

V.I.P.J.A. 09

RELOADED

Jugend.medien.gesellschaft



Workshops

Workshop 1

Medien- und Urheberrecht für die Medienarbeit mit Jugendlichen

Heidelinde Neuburger-Dumancic, OKTO

... für die Medienarbeit mit Jugendlichen: In einem 90 minütigen Crashkurs wird praxisnah und leicht verständlich vermittelt, was bei Medienprojekten mit Kindern und Jugendlichen zu beachten ist: Was gibt es im Vorfeld zu klären? Was ist vor Ort zu beachten, z.B. wen darf ich wie ansprechen bei Straßeninterviews? Was ist für die Präsentation wichtig? Welche Musik ist erlaubt? ...

Zunächst wurden Fragen der Persönlichkeitsrechte erörtert, besonders im Hinblick auf mögliche Konfliktfelder im Bereich der Jugendarbeit:

- Ehre und Würde von Menschen - ist grundsätzlich zu schützen, deshalb ist das Recht auf freie Meinungsäußerung (in Medien) eingeschränkt.
Jedenfalls darf niemand durch unwahre Äußerungen herabgesetzt werden und es kommt nicht darauf an, wie etwas gemeint war, sondern darauf, wie es ankommt.
Mögliche Verfehlungen: Üble Nachrede (jemandem ein unehrenhaftes Verhalten oder Charakter vorwerfen), Beleidigung (keine Schimpfwörter, keine Verspottungen, Achtung, auch Behörden können beleidigt werden)
- Schutz der: Privatsphäre, der Identität von Tätern und Opfern, vor Selbstgefährdung (z.B. Jugendliche, die betrunken sind davor schützen, dass das in Medien zu sehen ist)
- Kunstfreiheit – Karikatur und Satire dürfen ein bisschen mehr (müssen aber auch immer einen wahren Kern enthalten und eindeutig als solche erkennbar sein).
- Solange man mit der gebotenen journalistischen Sorgfalt arbeitet, sollte es zu keinen Problemen kommen: gründliche Recherche (um sich ein umfassendes, ausgewogenes Bild zu verschaffen), die Möglichkeit der Stellungnahme Dritter (wenn A etwas über B behauptet, gebe ich B die Möglichkeit auch etwas dazu zu sagen), Trennung von Bericht und Meinung, keine Verfälschung von Aussagen durch Bearbeitung.
- Drehgenehmigungen: im öffentlichen Raum darf ich ohne Drehgenehmigung aufnehmen (Freiheit des Straßenbildes), überall sonst brauche ich eine Genehmigung des Inhabers des Hausrechts (Veranstalter bei Festivals, Besitzer eines Lokals, ...).
Achtung: Tonaufnahmen sind nie ohne Genehmigung erlaubt.
- Veröffentlichung: ich brauche immer die Einwilligung der abgebildeten / aufgenommenen Personen für alle für mich relevanten Kontexte (TV, Radio, ...)
- Verwenden von Fremdmaterial: grundsätzlich muss ich mich immer an den/die RechteinhaberIn wenden und eine Genehmigung zur Nutzung/Bearbeitung einholen.
Im Falle von Okto und orange 94,0 gilt das für den Bereich der Musik eingeschränkt, da es mit der AKM eine Pauschalvereinbarung gibt, laut der jede auf einem Label veröffentlichte (und bei der AKM gemeldete) Musik rechtfrei zu verwenden ist (Achtung: gilt nur für die Sendung im TV bzw. Radio – für alle späteren Nutzungsarten müssen die Rechte erworben werden).
- Verjährungsfristen: 70 Jahre nach Tod des Urhebers und 50 Jahre nach Leistung (z.B: eines Labels bei einem Musikstück) sind Werke frei, also: eine Beethoven-Aufnahme, die älter als 50 Jahre ist, ist frei
- Ein alternatives Konzept zum Urheberrecht ist die creative commons Bewegung, die propagiert, dass jedeR UrheberIn die Verwaltung seiner/ihrer Rechte selbst übernimmt (www.creativecommons.org)
- Diskussion: Der WS war vortraglastig, wurde aber durch Brainstormings und Diskussionen aufgelockert. Die TeilnehmerInnen haben gut mitgearbeitet und Fragen gestellt. Zwei TN waren in Spezialfeldern sehr gut vorinformiert (z.B. Musikrechte), was in den Diskussionen gute Ergänzungen ergeben hat.

Workshop 3 Podcast mit Kindern und Jugendlichen

Ewald Hauff, Wiener Kinderfreunde - Computer Clubhouse Vienna

Im Workshop Podcast befassten wir uns mit der Produktion von Podcast und den Einsatzmöglichkeiten in der freizeitpädagogischen Arbeit.

In 6 Schritten haben wir das Thema erarbeitet:

- Was ist ein Podcast?
- passende Hard- und Software
- Podcasts aufnehmen
- Schneiden und abmischen
- Veröffentlichen
- Praktisches Ausprobieren

Nach einer ausführlichen Vorstellung der benötigten Hard- und Software wurde das Programm „Audacity“, das als Freeware im Internet gratis erhältlich ist, ausführlich vorgestellt. Anhand dieses Programmes konnten die TeilnehmerInnen des Workshops selbst einen Podcast aufnehmen und das Programm ausprobieren. Als Alternative zu Audacity stellten wir für „MAC user“ das Programm „Garage Band“, das jedem Applerechner beiliegt, vor.

Besonders interessiert waren die TeilnehmerInnen an den Einsatzmöglichkeiten von Podcasts in der Praxis. Einige Beispiele dafür sind: Werbung für Veranstaltungen, erarbeiten von Themen wie Kinderrechte, Geschichten erzählen uvm.

Für Anfragen und Hilfestellungen zum Thema Podcast sind die MitarbeiterInnen des „Computer Clubhouse Vienna“ der Wiener Kinderfreunde weiterhin gerne behilflich:
www.computerclubhouse.at

Workshop 4

Offene Hörspielarbeit mit Kindern

am Beispiel des Projekts "STUWER CITY - Eure Hörstadt im Park"

Evelyn Blumenau und Walter Kreuz (gecko-art)

Vortrag: Vorstellung und Diskussion des Projekts

Zunächst stellten Evelyn Blumenau und Walter Kreuz ihre Workshoparbeit im öffentlichen Raum vor. In Erfahrungsberichten ging es darum, wie (1) im Park ein „geborgener Raum“ für Audioarbeit erzeugt werden kann, (2) welche inhaltlichen Schwerpunkte als Themen für die Stimmufnahmen gesetzt werden können und (3) welchen Sinn und welche Anreize offene Audioprojekte haben können.

Konkret wurde auf das "Stuwer City"-Projekt, das im Auftrag der Bassena Stuwerviertel von April bis Juni 2009 im Max Winter-Park (1020 Wien) stattgefunden hat, bezug genommen. Es wurde als Beispiel für offene Hörspielarbeit mit Kindern vorgestellt. Dabei ging es auch um Anregungen zur auditiven Fantasie in den Nischen einer medialen Bilderflut und um ein erzählerisches Ganzes, das Schritt für Schritt entstanden ist. Dieses Ganze waren vier Kurzhörspiele, eine Audiovision (die ausschnittsweise gezeigt wurde) und eine Interviewsammlung von Kindern, mit Kindern und für Kinder im Park. Speziell ging es darum, dass *Ideen* nicht immer für „Präsentationen von einzelnen“ funktionalisiert werden müssen. An *Ideen* kann auch in der Gruppe lustvoll gearbeitet werden.

In einer Fragerunde mit den TeilnehmerInnen diskutierten wir folgende Themen:

- Wie entstehen im Park od. anderen öffentl. Plätzen Kurzhörspiele mit Kindern?
- Welche Module und Ideenansätze gibt es?
- Mit welcher Aufnahme-Ausrüstung kann gearbeitet werden?
- Wie werden die Hörspiele präsentiert?

Praktischer Teil: Kurzworkshop mit den TeilnehmerInnen

Dann waren die TeilnehmerInnen am "Wort". Ein Mikrofon wurde für kurze Stimmufnahmerunden aktiviert, und zwar in der Weise, wie das normalerweise bei der „Offenen Audioarbeit“ geschieht. Die TeilnehmerInnen stellten ein erfundenes Ereignis („EIN UFO LANDET IM PARK“) voran. Danach nahmen sie in bestimmten Rollen dazu Stellung. Spannend war hier, dass die Improvisationen ähnlich wie bei Kindern und Jugendlichen im Park abliefen. Einerseits wurden prägnante Rollenbilder in speziellen emotionalen Situationen erfunden, in denen die Personen miteinander Konflikte austrugen, aber es wurde auch auf die Realität bezug genommen (z.B. auf die Besetzung des Audimax).

Diskussion

In der anschließenden Diskussion ging es vor allem um „Parkrealität“, wie es eigentlich möglich sei, einen „geborgenen Raum“ im Park zu schaffen, konstruktiv zu arbeiten und ob dabei nicht Geräte beschädigt oder gestohlen würden. Weiters ging es um das minimal erforderliche Audioequipment und darum, in wie weit die technische Komponente überhaupt in den Mittelpunkt gerückt werden muss. Dann wurde über einfache Ansätze und Themenvorgaben für Kurzerzählungen gesprochen und nochmals die Wichtigkeit der Idee und des Gesprächs mit den Kindern hervorgehoben. Kurz wurde auch PC-Audioschnitt und Möglichkeit des Podcasts diskutiert.

Nach Einschätzung der Vortragenden waren die TeilnehmerInnen sehr engagiert und mit typischen Parksituationen bestens vertraut. Wie sich herausstellte, ging es den TeilnehmerInnen vor allem um inhaltliche Anreize, um einfache Vorgaben für maximal einstündige „Audio-Runden“ im Park und um Mittel, wie die erzählerische Kreativität der Kindern unterstützt werden kann. Da es bereits „All-in-one-Recorder“ gibt, stand die technische Komponente der Stimmufnahme nicht im Mittelpunkt des Interesses.

Workshop 6

Jugendkulturelle Erlebnisräume der Lan-Partys und E-Sportszene

Stefan Baloh u. Gerhard Hauser, Austrian Players League (APL)

Jugendkultur eSport Deutschland (Quelle: TdW 05/06 Trend III.1):

11,4 Mio. Mindestens gelegentliche eGamer (Spielkonsolen/PC: täglich, wöchentl., monatl.)

5,49 Mio. Regelmäßige eGamer (Spielkonsolen/PC: täglich, wöchentlich)

1,68 Mio. Intensive eGamer (durchgehende Spieldauer: 90 + Min.)

Jugendkultur eSport Österreich (Studie elf18):

3 von 4 Jugendlichen spielen Computer & Konsolenspiele

36 % spielen täglich oder mehrmals zur Woche

13 % spielen mehrmals pro Monat

25 % spielen seltener

Was ist eSport?

- Definition eSport: Das Verständnis von Computer und Konsolenspielen als Sport
- Die nächste Generation von Sport: Jugendliche und Erwachsene messen sich weltweit in verschiedenen Games und Turnieren
- Faszinierende Jugendkultur, Spieler verfolgen Ihre eigene Karriere und feiern ihre Stars im eSport
- Gefragt sind Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Teamgeist und taktisches Spielverständnis
- Professionell organisierte Ligenstruktur, Spieler, Vereine und nationale sowie internationale Wettbewerbe
- Bei eSport gibt es auch: Spieler u. Stars, Medien u. Moderation, Mannschaften u. Teamspirit, Zuschauer u. Fankultur

eSport:

- Offiziell anerkannte Sportart in Nationen wie China, Russland, Bulgarien, etc.
- Am schnellsten wachsende Jugendkultur der letzten 5 Jahre
- Marktvolumen seit 2003 von 1,9 Mrd USD auf 9,8 Mrd USD weltweit
- 32.000 aktiv eingetragene Turnierspieler – „Casual eSport“ bis zu 1,3 Mio (SC07)
- Area52 ist die eSport Basis in Österreich
- 2000 BesucherInnen auf reinem eSport Event (ESL)

Eltern Lan : www.elternlan.at

- Möglichkeit einen Einblick in die Welt der Computer und Konsolenspiel zu bekommen
- Theoretischer Teil zur Wirkungsforschung
- Praktische Workshops in verschiedenen Spiele Genres

Praktischer Teil: „Trackmania Nations Forever“

- Fun Racer
- Gratis Spiel
- Easy to Learn – Hard to Master
- Alle TeilnehmerInnen fahren auf der gleichen Strecke
- Ziel: die beste Rundenzeit zu setzen
- Wechsel der Strecke nach einigen Minuten

eSport Verband Österreich

Workshop 7 Online-Beratung als Methode der Sozialarbeit

Tino Gertl, MAG ELF

Das Internet als bedeutende Lebenswelt der Jugendlichen: Vielen Erwachsenen dürfte überhaupt nicht bewusst sein, was das Internet mittlerweile für Jugendliche bedeutet. Es ist gerade einmal 15-20 Jahre her, dass die ersten UserInnen über das World Wide Web online gingen. Die Jugend von heute ist mit diesem Medium von Kindheit an aufgewachsen. Da ist es auch nicht verwunderlich, dass viele der Jugendlichen heutzutage eine viel größere Affinität zum Internet haben als ihre Eltern. Interessant war für mich zu beobachten, dass bei zwei Interviewten das Internet nicht als Lebensraum der Jugendlichen angesehen wird. Gerade auch durch die laufende Vernetzung der mobilen Endgeräte untereinander werden Online- und Offline-Welt in naher Zukunft immer näher zusammenrücken. Im Bereich Internet scheint es für die außerschulische Jugendarbeit noch sehr viele Möglichkeiten zu geben.

Für Jugendliche gibt es verschiedene Gründe um Beratung in Anspruch zu nehmen. Als Einstieg stellt das Internet aufgrund der geringen Hemmschwelle des Zugangs eine willkommene Möglichkeit dar, sich zum Beispiel über FAQ oder Foren Informationen zu suchen. Der Vorteil der Anonymität macht es gerade für Jugendliche einfach, auch Beratung über das Internet in Anspruch zu nehmen. Onlineberatung stellt keinen Ersatz für die Face to Face Beratung dar. Vielmehr ist es eine Ergänzung und bietet den Ratsuchenden eine weitere Möglichkeit, die für sie/ihn passende Beratungsform in Anspruch zu nehmen. Bei genauerer Betrachtung des vorhandenen Onlineberatungsangebots für Jugendliche in Wien fällt Folgendes auf: Mit Rat auf Draht gibt es eine einzige Einrichtung, die Einzelberatung (Webbasiert) ohne Themeneinschränkungen für alle Jugendlichen anbietet. Die Talkbox ist eine weitere Onlineberatungsstelle in Wien, die keine geschlechtsspezifischen oder thematischen Einschränkungen trifft. Dafür wird aber nur Emailberatung angeboten und hat von der Außenwirkung her den Nachteil, an die "wien.at" Seite gebunden zu sein.

Um einen Ausblick auf mögliche Entwicklungen im Bereich der Onlineberatung in Wien zu geben, wäre eine Zentralisierung der Angebote als Möglichkeit sinnvoll. Die Verwirklichung und Finanzierung einer zentralen Onlineberatungsstelle für Jugendliche und junge Erwachsene wäre eine dringende Notwendigkeit. Webbasierte Einzelberatung, Chat, sowie SMS Beratung, welche für Jugendliche besonders geeignet scheint, sollten angeboten werden.

Workshop 8 Medienkritik reloaded

Anu Pöyskö, Florian Danhel, wienXtra-medienzentrum

Für die frühe Medienpädagogik der 70er und der 80er war Medienkritik ein Schlüsselbegriff. Die Medienpädagogik hatte eine starke gesellschaftskritische Dimension und eine große Nähe zur politischen Bildung. Neben Fragen zu den Medieninhalten waren auch jene der Besitzverhältnisse der Medien und die Entscheidungswege in Medienunternehmen zentral – der/die mündige BürgerIn soll über alle diese Dinge gut Bescheid wissen. Mit dem Aufkommen der Medienkompetenz-Diskussion büßte die Medienkritik ihre zentrale Stellung ein. Das medienhandelnde Individuum mit seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten rückte in den Mittelpunkt, die kritisch-analytischen Fähigkeiten zählten fortan als eine Kompetenzdimension unter vielen.

Welche Art von Medienkritik benötigen wir heute – mit dieser Frage beschäftigen wir uns im wienXtra-medienzentrum im Schwerpunktjahr „Medien und Gesellschaft. Ein Update des Medienkritik-Konzepts scheint mir dabei weniger eine Frage der Methodik zu sein, vielmehr geht es darum, die grundlegende Haltung zu hinterfragen. In den alten pädagogischen Medienkritik-Definitionen schwingt häufig eine Abwehrhaltung gegenüber den Medien mit – „Ha! Ich habe euer Spiel durchschaut!“ – die in heutigen mediendurchdrungenen Lebenswelten wenig zielführend scheint. Denn schließlich, und dazu komme ich später nochmals zurück, sind bei zunehmender Anzahl leicht zugänglicher Möglichkeiten der Beteiligung und Produktion, die Medien nicht „die anderen“ sondern häufig auch wir selbst.

Kritische Nähe!

Die häufig vorkommende Vorstellung von kritischer Haltung als die Fähigkeit „das Schlechte zu erkennen und sich davon abzuwenden“ greift zu kurz. Mindestens genauso wichtig ist es, das, womit ich mich (mitunter sehr gerne) beschäftige, zu verstehen und darüber Bescheid zu wissen, wo die möglichen Schwachstellen und Probleme liegen. Hier können wir den Jugendlichen etwas abschauen: sie parodieren genüsslich ihre Vorlieben, bleiben ihnen aber häufig trotzdem treu. Wir können Ihnen (und uns selbst) ruhig mehr an Differenzierungsvermögen bzw. Rahmungskompetenz zutrauen und uns darauf verlassen, dass diese Fähigkeiten mit jeder aktiven Auseinandersetzung mit Medien – und sei es nur ein kurzes Gespräch – weiter wachsen.

KritikerIn beteiligt sich

Das bewusste Experimentieren mit den Medien war immer schon ein zentraler Zugang, Medien und die Funktionsweise der Medien zu verstehen, was sich durch die Entwicklung hin zu „Mitmachmedien“ weiter verstärkt. Fundierte Kritik ist aus einer Außenperspektive nur beschränkt möglich. Ein Computerspiel erschließt sich mir nicht durch Zuschauen oder darüber Lesen, sondern wirklich erst, wenn ich selbst spiele. Die Interaktionsmuster und -möglichkeiten in social networks begreife ich erst, wenn ich selbst drin bin. Medienkritik findet im Medium selbst statt – z.B. wenn Videos auf Youtube aufeinander Bezug nehmen, GamerInnen den Umgang untereinander online im Chat diskutieren oder UserInnen eines social networks ebendort Proteste gegen neue Nutzungsregelungen organisieren.

Kritik - jetzt wird es erst wirklich lustig!

Dass es unheimlichen Spaß macht, Medien zu parodieren und zu persiflieren, ist nichts Neues. Aber wir scheinen in der Vergangenheit dieses Tun, das Medienspiel, als den mitunter effektivsten und wirkungsvollsten Zugang der Medienkritik unterschätzt zu haben. Die (gewollte) Komik in Medienparodien (z.B. in jenen, die Jugendliche selbst produzieren)

entsteht aus Reproduktion wiederkehrender Gestaltungselemente, aus Übertreibung, aus Umkehrung oder Umwandlung. Um dies tun zu können, muss ich das jeweilige Medienprodukt und seine spezifischen Merkmale gut kennen. Sprich: Ich habe sehr genau beobachtet und bin auch imstande, meine Beobachtungen zu verbalisieren. Wenn eine Gruppe miteinander eine Parodie plant, findet daher die Reflexion des jeweiligen Medienproduktes bereits in der Ideenfindungsphase statt. Es ist sehr lohnend, bei solchen Diskussionen zu beobachten, was da an Medienwissen sichtbar wird und wie dies mit anderen geteilt wird und gemeinsame Erkenntnisse ausgehandelt werden.

Wahrscheinlichkeit

Medienkritik ist stets eine Frage der Bewertung – und die früheren Ansätze gingen da häufig mit einem gewissen Wahrheitsanspruch ans Werk. Medien und Medieninhalte einerseits auf ihre Glaubwürdigkeit, andererseits auf ihre ethische Vertretbarkeit bewerten zu können ist und bleibt ein zentrales Ziel der Medienbildung. Es wäre fahrlässig, Kinder und Jugendliche mit der Aufgabe des Sich-Zurecht-Findens in den Medienwelten alleine zu lassen und geradezu gemein, ihnen nicht das eigene Orientierungsmodell und Wertekonstrukt als Vorschlag und Reibfläche zur Verfügung zu stellen. Was neue Medienentwicklungen betrifft, sind wir jedoch häufig selbst erst dabei, uns eine Meinung über etwas zu bilden, was wir erst nur oberflächlich kennen und bruchstückhaft verstehen. Häufig bringen uns spätere Erkenntnisse dazu, die anfängliche Haltung zu überdenken. Auch bei den „alten“ Medien wird im Laufe der Jahrzehnte schön sichtbar, wie deren Bewertung immer wieder neu vollzogen wird (ein besonders markantes Beispiel ist der Weg des Comic aus der Schmutz und Schund-Ecke zu einer anerkannten Form der Gegenwartskunst). Bewertungen sind Bewertungsentwürfe und auch als solche wichtig für die Orientierung. Aber wir sollten sie nicht mit der letztgültigen Wahrheit verwechseln.

Workshop 9 Infopool – ein Redaktionssystem für komplexe Organisationen

Wolfgang Schönleitner u. Florian Unterberger, Katholische Jugend Österreich

Ca 14 interessierte WorkshopbesucherInnen bekamen von Florian Unterberger und Wolfgang Schönleitner (Katholische Jugend Österreich) einen Einblick in ein speziell für komplexe Organisationen entwickeltes Content-Management-System. Zu Beginn des Workshops erklärten die beiden die Grundüberlegungen des Systems, die am Beginn der mehr als 2-jährigen Entwicklung standen:

- Alle Gruppen und Projekte einer Organisation sollen
- mittels eines zentralen Datenpools, dem sogenannten Infopool,
- auf möglichst einfachem Weg (2-3 Klicks)
- Informationen und Inhalte von anderen Gruppen und Projekten
- im eigenen Webauftritt darstellen lassen können.

Die beiden Workshopleiter boten anschließend einen live-Einblick in die Funktionalitäten des Redaktionssystems und erklärten Standardfunktionen wie Bilderupload, Verfassen von Artikeln, Einrichten von Terminen usw. Darüber hinaus zeigten sie, wie die unterschiedlichen Bereiche und Hierarchieebenen einer Organisation wie der Katholischen Jugend das System zu Verbreitung von Informationen auf unterschiedlichen Domains nützen können.

Das größte Interesse und die meisten Rückfragen wurde von den TeilnehmerInnen der damit verbundenen push-pull-Technologie entgegengebracht: In zahlreichen live am Redaktionssystem „Infopool“ vorgeführten Beispielen konnten sie miterleben, wie Inhalte eines Internetauftritts über Domaingrenzen hinweg mittels zwei bis drei Klicks auf einer anderen Website (Domain) angezeigt werden können und sich dabei an das jeweils vorgegebene Design anpassen.

Die Diskussionen über weitere Anwendungsmöglichkeiten zB. die dynamische Generierung von themengesteuerten Projektseiten, bzw. Portalseiten fanden aufgrund der knapp bemessenen Workshopzeit leider keinen Platz mehr im Workshop, sondern führten dazu, dass einige TeilnehmerInnen eine sehr kurze Pause vor Beginn des nächsten Programmpunkts hatten.

www.infopool-cms.at

Workshop 10

Bewegte Bilder – sehen, analysieren, selbst kreieren

Ursula Leitgeb, Manuela Zavadiil (KUS-Netzwerk für Bildung, Soziales, Sport und Kultur)

Der Workshop beginnt aktiv mit der Methode des „Video Possen“. Als Hintergrundkulisse werden Bilder des Künstlers Edward Hopper verwendet, um die Gruppe für das Videoprojekt „www.kreitnergasse proudly presents ...“ einzustimmen. Wir verteilen vorgefertigte Figuren, die von einzelnen TeilnehmerInnen vor der Kulisse „gespielt“ werden. Anschließend berichtet Frau Leitgeb über das Videoprojekt mit einer Gruppe von BerufsschülerInnen, das in der Ausstellung von Edward Hopper (Kunsthalle Wien) den Ausgang genommen hat. Die Auseinandersetzung mit stehenden Bildern, die genaue Betrachtung, Deutung und Analyse der vorgefundenen Stimmungen und die damit entschleunigte Wahrnehmung ergeben die Basis für das erfolgreiche Videoprojekt.

Der fertige Film, den die Jugendlichen im Medienzentrum selbst entwickelt, aufgenommen, geschnitten und vertont haben, ist nun die Diskussionsgrundlage mit den Workshop – TeilnehmerInnen. Sehr wichtig bei dem präsentierten Video ist, dass das Thema und die Inhalte für ein solches Filmprojekt von den Jugendlichen selbst gefunden und das Drehbuch gemeinsam von der Gruppe erarbeitet worden ist. Dabei wird auf die Einbeziehung aller geachtet und die Darstellungen der einzelnen Rollen und auch die Arbeiten hinter der Kamera gut verteilt und ausgehandelt. Bevorzugte Filmthemen sind zum Schrecken mancher Erwachsener dabei aus Erfahrung Horror-, Gewaltdarstellungen und pornographische Handlungen entsprechend ihren Sehgewohnheiten. Durch die Inszenierung werden die Jugendlichen mit der Tatsache und Schwierigkeit vertraut gemacht, die z. B. eine realistische Gewaltdarstellung mit sich bringt. Die SchauspielerInnen sollen sich ja üblicherweise nicht wirklich verletzen bzw. töten. Es wird dadurch ein überaus achtsamer Umgang miteinander notwendig. Interessant ist auch die normalerweise typische Rollenverteilung: bevorzugte Opfer sind eher Frauen, Täter sind eher männlich.

Durch die gemeinsame Drehbucharbeit kommt es zu interessanten Diskussionen, was der/die einzelne in seiner/ihrer Rolle bereit ist, darzustellen und wie einzelne Ideen überhaupt technisch umsetzbar werden.

Jugendliche nehmen Videoprojekte aus mehreren Gründen besonders gerne in Angriff: es besteht die Möglichkeit zur Selbstdarstellung, aber eben auch die Möglichkeit in die verschiedensten Rollen zu schlüpfen. Der Umgang mit den Videokameras und das Kennenlernen von Filmschnittprogrammen ergänzt natürlich auch ihre Medienkompetenzen. Und die Planung einer Präsentation in auserwähltem Rahmen sorgt bei allen Beteiligten für ein unvergessliches Erfolgserlebnis.

Zum Ausklang des Workshops geben wir noch in einer offenen Runde die Möglichkeit über eigene Projekterfahrungen, Schwierigkeiten und Erfolgserlebnisse zu berichten.

Workshop 11 Jugendarbeit im virtuellen Raum

Werner Prinzjakowitsch, VJZ / Michael Lange, Meaversa e.V. / Clemens Wirl, VJZ

Der erste Teil war der Darstellung von Aktivitäten der Jugendarbeit in sozialen Netzwerken in Island (Facebook), Finnland (Netari.fi) und Österreich (Netlog) gewidmet. Bereits während der Präsentation konnten Fragen gestellt werden, wodurch sich immer gleich kleine Diskussionen ergaben. Ein grundsätzlicher Konsens war, dass sich Jugendarbeit dieser Form der Kommunikation annehmen müsse, in Frage gestellt wurde des Öfteren die Form und Intensität. Trotzdem kann als Resümee festgestellt werden, dass „E-Jugendarbeit“ (der international gebräuchliche Begriff ist e-youthwork) in näherer und fernerer Zukunft eine große Rolle spielen wird, und man auch in Österreich über Umverteilung oder neu Lukrieren von Ressourcen sowie Erstellen von Arbeitsstandards nachdenken wird müssen.

Der zweite Teil war der Präsentation von Teen Second Life bzw. einem Überblick über die Landschaft der in der Regel kommerziellen Netzcommunities für Kinder und Jugendliche gewidmet. Neben dem nur Erwachsenen zugänglichen Second Life existiert ein Bereich, der ausschließlich von Jugendlichen im Alter zwischen 13 und 17 Jahren betreten werden kann, das sogenannte Teen Second Life. In dieser „geschützen“ Onlinewelt führen seit zwei Jahren amerikanische Organisationen und Schulen sehr erfolgreich Bildungsprojekte durch. Angebote für deutschsprachige Jugendliche gab es bis jetzt noch nicht. Metaversa e.V will an diese Konzepte anknüpfen. Die gestalterischen und kommunikativen Möglichkeiten der dreidimensionalen Onlinewelt bieten zahlreiche Potenziale für die Bildungsarbeit in Schulen und außerschulischen Einrichtungen. Auf dem Metaversa Island werden sowohl eigene Workshops und Kurse mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt, als auch Schulen und Jugendeinrichtungen in der Durchführung von Projekten unterstützt. Die Ergebnisse werden dokumentiert und wissenschaftlich evaluiert. Ausgehend von dieser Präsentation wurden eigene Netzcommunities sehr kritisch hinterfragt, da man sich hier nicht wohin begibt wo die Jugendlichen ohnehin sind, sondern sie sozusagen in die „virtuelle Welt“ hinführt.

Leider war der dritte Teil, die allgemeine Diskussion, dann zeitlich auf eine halbe Stunde beschränkt, räumlich war es auch nicht möglich die große Gruppe in Kleingruppen zu teilen. Nichtsdestotrotz kam es zu einer in Teilen durchaus kontroversiellen Diskussion, die einerseits in Richtung Onlinesucht („würde die da durch uns nicht gefördert“) ging, andererseits auch die bereits erwähnte Notwendigkeit sich als JugendarbeiterIn mit dieser Form der Kommunikation auseinander zu setzen feststellte.

Einigkeit bestand darin, dass wir mit e-Jugendarbeit am Anfang stehen und hier noch viel Arbeit auf uns wartet.

Nützliche Links

<http://de.netlog.com/wienerjugendzentren> (Plattform, die mit allen VJZ netlogs verlinkt ist)

<http://www.metaversa.de/island/>

https://www.netari.fi/index.php?option=com_content&task=view&id=437&Itemid=99

Workshop 12 In 3 Stunden ins Fernsehen

Georg Rudolf, CU TV, VJZ und Sylvia Lichtenecker, JZ Marco Polo

Häufig wird medienpädagogisches Arbeiten mit Jugendlichen von Betreuerinnen, Lehrerinnen oder deren Vorgesetzten als etwas äußerst Hochschwelliges assoziiert. Die potentiellen Adressatinnen seien nur schwer zu motivieren, wenn man dann nach unzähligen Vorgesprächen und Vorbereitung die Betreffenden soweit hätte, ein Projekt zu starten, hielten diese es meist nicht über einen längeren Zeitraum durch. Speziell im Videosektor erwarten viele unerfahrene Jugendarbeiterinnen ein exorbitantes Überstundenaufkommen im Verhältnis zum Output, nämlich einen in der Regel nur wenige Minuten dauernden Film. All diese Ängste ein wenig aufzuheben implizierte schon der Titel des Workshops: natürlich ist es realistisch kaum möglich „in 3 Stunden“ eine fertige TV-Reportage zu produzieren, sehr wohl aber den Dreh dafür abzuschließen. Wie an diesem Nachmittag haben die Workshopleiterinnen auch in ihrer täglichen Arbeit beim TV-Magazin „CU-Television“ (dem einstündigen Sendeformat des Vereins Wiener Jugendzentren) kaum mehr Zeit für Kameraeinschulung und -arbeit bei den monatlich erscheinenden Beiträgen. Mit jungen, meist völlig unkundigen Sendemacherinnen aus ganz Wien konfrontiert, sind spontane Herangehensweisen gefragt. Auf den dabei gewonnenen Erkenntnissen basierend, versuchte die Workshopleitung einen kurzweiligen und – was uns in der Arbeit mit den Jugendlichen am wichtigsten ist – lustvollen Nachmittag zu gestalten.

„Learning by Doing“ war im wesentlichen die Methode, derer wir uns bedienten. Ebenso wie unsere Jugendlichen hatten die Teilnehmerinnen Gelegenheit, sich mit dem bereitgestellten Kameraequipment auszuprobieren. Nach einer möglichst kurz gehaltenen technischen Einschulungsphase, bei der jeder die wichtigsten Handgriffe selbst durchführen musste (haptische Erfahrung!), sollten sich die 3 gebildeten Kleingruppen in einem ersten Durchgang selbst vorstellen. Die dabei entstandenen „Hoppalas“ sollten beim gemeinsamen Sichten des Materials mit allen analysiert werden. Dabei kam uns der häufig geäußerte Wunsch, das gedrehte Material möglichst bald anschauen zu können, entgegen. Als es soweit war, mussten wir feststellen, dass viele vor der Kamera weit über die persönliche Vorstellung hinaus, darstellerisch zu improvisieren begonnen hatten. Diese entstandene spontane Kreativität nicht etwa als „Themaverfehlung“ zu unterbinden, sondern den Spaß bei der Sache zu fördern, regten wir die Teilnehmerinnen auch bei der Medienarbeit mit Jugendlichen an.

Die anhand der konkret sichtbaren Fehler bei den Aufnahmen gewonnenen Erkenntnisse sollten im zweiten Durchgang in Form einer Blitzlichtreportage über die VIPJA umgesetzt werden. Wieder schwärmten 3 Kamerateams aus, diesmal mit schon mehr Know How über die richtige Handhabung des Geräts ausgestattet. Beim zweiten und auch schon letzten Zusammenkommen wurde das Ergebnis im Vergleich zur vorherigen Runde deutlich sichtbar: Das „Learning by Trial and Error“-Verfahren hatte sich bewährt, bisherige Aufnahmemängel waren nun deutlich geringer geworden.

Trotz der relativ knapp bemessenen Zeit konnten wir den zukünftigen Multiplikatorinnen damit zeigen, dass mit niederschweligen Herangehensweisen und reduzierten eigenen Erwartungshaltungen durchaus kurzfristig herzeigbare Produkte erzielt werden können.

Workshop 13 Medienworkshop SOUNDCHECK

Milosz Jara, Verein Multikulturelles Netzwerk, Tangram

Musik machen mit Jugendlichen ... aber wie?

Musik spielerisch und ohne Vorkenntnisse kennen lernen und sie als Kommunikationsebene mit Jugendlichen nutzen. Musikproduktion und Aufnahme am Computer, kreative Auseinandersetzung mit Textinhalten, Erstellung einer Demo-CD als Medienpädagogisches Projekt in der Jugendarbeit

SOUNDCHECK proudly presents:

Der Vipja-Buffer Song online auf vipja.wordpress.com hören!

Viel Spaß beim Reinhören.

