letztmals ein Systematisierungsversuch unternommen. Ich unterscheide:

- **Jugendarbeit, die eine Überwindung der Halbierungen des Web 1.0 betreibt**

Hierunter wären alle Versuche zu fassen, Jugendliche zur aktiven, „schreibenden“ Nutzung des Netzes zu befähigen; auch Überwindung aller Formen des „Digital Divide“ gehört hierher, ebenso die WEBMOBILE FÜR NRW und in ihrer Nachfolge die NETZNORMADEN des JFC Medienzentrums.

- **Jugendarbeit, die eigene Web-2.0-Plattformen baut** (als „Mash-up“ vorhandener Bausteine oder als Neukonstruktion),

Hier tummeln sich die [Netzcheckers](#), [LizzyNet](#), [rootsnroutes.tv](#) und Konsorten.

- **Jugendarbeit, die vorhandene Web-2.0-Plattformen nutzt** (zweckbestimmungsgemäß oder subversiv)

Darunter finden wir [YouTube](#)-Hijacker und [MySpace](#)-Zielgruppenwerber wie auch ganz normale Jugendarbeitsprojekte, die Blog-Systeme als bessere Alternative zur klassischen Projektwebsite entdecken.

- **Jugendarbeit, die Jugendliche in ihrer Web 2.0-Nutzung begleitet und berät** Schließlich macht sich ein breites Spannungsfeld auf zwischen klassischer Jugendarbeit, die im Web 2.0 agierenden Jugendlichen persönlich oder per Publikationen/Websites beratend zur Seite steht oder/und Ansätzen, der Zielgruppe in virtuellen Freizeitwelten als Ansprechpartner zu begegnen (offline im Jugendhaus oder online z. B. bei [World of Warcraft](#)); zwischen „gemeinsamer Lebensstilsuche“ (Schindler) und jugendschützerischen Ambitionen.

Welche Formen sich als zukunftsfähig erweisen, welche den Bedürfnissen und Fragen Jugendlicher am besten Rechnung tragen, werden die nächsten zwei, drei Jahre zeigen – wenn Jugend(medien)arbeit mit Web 2.0 in die heiße Phase der Alltagswerdung eintritt. Inger Karlsson hat derweil wieder einen Propeller auf dem Rücken, in der kleinen dicken Hand hält sie ein iPhone mit Riesendisplay, das eine [Google-Maps](#)-Satellitenkarte der Umgebung zeigt, überlagert von Bonbon- und Eissymbolen. „Bei der Eisdielen zwei Straßen weiter soll's die Kugel für 40 Cent geben, Bewertungen viereinhalb Sterne – das muss ich untersuchen!“ – der Daumen der anderen Hand drückt einen biometrischen Sensor in der Bauchnabelgegend, und der Propeller fängt an zu surren. „Heißa Hopsa!“, raus aus dem Fenster, und weg ist sie.

Sascha Düx – Fachbereichsleitung Internationale und interkulturelle Medienarbeit im JFC Medienzentrum Köln

Literatur

Beck, Ulrich: (1993) Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung. Frankfurt a. M.

Düx, Sascha: (2000) Internet, Gesellschaft und Pädagogik - Computernetze als Herausforderung für Jugendarbeit und Schule in Theorie und Praxis. München

Mpfs: [JIM Studie 2007 \(JIM steht für: Jugend, Information, \(Multi-\) Media\)](#), 30.11.2007

<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf>

O'Reilly, Tim: (September 2005) What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. <http://www.oreilly.de/artikel/web20.html> (Deutsche Fassung:

http://www.distinguish.de/?page_id=36)

Schindler, Wolfgang: (2006) Mit Netz und doppeltem Boden? Perspektiven pädagogischer Arbeit mit Jugendlichen im Web 2.0. <http://www.josefstal.de/mac/texte/Mit-Netz-und-doppeltem-Boden.pdf>

Shaw, Bob: (1984)Andere Tage, Andere Augen. München (Original „Other Days, Other Eyes“ 1972)

Siggelkow, Tanja: Big brother is watching you! - SchülerVZ, StudiVZ & Co.

<http://jugendinfo.de/themen.php/348/35833/big-brother-is-watching-you.html>

Weitz, Edmund: Kaisers Kleider 2.0 – Eine Polemik. 2007. In: http://www.ljr-hh.de/i_upload/punktum

[/punktum_3_07web.pdf](#)

[wikipedia.de](#)

Auslassungen in Zitaten wurden nur bei erhöhtem Sinnveränderungsrisiko gekennzeichnet.