



*Diese neuen Formen der Kommunikation und Interaktion konstituieren eine neue Form des Welterlebens, die auch **Sexualität** betrifft oder betreffen kann. Die Interaktion am Bildschirm bezieht das Individuum zunehmend nicht nur ein, sondern formt es und kreiert Identitätsentwürfe. Über den **Computer** schlüpfen wir in fremde Rollen, stellen uns anderen Personen online vor und machen auf diese Weise Bekanntschaften mit Menschen anderer Erdteile, anderer Ethnien.*



Computer und Sexualität, Neue Medien und Sexuaufklärung – dieses Verhältnis auszuloten, haben wir uns mit der vorliegenden Ausgabe von FORUM Sexuaufklärung vorgenommen.

Was bedeutet der unmittelbare Zugang Jugendlicher zu den Neuen Medien für deren Kommunikations- und Sozialverhalten? Tragen diese Medien zu einer direkteren Partizipation an demokratischen Prozessen bei, oder fördern sie vielmehr die Individualisierung und Verarmung sozialen Lebens? Mit diesen grundlegenden Fragen befaßt sich die Rubrik BERICHTE; hier sind es vor allem Michael Romeis und Elisabeth Lutz, die darüber hinaus neue Anforderungen an die Pädagogik thematisieren. Computerspiele zur Sexuaufklärung werden von Jürgen Fritz, Mane Huchler und Sigrid Zinser vorgestellt und ihre Bedeutung für Jugendliche diskutiert.

Fragen zum Jugendschutz drängen sich unwillkürlich auf: Sollte, muß bzw. kann der Jugendschutz innerhalb der neuen, scheinbar unreglementierten Kommunikationssysteme durch staatliche Maßnahmen oder pädagogische Intervention gestärkt werden? Unterschiedliche Haltungen hierzu äußern in der Rubrik DIALOG Andy Müller-Maguhn vom Chaos Computer Club Hamburg, Andrea Urban, Leiterin der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen, und Petra Müller, Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft), deren Beitrag ausführlich über die neuen gesetzlichen Bestimmungen informiert.

Dieter Baacke, Erziehungswissenschaftler und Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, leitet DIALOG mit Überlegungen zur Interaktionsgesellschaft ein. Er skizziert die steigende Bedeutung von Peergroups innerhalb der Jugendkultur und deren Bezüge zu den neuen Medienwelten.

Bei den Recherchen zu diesem Heft sind wir auf eine große Fülle nützlicher Arbeitshilfen gestoßen, so daß die INFOTHEK, der Komplexität und Aktualität des Themas entsprechend, besonders umfangreich gestaltet ist.

Ihre Redaktion

P.S.

Die Homepage der BZgA finden Sie unter

<http://www.bzga.de>,

einen Überblick über Materialien im Bereich Sexuaufklärung unter

<http://www.bzga.de/sexuaufklaerung>.

- BERICHTE**
- 4** *Interaktion oder kommunikative Einbahnstraße?
Die Bedeutung des Computers für die Sexualpädagogik
Michael Romeis, Elisabeth Lutz*
 - 7** *Was hat Sexualaufklärung mit Computerspielen zu tun?
Jürgen Fritz*
 - 11** *CD-ROM „LoveLine“. Eine multimediale Aufklärung über Liebe
und Partnerschaft, Sexualität und Verhütung
Mane Huchler, Sigrid Zinser*
- DIALOG**
- 16** *Peers, Medienwelten und neue Kontaktfigurationen
Dieter Baacke*
 - 23** *Das Problem sind die Menschen, und nicht das Transportmedium.
Eine Stellungnahme zum Thema „Jugendschutz und Neue Medien“
Andy Müller-Maguhn*
 - 25** *Jugendschutz durch freiwillige Selbstkontrolle und Medienkompetenz
Andrea Urban*
 - 28** *Multimedia ohne Grenzen?
Jugendschutz vor der Herausforderung Neuer Medien
Petra Müller*
- INFOTHEK**
- 33** *Broschüren, Computerspiele, Bücher, Projekte,*

Interaktion oder kommunikative Einbahnstraße? Die Bedeutung des Computers für die Sexualpädagogik

Multimedia und Internet. Längst haben diese Begriffe auch Einzug in die Sexualpädagogik gehalten. Und umgekehrt: SexualpädagogInnen machen sich die neuen Medien zu eigen. Sie produzieren interaktive Aufklärungs-CDs und beantworten Fragen zur Sexualität im Internet. Andererseits herrscht große Skepsis. SexualpädagogInnen beschäftigen sich tagtäglich mit Menschen. In ihrer fachlichen Arbeit geht es um Sozialkompetenzen, Rollenverständnis, Kommunikationsformen, Selbstreflexionen, Normen und Werte und – noch irrationaler – um Liebe und Sexualität. Es drängt sich die Frage auf: Was hat ein Computer da zu suchen? Oder anders gefragt: Warum und wie kann die Sexualpädagogik neue Medien einsetzen?

Die Frage nach dem Computer führt jedoch oft nach kurzer Zeit in die Sackgasse einer technologiezentrierten Diskussion. Selbst und gerade in der schärfsten Kritik wird die Technik diskursiv in den Mittelpunkt gerückt und verstellt dort den Blick auf das eigentliche Zentrum sexualpädagogischer Arbeit: die KlientInnen und ihre Bedürfnisse und Rechte.

Andererseits ist die erziehungswissenschaftliche Debatte um neue Medien in den meisten Fällen auf den Begriff des Lernens fokussiert und analysiert den Computer als Lehr- und Lernmedium¹, wobei oft der Wissensaneignung mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird, als der Kommunikation und der Persönlichkeitsentwicklung.

Neue Handlungsräume für Menschen

Die Fragen müssen daher lauten: Wozu können Menschen digitale Medien nutzen? Welche Handlungsmöglichkeiten werden ihnen geboten (oder genommen)? Wie sieht das Verhältnis von Selbst- und Fremdbestimmung im Medienbereich aus? Und welche Verpflichtungen entstehen daraus für die Sexualpädagogik?

Beginnen wir mit den Handlungsmöglichkeiten: Der Zugang zu einem Computer ermöglicht ab einem bestimmten technischen Ausstattungsgrad im wesentlichen

- eine multisensorische Rezeption von lokalen (Diskette/CD) oder dezentralen (Intra- oder Internet) Informationen, die multimedial präsentiert werden,
- lokale oder dezentrale Weiterverarbeitung und Transformation der Informationen.

Bei beiden Nutzungsvarianten ist der Computer lediglich das Medium. Die Informationen selbst sind von Menschen erdacht, erlebt und anschließend medialisiert worden, sie werden durch von Menschen konzipierte, visuelle und akustische Benutzerschnittstellen dargeboten und eben von Menschen auch aufgenommen, interpretiert und weiterverarbeitet. Wir haben es daher nicht mit einem einsamen Mensch-Maschine-Dialog, sondern mit Kommunikations-

und Lernprozessen zu tun. Mit zunehmender Verbreitung und Vernetzung digitaler Medien entwickelt sich die Mediennutzung sogar zu einer neuen Form gesellschaftlicher und globaler Kommunikation. Damit soll keineswegs ein Loblied auf Multimedia und Internet² gesungen, sondern vielmehr die Verantwortung sowohl der Produzenten als auch der Konsumenten von digitalen Informationen betont werden.

Der Computer „denkt“ – der Mensch lenkt

Eines der entscheidendsten Merkmale moderner Medien ist die Möglichkeit der Interaktion. Interaktion bedeutet in hochentwickelten Medien die Möglichkeit zu Selektion, Weiterverarbeitung und Funktionalisierung der angebotenen Information. Interaktion bezieht also die EmpfängerInnen von Information mit ein und befreit sie aus der ohnmächtigen Rolle der KonsumentInnen. „Der Begriff Information wird von vielen Autoren im Sinne fester Einheiten von Daten gebraucht, die zwischen Computer und Benutzer nach dem Modell eines schlichten Transports vom Sender zum Empfänger übertragen werden. Eine solche Konzeption übersieht, daß Information und Wissen erst durch die Handlungen des Benutzers aktiv und erst in der Interpretation des Lernenden relevant werden. Zur Modellierung dieses Prozesses gehören deshalb auch die Konstruktionen und Rekonstruktionen des Multimedia-Benutzers.“³

Alle, die von digitalen Medien als einer kommunikativen Einbahnstraße reden, entlassen daher Medienproduzenten wie Medienkonsumenten aus ihrer sozialen Verantwortung. Der konstruktivistische und interaktive Aspekt der Mediennutzung wird noch immer unterschätzt.

Die Verführung scheint groß, die – technisch betrachtet – strenge „Wenn-Dann-Logik“ des Computers im Diskurs auch auf die Lerntheorie zu übertragen, um innerhalb der Pädagogik wieder zu simplifizierenden behavioristischen Denkmodellen zurückkehren zu können.

Emanzipatorische Sexualpädagogik begreift den Menschen jedoch als ein in seiner Umwelt handelndes und mit seiner Umwelt interagierendes Subjekt mit vielfältigen

1 Vgl. bspw. ISSING, LUDWIG J./KLIMSA, PAUL (Hrsg.): Information und Lernen mit Multimedia. 2. Auflage Weinheim 1997, und ASTLEITNER, HERMANN: Lernen in Informationsnetzen. Frankfurt am Main u.a. 1997.

2 Weder für den Begriff „Multimedia“ noch für den Begriff „Internet“ existieren einheitliche Definitionen. Die gegenwärtige Fachliteratur weist acht verschiedene Definitionstypen für den Begriff Multimedia aus. Das Internet stellt so viele Dienste zur Verfügung, daß auch hier die Definition schwerfällt. Im vorliegenden Text werden die beiden Begriffe nicht scharf getrennt, sondern unter den gemeinsamen Gesichtspunkten der Interaktivität und der Kommunikation beleuchtet.

3 SCHULMEISTER, ROLF: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme: Theorie – Didaktik – Design. Bonn, Paris u.a. 1996.

Gestaltungsmöglichkeiten. Daher lautet für uns die entscheidende Frage: Wozu gestalten und nutzen Menschen digitale Medien?

Von drögem Datenfluß keine Spur

Durch die Digitalisierung werden die medialen Objekte, egal ob Text, Bild, Grafik, Ton oder Video, relativ leicht manipulierbar. Somit ist es auch seitens der BenutzerInnen möglich, die Daten, die per Internet oder CD auf den eigenen Computer geladen werden, weiterzuverarbeiten. Sie können also nicht bloß selektiert werden, sondern auch wiederum in eigene mediale Szenarien integriert werden. Durch eine in vielen Fällen hinzukommende Vernetzung entstehen so Kommunikationskanäle, die ein Spektrum von bislang unbekannter Breite an kommunikativen Zeichensystemen zur Verfügung stellt. Durch die zunehmende Online-Vernetzung (Internet) kann die wechselseitige, interaktive Kommunikation quasi in Echtzeit stattfinden. Hierfür stehen bereits etliche Möglichkeiten zur Verfügung, die von der Weitergabe eines Dokuments auf Diskette bis hin zum Online-Austausch von Bildern, Videos und Texten über Newsgroups, Chat-Räume oder e-Mail reichen. Statt drögem Datenfluß entstehen neue Bedeutungs-, Sprach- und Interpretationsräume.⁴

Einerseits verwischt damit die scharfe Trennung von ProduzentIn und BenutzerIn. Denn immer mehr ComputernutzerInnen, besonders Jugendliche, sind in der Lage, selber Medien zu produzieren, zu manipulieren und auch weiterzugeben. Hierin liegt eine große Chance für eine, bislang unmögliche, Partizipation von Jugendlichen im Mediensektor.

Die Heranwachsenden könnten ihrem eigenen, individuellen Zugang zum Thema Sexualität in der von ihnen bevorzugten symbolischen Form Ausdruck verleihen und wären bei der Formulierung von Normen und Werten, Selbst- und Fremdbildern sowie Rollenerwartungen nicht auf vorgegebene Medien angewiesen. Ebenso wäre ein gleichberechtigter Austausch im Sinne einer Peer-to-Peer-Sexualpädagogik möglich.

Zwischen KlientInneninteressen und Marktgesetzen

Doch bestimmt andererseits wie so oft das Angebot die Nachfrage. Kommerzielle Anbieter haben längst das interaktive Potential dieser digitalen Medienwelt für ihren Markt entdeckt. Kommunikation mit dem Kunden und damit der Aufbau von Vertriebskanälen bekommen eine neue Qualität. Auf eben diese marktorientierte Weise wird die neugewonnene Handlungsfähigkeit der BenutzerInnen gleich wieder eingeschränkt. Die Benutzung besonders schneller und leistungsfähiger Netzrechner und der Aufbau eines leistungsfähigen Online-Marketings ist den ökonomisch starken Anbietern vorbehalten. So präsentiert sich denn auch das vielgeliebte ‚Surfen‘ oft mehr als Streifzug durch interaktive Supermärkte denn durch Bildungsangebote.⁵

Doch es haben auch andere Anbieter den kommunikativen Wert der digitalen Welt erkannt. So existieren bereits Netze, in denen Kinder Träume, Wünsche, Bilderwelten und Hörspiele austauschen und gegenseitig weiterentwickeln.⁶ Einige (eher kleine) Gemeinden in Deutschland haben BürgerInnenseiten eingerichtet. Gemeindemitglieder können sich hier einander vorstellen (über eigene Web-Seiten), Nachrichten austauschen, den Müllkalender abrufen, Termine verabreden und vieles mehr. BenutzerInnen sind hier nicht zum Konsumieren verdammt, sondern werden selbst zu ProduzentInnen. In diesem Bereich können die Netze zur demokratischen Teilhabe einzelner maßgeblich beitragen.

Das globale Internet kann also auch als regionales ‚Intranet‘ genutzt werden. Auch für die Sexualpädagogik ergeben sich hier neue Arbeitsformen.

Der bestehende Bedarf, über sexuelle Themen zu kommunizieren, sowie die Bereitschaft und die besondere Art und Weise, dies „im Netz“ zu tun, wurden beispielsweise in einem Chat im Januar 1997 deutlich, an dem der PRO FAMILIA-Bundesverband, die Deutsche Aids-Hilfe und die Bertelsmann-Springer Gesundheitsgesellschaft mbH teilgenommen haben. Die fast 30 TeilnehmerInnen der Runde „kamen“ aus allen Teilen Deutschlands und führten teilweise hitzige Diskussionen, die weit länger dauerten und viel mehr Themen berührten, als ursprünglich vermutet und geplant war.

Selbst gestalten und einmischen

In dem Maße, in dem digitale Medien bereits Verbreitung gefunden haben, muß man die Frage stellen, ob nicht sogar ein *Recht* auf Mediennutzung formuliert werden muß. Ein *Recht* auf eine selbstbestimmte und kommunikative Nutzung. Ein *Recht* auf Qualität und Kostenfreiheit bestimmter Informationen. Das *Recht auszuwählen* wird jedoch zur Farce, wenn das Angebot nur ohnmächtig konsumiert werden kann.

Besonders das Thema Sexualität ist von einer Kraft und Sensibilität, die es nicht erlaubt, die Medialisierung des Themas nur den am jeweiligen Markt führenden Produzenten zu überlassen. Sexualpädagogik findet ja nicht in einem abgeschlossenen Kämmerchen statt. Sie setzt sich vielmehr mit den gesellschaftlichen Vorstellungen und Darstellungen von Sexualität auseinander und mischt sich gestaltend ein. Dieses gestaltende Einmischen kann und muß auch durchaus seitens der Jugendlichen erfolgen. Es ist nicht einzu-sehen, daß die Darstellung und Vermittlung des Themas Sexualität im Medienbereich Jugendliche außen vor lassen darf. Hier besteht dringender Nachholbedarf, denn „jugendspezifische Medien, die bei der Lebenswelt der Heranwachsenden ansetzen und Diskussionen herausfordern, gehören immer noch zu den seltenen Ausnahmen“.⁷

Ebensogut kann und sollte sich (nicht nur) die Sexualpädagogik für die genannten Rechte auf selbstbestimmte und klientenorientierte Mediennutzung, was im Zuge interaktiver Technologien auch Medienerstellung einschließt, einsetzen. Schließlich stehen durch die Digitalisierung Medien zur Verfügung, in denen sich die Jugendlichen ihrer eigenen symbolischen Codes bedienen können. Von der Kritzelei auf dem Bierdeckel bis zur Graffiti-Kunst lassen sich sämtliche audiovisuellen Ausdrucksmittel zur Interaktion benutzen. ‚Kids für Kids‘ – so könnte ein Programm jugendspezifischer Sexualpädagogik lauten, in dem Jugendliche ihre eigenen Vorstellungen, Träume, Ängste und Dialoge multimedial umsetzen, untereinander austauschen und diskutieren.

Um Mißverständnissen vorzubeugen: Keiner der hier vorgestellten Aspekte des Umgangs mit digitalen Medien soll die bestehenden sexualpädagogischen Arbeitsformen um-

4 S. hierzu HASEBROOK, JOACHIM: Multimedia-Psychologie. Heidelberg 1996.

5 „Der Geist des NSFNET (Internet-Vorläufer, Anm. des Autors), Wissenschaft und Forschung voranzutreiben, ging spätestens 1994 verloren: Erstmals gab es mehr kommerzielle Angebote als Bildungseinrichtungen.“ Aus: FASCHING, THOMAS: Internet und Pädagogik. München 1997, S. 17.

6 S. hierzu auch Pl@net 2/97, ZiffDavis-Verlag.

7 WREDE, BIRGITTA/HUNFELD, MARIA: Sexualität: (K)ein Thema in der Hochschulausbildung? Bielefeld 1997, S. 170.

wandeln oder gar ersetzen. Vielmehr geht es darum zu prüfen, unter welchen Bedingungen – bzw. in welchen Arbeitskontexten – eine Mediennutzung für die Sexualpädagogik sinnvoll sein kann.

Von Mäusen und Menschen

Die PRO FAMILIA als Vertreterin der emanzipatorischen Sexualpädagogik beobachtet die Entwicklung der neuen Medien unter handlungsorientierten Gesichtspunkten. Wo sollen, wollen und können wir uns gestaltend einmischen? Bereits 1996 hat der PRO FAMILIA-Bundesverband eine Fortbildung für SexualpädagogInnen zum Thema „Verhütungsmittelkoffer oder Internet? Der Einsatz von Medien in der Sexualpädagogik“ durchgeführt. 1997 hieß das PRO FAMILIA-Medienseminar „Von Mäusen und Menschen. Neue Medien und ihre Bedeutung für die Kommunikation von Jugendlichen“. In diesen Seminaren wurden die aktuellen Möglichkeiten der neuen Medien gesichtet, ausprobiert und diskutiert. Andere sexualpädagogische Träger griffen derartige Medienprojekte schließlich ebenfalls auf, an denen zweifellos ein großer Bedarf besteht, um Unkenntnis und Hemmnisse seitens der Pädagogik zu überwinden.

Viele Ideen aus derartigen Seminaren müssen wegen der meist unzulänglichen technischen Ausstattung der sexualpädagogischen Arbeitsfelder zunächst noch Utopien bleiben. Konsens bestand bei den TeilnehmerInnen der PRO FAMILIA-Seminare darüber, daß nicht nur die Arbeit am Computer, sondern vielmehr auch die Arbeit über den Computer (mit Jugendlichen über Lust/Erfahrungen/Umgang) sinnvoll (und durchführbar!) ist. Das Medium Internet erschien ihnen weniger unter sexualpädagogischen Aspekten bedeutsam als unter der Fragestellung: „Welche Bedeutung haben Medien für die Meinungsbildung rund um Sexualität überhaupt?“ Und diese Frage kann nicht theoretisch und nicht ohne Einbeziehung der Jugendlichen beantwortet werden. Neben Bedienung und Produktion sind vor allem Wahrnehmungskompetenz, Analysekompetenz und Reflexionskompetenz entscheidend. Dies gilt sowohl für die Jugendlichen als auch für SexualpädagogInnen.

Michael Romeis, Elisabeth Lutz

Michael Romeis ist Medientechnikpädagoge und Koordinator der Zusatzausbildung Sexualpädagogik des PRO FAMILIA-Bundesverbandes.

Elisabeth Lutz leitet das Projekt „Evaluation des Fort- und Weiterbildungsangebotes“ des PRO FAMILIA-Bundesverbandes.

PRO FAMILIA im Netz:

www.profamilia.de (PRO FAMILIA-Bundesverband)

www.profa.de (Landesverbände Baden-Württemberg, Bayern und Schleswig-Holstein)

AOL-Lifeline: PROSEX, das PRO FAMILIA-Board

AOL: Kennwort Profamilia

e-mail: Profamilia@aol.com

Literatur

- ASTLEITNER, HERMANN: Lernen in Informationsnetzen. Frankfurt am Main 1997.
 FASCHING, THOMAS: Internet und Pädagogik. München 1997, S. 17.
 HASEBROOK, JOACHIM: Multimedia-Psychologie. Heidelberg 1996.
 ISSING, LUDWIG J./KLIMS, PAUL (Hrsg.): Information und Lernen mit Multimedia. 2. Auflage Weinheim 1997.
 SCHULMEISTER, ROLF: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme: Theorie – Didaktik – Design. Bonn, Paris u.a. 1996.
 WREDE, BIRGITTA/HUNFELD, MARIA: Sexualität: (K)ein Thema in der Hochschulausbildung? Bielefeld 1997.

Was hat **Sexualaufklärung** mit **Computerspielen** zu tun?

Sex und Computer

Der Computer stellt in Bildern, Texten, Tönen alles bereit, wozu es ein menschliches Bedürfnis gibt. So bleibt auch die Sexualität nicht ausgespart. Ganz im Gegenteil! Nahezu gleichzeitig mit der Entwicklung der grafischen Fähigkeiten des Computers und angemessen großer Speichermedien wurden in einer nicht mehr abreißenden Flut Bildserien mit sexuell orientierten Darstellungen entwickelt und vermarktet. Mit dem Aufkommen der CD-ROM bot sich für den Markt ein Speichermedium an, das in der Lage ist, das Interesse an sexuell stimulierender Grafik rasch, billig und in hoher grafischer Qualität zu erfüllen. Entsprechend vielfältig und umsatzstark präsentieren sich diese Multimedia-Produkte. Sie erlauben es jedem, der im Besitz eines Computers ist, sich diese Bilderwelten zugänglich zu machen. Versandhandel und Pornoläden sorgen dafür, daß Interessierte rasch an ihren „Stoff“ kommen und die Flut des immer Gleichen nicht aufhört.

Sex im Internet

In der Debatte um eine Kontrolle der Inhalte im Internet spielt das Thema „Sex“ eine wichtige Rolle. Es lassen sich grob vier Bereiche unterscheiden, in denen „Sex“ im Internet auftritt:

1. Warenangebote an Erotika und Pornographie. Eine schier unüberschaubare Flut an erotischem und pornographischem Bildmaterial steht zum Anschauen und Speichern auf dem eigenen Computer („downloaden“) zur Verfügung, teilweise auf privaten Websites (und kostenfrei), teilweise von kommerziellen Anbietern, die für einen Zugang zu ihrer Bildatenbank Gebühren verlangen. Daneben gibt es Versender von Erotika-Artikeln (von Heften und Büchern über Videos und CD-ROMs bis zu „Spezialausrüstungen“ für alle möglichen Sexualpraktiken), die ihre Websites wie Kataloge aufbereitet haben und bei denen man „online“ bestellen (und bezahlen) kann.
2. Verbreitung eigener erotischer und pornographischer Geschichten. Das Internet bietet eine Plattform, eigene sexuelle Vorstellungen schreibend auszudrücken, sie in Newsgroups zu veröffentlichen und diskutieren zu lassen. Das Internet schafft so eine Öffentlichkeit für private sexuelle Vorstellungen. „Dabei steht die Beschäftigung mit imaginierten und tatsächlichen sexuellen Erlebnissen und Vorstellungen im Mittelpunkt. Die Schreiber sehen in den Netzen eine Möglichkeit, ihre Imaginationen von der ‚inneren Einsamkeit‘ zu befreien. Die intimsten Träume, die im Alltag vielleicht niemandem mitgeteilt werden, können hier einem breiten Publikum vorgestellt werden.“¹
3. Information und Diskussion über sexuelle Themen und Problematiken. Hierfür ist das Internet in besonderer Weise

geeignet. „Im Unterschied zu den Massenmedien, die im Zuteilungsmodus das Publikum oft unvorbereitet und unselektiv mit ihren Beiträgen konfrontieren und Sexualität häufig sensationsträchtig und klischeehaft abhandeln, wobei sie sich an Mehrheitsgeschmack und -moral orientieren, kann man sich im Internet per Konsultationsmodus interessierende Inhalte hochselektiv abrufen, sich mit einer größeren Vielfalt sexueller Themen sowie mit dem Erfahrungswissen anderer Leute auseinandersetzen. (...) In Mailinglisten und Newsgroups ist zudem die aktive Teilnahme am Erfahrungsaustausch möglich, der bei heiklen Themen in schriftlicher und ggf. anonymer Form üblicherweise leichter fällt als im mündlichen Gespräch.“²

4. Sexuelle Begegnungen und Beziehungen. Unter dem Begriff „Cybersex“³ (oder auch „Netsex“, „Hot Chat“) versteht man eine synchrone textbasierte Kommunikation, die in speziellen „Chat Rooms“ oder Spielwelten (MUDs) stattfindet. Aktionen, Reaktionen und Gefühle werden durch das Tippen auf der Computertastatur „online“ ausgedrückt. Die auf dem Bildschirm erscheinenden Texte werden nur dadurch sinnlich erlebbar, daß man sich aktiv in die so erzeugte Situation hineinversetzt und sich das Geschehen konkret sinnlich vorstellt. Cybersex ist also eine sexuell orientierte dialogische Phantasie, bei der zwar die körperliche Erregung geteilt werden kann, die Körper jedoch räumlich getrennt sind. Man kann zwar unmittelbar aufeinander reagieren, dieses Handeln ist jedoch virtuell und realisiert sich in einer auf dem Monitor sichtbaren Umgebung, ist also nicht mit dem Agieren in der materiellen Umwelt gleichzusetzen. „Andererseits handelt es sich auch nicht um belanglose Spielerei mit Worten, sondern um einen symbolischen Austausch zwischen Menschen aus Fleisch und Blut, deren Sexualität sich auch in Body-to-Body-Situationen ganz wesentlich auf psychischer Ebene abspielt.“⁴

Sex als Inhalt von Computerspielen

Bis heute haben Sexinhalte in Computerspielen nur eine nebenrangige Bedeutung. Offensichtlich befriedigen andere Medien das Interesse an diesen Inhalten besser, nachhaltiger

1 WETZSTEIN, THOMAS A. u.a.: Datenreisende. Die Kultur der Computernetze. Westdeutscher Verlag, Opladen 1995, S. 194.

2 DÖRING, NICOLA: Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In: BATINIC, BERNAD (Hrsg.): Internet für Psychologen. Hogrefe Verlag, Göttingen, Bern, Toronto, Seattle 1997, S. 314.

3 Vgl. FREYERMUTH, GUDOLF S.: Cybersex. In: BOLLMANN, STEFAN und HEIBACH, CHRISTIANE: Kursbuch Internet. Bollmann Verlag. Mannheim 1996, S. 263 ff.

4 DÖRING, NICOLA: Identitäten, Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In: BATINIC, BERNAD (Hrsg.): Internet für Psychologen, Hogrefe Verlag, Göttingen, Bern, Toronto, Seattle 1997, S. 315.

und intensiver. Gleichwohl tauchten und tauchen diese Inhalte am „grauen Rand“ des Computerspiele-Marktes immer wieder auf.

Sobald Computer von ihrer Rechnerkapazität und ihren grafischen Möglichkeiten dazu in der Lage waren (mit Verbreitung des C 64 und später des Amiga, also ab Anfang der achtziger Jahre) gab es auch Software mit sexuellen Inhalten. Zunächst waren dies „Strip-Poker-Spiele“, also Spiele, in denen das gute Kartenblatt dazu verhalf, daß attraktiv aussehende Frauen sich nach und nach ihrer Kleidungsstücke entledigten.

Mit der Verbreitung von Programmierkenntnissen und einer „Kopier-Kultur“ unter den Jugendlichen und jungen Erwachsenen entstanden (und kursierten) ab ca. 1986 auch subkulturelle Spiele mit deutlichen pornographischen Inhalten. Das spielerische Element bestand meist darin, daß der Spieler durch möglichst schnelle Bewegungen des Joysticks einen Geschlechtsakt simulieren mußte.⁵ Ein besonders extremes Beispiel für solche subkulturellen Spiele ist „Moulin Rouge“, ein vermutlich von einem Jugendlichen programmiertes Computerspiel, das auf der Oberfläche eines Wirtschaftsspiels Gewalt und Sexualität bis an seine Grenzen ausreizt.⁶

Nun noch einige Anmerkungen zu aktuelleren Spielen mit sexuellen Inhalten, die professionell hergestellt und vertrieben werden⁷: Unter den wenigen auf dem Markt befindlichen Titeln gibt es „Sex-Adventures“ und „sexuell befrachtete Wirtschaftsspiele“:

1. Bei den „Sex-Adventures“ wird die bekannte Spielform eines Adventure-Games beibehalten. In den Geschehensablauf werden erotische Situationen und sexuell ansprechende Bildelemente einbezogen. Ein typisches Beispiel dafür sind die (nun bereits in der 7. Folge erschienenen) Abenteuer des „Leisure Suit Larry.“ Auch bei „Cyber Dreams“, einem ähnlichen Spiel, ist der Weg durch die virtuelle Welt „voll mit hübschen Mädchen gepflastert“ (s. Internet-Werbeanzeige eines Händlers).
2. Unterschwelliger (und problematischer) werden sexuelle Inhalte in speziellen Wirtschaftsspielen wie „BIING!“ und „WET – The Sexy Empire“ präsentiert. Bei den Spielforderungen geht es darum, ein Wirtschaftsunternehmen (sei es ein Krankenhaus oder ein Erotik-Konzern) profitabel zu machen. Unterhalb dieser Spieloberfläche werden, grafisch ansprechend, Frauen in sexuell anmutenden Kontexten präsentiert: Krankenschwestern als Sexualobjekte und eine Freundin LULA, deren „Lustkörper man für sich arbeiten läßt“.⁸

Am anderen Ende des Spektrums gibt es ganz wenige Versuche, Sexualität und Erotik so in eine Spielhandlung einzuweben, daß damit Sexualaufklärung möglich wird. Die Möglichkeiten und Grenzen eines solchen Spiels sollen nun exemplarisch an „Bitte nicht stören!“ verdeutlicht werden.

Bitte nicht stören!⁹

Allgemeine Angaben zum Programm. Bei „Bitte nicht stören!“ besteht die Möglichkeit, sich mit einem von sechs „Kids“, die in diesem Software-Produkt „mitwirken“, zu identifizieren. Bei Themen wie Sex, Liebe, Entwicklung des Körpers kann man dem jeweils gewählten Kind über die Schulter schauen. Und nicht nur über die Schulter ... Der Spieler kann sich Informationen in den Zimmern der „Kids“ holen, kann mit ihnen (als unsichtbarer Begleiter) in die Disco gehen und ihren Gesprächen zuhören, kann sie auf

dem Schulhof begleiten und vieles mehr. Weiterhin besteht für den Benutzer die Möglichkeit, eine Reihe von Themen und Tips für sich ganz persönlich zu nutzen, z.B. die Erstellung eines Zykluskalenders, die Durchführung eines „Elterntests“ u.a.

Zu Beginn hat der User die Entscheidung zwischen „Ich will den Durchblick“ und „Ich kenn´ mich aus“. Bei „Ich will den Durchblick“ gibt es eine Einleitung in die Funktionen und die Bedienung des Spiels. Der Spieler wird hierbei von „Prof“, einem virtuellen Führer, an die Hand genommen, der sich und seine Clique vorstellt: drei Mädchen und drei Jungen. Klickt man eine dieser Personen an, stellt sich diese kurz vor. Nun hat man die Möglichkeit, das Zimmer dieser Person in Augenschein zu nehmen. Im Zimmer können einige Gegenstände angeklickt werden, die mit bestimmten Abschnitten eines Themengebietes verknüpft sind. So werden mittels Schrift, Ton, Bild oder Film Informationen vermittelt. Das gleiche kann auch systematischer mit einem Menü in der Kopfzeile erreicht werden, wobei hier die einzelnen Abschnitte direkt über ein Inhaltsverzeichnis anwählbar sind.

Des weiteren steht ein Glossar zur Verfügung, in dem 120 Begriffe kurz erklärt werden. Diese Begriffe sind in den Informationstexten hervorgehoben und können dort angeklickt werden. Diese Hypertext-Struktur ermöglicht den Nutzern, rasch zu Querverweisen zu gelangen. Darüber hinaus können Adressen von einigen Beratungsstellen abgerufen werden. In einer Liste mit weiterführendem Informationsmaterial kann ebenfalls geblättert werden.

Schaltet man in dem Zimmer das Licht aus, wird es Nacht und ein Discobesuch steht an. Hier trifft man die Freunde vom Schulhof wieder. Kommt man miteinander ins Gespräch, bietet sich vielleicht auch eine Möglichkeit, mit dem Gesprächspartner nach Hause zu gehen. Dort kann der Spieler nur „zur Sache“ kommen, wenn er sich vorher ausführlich mit dem Thema Verhütung auseinandergesetzt hat. Ob es klappt, ist sowohl eine Frage des fleißigen Bearbeitens der Informationen über Verhütung als auch des Miteinander-Harmonisierens. Dem Handbuch nach ist dies nur bei zwei Paaren möglich.

Analyse des Programms. Die Faszinationskraft des Spiels wird zunächst durch die Neugier auf das Thema hervorgerufen. Der Abwechslungsreichtum besteht hauptsächlich in der unterschiedlichen Präsentation der Informationen. Das Programm ist überall da gut, wo es Informationen auf eine Art und Weise bietet, die Jugendliche „anmacht“. Die Anima-

5 Vgl. BIERWALTES, ANDREAS u.a.: Indizierte Computerspiele – Markt und Spieler. In: Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1993, S. 94.

6 Ausführliche Informationen zu diesem Spiel finden sich bei BIERWALTES, ANDREAS u.a.: Indizierte Computerspiele – Markt und Spieler. In: Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1993, S. 95 ff.

7 Aktuelle empirische Daten zum Computerspielmarkt und zur Computerspielkultur von Kindern finden sich bei FROMME, JOHANNES: Computerspielkulturen von Kindern zwischen Markt und Pädagogik. In: GMK-Rundbrief, Netzwärts – Multimedia und Internet. Neue Perspektiven für Kinder und Jugendliche. Bielefeld 1997, S. 20 ff.

8 Informationen zu diesen und ähnlichen Spielen (sowie weitere Informationen) finden sich im Internet unter: <http://www.bkv.net/home/cd-rom-agentur>.

9 Ausführliche Informationen zu diesem Spiel finden sich bei FEHR, WOLFGANG und FRITZ, JÜRGEN: Computerspiele auf dem Prüfstand; Serie „Edutainment“. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1996.

tionen und Filmspots zur Verwendung von Verhütungsmitteln, die geschriebenen und gesprochenen Kommentare zu den einzelnen Themen sind interessant, sachlich und ausführlich gestaltet. Die zahlreichen Verweismöglichkeiten, das Glossar, die Materialliste und die Adressen der Beratungsstellen bieten den interessierten Jugendlichen genügend Material, sich weitgehend selbständig und ihren Interessen nach mit den Themen auseinanderzusetzen. Die Gestaltung animiert, neben dem Reizthema Sex, sich auch mit anderen Themen und Angeboten des Programms auseinanderzusetzen. Daß Homosexualität, Aids und sexuelle Gewalt dabei nicht ausgespart werden, spricht für die gute Absicht von „Bitte nicht stören!“.

Über weite Strecken werden die Bedürfnisse der Jugendlichen nach Information ernst genommen. Beispielhaft deutlich wird dies beim Thema „Drogen“. Auf dem Informationsschirm zu diesem Thema werden die gebräuchlichsten Rauschmittel in drei Gruppen geordnet, die eigentlich den gängigen Schemen nach „Legal-Illegal-Unterteilung“ widersprechen. „Bitte nicht stören“ unterscheidet hier nach schädlichen, synthetischen Drogen (Ecstasy, Schnüffelstoffe, LSD und Amphetamine), Tabak bzw. Haschisch und stark suchtgefährdenden Rauschmitteln wie Alkohol, Heroin und Kokain. Diese eigenwillige Einordnung mag zunächst verwirren, orientiert sich aber auf den zweiten Blick an der Verfügbarkeit für Jugendliche und der Diskrepanz zwischen „Jugendstunde“ und echter Gefahr. Dementsprechend sachlich und informativ gestaltet sich auch der begleitende Text. Hier wird nicht mit dem moralischen Zeigefinger, sondern mit der Vermittlung von Wirkung und Konsequenzen gearbeitet.

Dies gilt nicht nur für das Thema „Drogen“. Auch Verhütungsmittel, Körperpflege, Reifungsprozesse und Infektionskrankheiten werden weitgehend wertungsfrei und anschaulich erläutert. Die Aufforderung, sich Wissen zu verschaffen und Verantwortung zu tragen, wird als Voraussetzung für eine entspannte und ungefährliche Sexualität deutlich.

Schwierig wird der Umgang mit dem Programm an der Stelle, wo Aufklärungsbücher, der Biologieunterricht und auch so manche Eltern scheitern, nämlich dort, wo die erwachende Sexualität von Jugendlichen nicht mehr selbst Thema, sondern zum Mittel der Auseinandersetzung um Einfluß und Macht zwischen den Generationen wird. Auch hier wäre weniger mehr gewesen.

Die Problematik und die Grenzen des Programms werden insbesondere beim „Elterntest“ deutlich. In Form eines Multiple-Choice-Tests antwortet der Jugendliche auf Fragen zu den Bereichen Schule, Ausgang, Strafen, Mithilfe im Haushalt, Taschengeld, Aussehen und sexuelle Erfahrungen. Als Ergebnis erhält er eine „Beurteilung seiner Erziehungssituation“. Dabei wird ausdrücklich darauf hingewiesen, daß es sich nicht um ein Urteil über seine Eltern handelt.

Die Auswertung besteht aus Versatzstücken, die nur mit einer geringen Variationsbreite kombiniert werden. Wählt man bei der Beantwortung der Fragen Extrempositionen („verwahrlost“ – „spießig“), kommt man fast zu dem gleichen Ergebnis. Der Jugendliche ist immer selbstkritisch und scheut keine Konflikte, ist bereit, Verantwortung zu tragen. Die Eltern fördern seine Selbständigkeit, und er wird später davon profitieren. Der Rest des Textes variiert: Unser „Test-Spießer“ beispielsweise erhielt folgendes Ergebnis: Deine Erziehung scheint gut zu klappen. Du hast verstanden, was deine Eltern von dir erwarten. Du bringst Leistung und

zweifelt nicht an dir. Deine Eltern meinen es vielleicht etwas zu gut mit dir ... etwas mehr Freiheiten wären gut.

Bemerkenswert ist, daß wesentliche Konflikte zwischen Eltern und Jugendlichen ausgeblendet bleiben. Das Programm erwartet Kommunikations- und Leistungsbereitschaft, die Jugendliche gerade in der Pubertät häufig nicht aufbringen wollen und können. Eine kritische Haltung gegenüber den Erziehungspraktiken oder Verhaltensweisen von Eltern wird nicht eingenommen.

Die Frage nach der Taschengeldregelung geht in die gleiche Richtung. Echte konfliktbehaftete Alternativen fehlen hier. Man hat den Eindruck, das Programm wende sich ausschließlich an Jugendliche aus der sozialen Mittelschicht, deren Problem nicht Geld an sich ist, sondern die Höhe oder die Rechtfertigung der Ausgaben. „Bitte nicht stören!“ spiegelt ein „liberales“ Erziehungsklima wider, in dem Konflikte mit Diskussionen und vor allem der Bereitschaft des Jugendlichen, sich letztendlich unterzuordnen, geregelt werden. Eine Thematisierung der Machtfrage kommt nicht vor. Hier spielt man im wahrsten Sinne des Wortes „Bitte nicht stören“. Man könnte meinen: Das Programm soll helfen, die mittelschichtsorientierten Harmonievorstellungen innerhalb einer Familie auch über die kritische Phase der Pubertät zu stabilisieren.

Pädagogische Beurteilung. Das Programm ist mit deutlicher pädagogischer Absicht konzipiert worden. Kinder und Jugendliche sollen mit Hilfe dieses Spiels einen angemessenen Zugang zu sich, ihrer Umwelt und den mit der Pubertät verbundenen Konflikten gewinnen. Diesem Anspruch wird das Programm insbesondere im Informationsteil sicher gerecht.

Problematischer erscheint „Bitte nicht stören!“, wenn wir uns seinen „heimlichen Lernplan“ ansehen. So kann man beispielsweise seinen Traumtyp unter einer vorgegebenen Auswahl von „Kids“ aussuchen. Anschließend wird der User aufgefordert, zu prüfen, ob und inwieweit er diesem Traumtyp entspricht. Ist dies vollbracht, geben lauter Beifall und bewundernde Ausrufe bekannt, daß er seinen Traumtyp gefunden hat. Hierbei geht es um Aussehen, Finanzkraft, die Offenheit gegenüber anderen und die Empfindsamkeit. Die optimal passende Mischung führt zum Erfolg bei der „Anmache“. Auch hier ist es oft erhellend, mit extremen Einstellungen zu experimentieren. Schnell zeigen sich die Grenzen des Programms. Zu oft beispielsweise führt ein Maximum an Aussehen bei durchweg minimalen Einstellungen der anderen Punkte zum Erfolg. Hinter einer solchen „spielerischen“ Konzeption steckt die den Kindern angesonnene Vorstellung, man müsse sich nur angemessen „konfektionieren“, um in spezifischen Lebenssituationen erfolgreich zu sein.

Was bleibt als Fazit? „Bitte nicht stören!“ ist ein ernstzunehmender Versuch, einen Problembereich aus der Welt von Kindern und Jugendlichen multimedial „aufzubereiten“. Wie ein solches Produkt von Kindern und Jugendlichen aufgenommen wird, haben wir mit dieser Personengruppe erprobt.

Erfahrungen in der Erprobung.¹⁰ Bei „Bitte nicht stören!“ fanden sich sehr schnell Jungen und Mädchen, die Interesse hatten, sich mit dem Thema „Sexualität“ zu beschäftigen. Die

¹⁰ Es handelt sich hier um eine nicht repräsentative Stichprobe im Zusammenhang mit dem Informationsdienst „Computerspiele auf dem Prüfstand“ (s.a. INFOTHEK)

Neugierde bei diesem Thema wurde von den Nutzern als wesentliche Motivation genannt. Die Spannung war entsprechend groß beim Programmstart. Durch neue Themen blieb das Interesse konstant hoch.

Die große Themenauswahl kam allen Nutzern sehr entgegen und führte zu einer langen Verweildauer am Bildschirm. Schließlich gab es für jeden etwas Interessantes zu erfahren und zu sehen. Viele Elemente des Spiels kannten die Kinder und Jugendlichen bereits aus dem Aufklärungsunterricht in der Schule. Trotzdem konnten sie immer wieder etwas Neues erfahren.

Waren die Nutzer 10 Jahre oder noch jünger, brachten sie zwar Interesse auf, fühlten sich jedoch von der Thematik nicht tangiert und konnten daher mit dem Programm wenig anfangen. Waren die Jugendlichen älter als 14 Jahre, kam es schnell zu Desinteresse, da viele bereits die ersten „Liebeserfahrungen“ hinter sich hatten. Damit fiel ein wesentliches Faszinationsmerkmal, das die jüngeren Nutzer noch vor den Bildschirm lockte, weg. Somit dürfte „Bitte nicht stören!“ insbesondere Kinder zwischen 11 und 14 Jahren ansprechen, die sich auf der Schwelle zu ersten sexuellen Erfahrungen befinden.

In der Erprobung zeigte sich, daß für die Kinder und Jugendlichen das Programm eine gute Möglichkeit war, über alle mit der Pubertät zusammenhängenden Fragen ins Gespräch zu kommen. Das galt sowohl für Jungen als auch für Mädchen, wobei die Mädchen die Absicht bekundeten, bei der nächsten Erprobung des Programms die Perspektive eines Jungen einzunehmen.

Computerspiele – ein geeignetes Medium zur Sexualaufklärung?

Ein Spiel wie „Bitte nicht stören!“ ist im Grunde ein „Infotainment“: ein multimedial aufbereitetes Sachbuch und weniger ein faszinierendes Computerspiel. Es spricht von daher vornehmlich Menschen an, die sich auf der Schwelle zu ersten sexuellen Erfahrungen befinden und Informationen suchen, um sich orientieren zu können und handlungsfähig zu werden. Welche Alternativen bieten sich an?

Denkbar wäre es, Computerspiele in Form von Adventures zu programmieren, in denen jugendliche Spieler und Kinder ihr Wissen anwenden müssen, um problematische Situationen zu meistern, Kontakt zum anderen Geschlecht aufzubauen oder Gesprächssituationen zu bewältigen. Sinnvoll wären dafür vernetzte Spiele, in denen grafische Oberflächen angeboten werden, die genügend Anreize für Kontakte und „virtuelle Unternehmungen“ böten. Möglich wäre z.B. eine „virtuelle Urlaubslandschaft“, in der man „Netzbekanntschaften“ machen, miteinander reden, gemeinsam etwas unternehmen, etwas entdecken und gefährvolle Situationen meistern könnte. Jeder Spieler würde sich einen bestimmten „elektronischen Stellvertreter“ wählen, den er aus der Ich-Perspektive steuern könnte. Ergänzend zu dem Spiel müßte eine umfassende „Bibliothek“ bereitstehen, aus der die Spieler die für die Meisterung bestimmter Situationen notwendigen Informationen erlangen könnten. Der nächste Schritt bestünde darin, das Spiel so einzurichten, daß man es über das Telefonnetz spielen könnte.

Jürgen Fritz

Professor Jürgen Fritz ist Dozent für Spielpädagogik an der Fachhochschule Köln, Fachbereich Sozialpädagogik.

CD-ROM „LoveLine“

Eine multimediale Aufklärung über Liebe und Partnerschaft, Sexualität und Verhütung

Multimedia

Allgemein meint Multimedia die Kombination mehrerer Medien auf einer gemeinsamen Plattform. Kennzeichnend ist die von den Nutzern und Nutzerinnen aktuell auswählbare Wiedergabe von miteinander verknüpften Texten, Grafiken, Bildern, Tönen und Filmen mittels eines Computers sowie die Chance, Sehen, Hören und Handeln gleichberechtigt nebeneinanderzusetzen. Neu sind demnach nicht die Einzelmedien, sondern die Zugangsformen sowie die Möglichkeit, sehr speicherintensive Anwendungen zu produzieren und auf einen großen Pool von Informationen zurückgreifen zu können.

Multimedia ebnet den Weg für interaktive Zugänge. Der Nutzer/die Nutzerin agiert, indem er/sie Informationen abrufen und darauf reagiert. In Abhängigkeit von diesen unterschiedlichen Reaktionen „antworten“ die Programme im Rahmen der ihnen implementierten Strukturen ebenfalls unterschiedlich. Alternative Erkundungswege können besprochen werden.

Entscheidende Komponenten für gut funktionierende Multimedia-Systeme stellen informative wie animative „künstliche Räume“ dar. Obwohl es sich bei den Multimedia-Anwendungen um virtuelle Erlebniswelten handelt, die nie eine genaue Abbildung der Realität liefern, lautet die Zielsetzung dennoch, den Nutzern möglichst authentische Erfahrungen zu ermöglichen. Innerhalb des Systems handeln zu können, stellt sich dabei als eine Grundvoraussetzung dar. Langatmige Textpassagen und Erklärungen treten in den Hintergrund. Das Erforschen und Kommunizieren sowie humorvolle Erlebnisse und Überraschungen stehen statt dessen im Mittelpunkt.

Dies ist kein Plädoyer für einen geringen Informationsgehalt, im Gegenteil. Die Chance, Informationen und den Umfang der Informationen nach den eigenen Bedürfnissen auszuwählen, sowie die Orientierung an Ereignissen bieten die Basis für die Wissensvermittlung. Wer gleichzeitig hört, sieht und handelt, behält Informationen besonders leicht und nachhaltig. Um keine Verwechslung mit Orientierungslosigkeit oder Chaos aufkommen zu lassen: Der Zugang der Nutzer und damit auch die Vermittlung der Inhalte wird entscheidend durch ein funktionierendes Orientierungs- und Leitsystem bestimmt. Ein klares inhaltliches wie grafisches Grundkonzept liefert hierfür die Basis. Allerdings können Multimedia-Anwendungen weder andere Medien noch die persönliche Kommunikation ersetzen.

Erfolgreiche Multimedia-Anwendungen basieren auf ganzheitlichen Konzepten. Nur die genaue Zielanalyse und eine kooperative Zusammenarbeit zwischen Auftraggebern und Produzenten können zu einem befriedigenden Ergebnis führen. Zukunftsweisendes Multimedia verbindet „On-Line“

(Netz) und „Off-Line“-Produktionen (CD-ROM), um die Vorteile beider Medien zu nutzen. Die CD-ROM ermöglicht den schnellen Zugriff auf große Datenmengen. Die Netze, die auf das Internet basierenden Systeme, bieten die Chance, Informationen schnell zu aktualisieren.

Sexualaufklärung und Neue Medien

Eine umfassende Sexualaufklärung soll bekanntlich informieren und darüber hinaus zum verantwortlichen Handeln motivieren und Kompetenzen wie Kommunikations- und Konfliktfähigkeit fördern. Sexualaufklärung soll insbesondere Jugendliche befähigen, sich und ihre Wünsche wahrzunehmen und auszudrücken, damit sie selbstbestimmt und partnerschaftlich mit Liebe, Sexualität und Beziehungen umgehen können. Angesichts des Wandels im Medienverhalten Jugendlicher nutzt die BZgA neue Technologien für eine zielgruppenspezifische und altersadäquate Sexualaufklärung.

Untersuchungsergebnissen zufolge nehmen sich Jugendliche zwischen 14 und 24 heute genauso viel Zeit für Fernsehen und Radio hören wie die übrige Bevölkerung. Gleichzeitig nutzen sie jedoch viele weitere Medien in ihrer Freizeit: Sie sehen doppelt so viele Videofilme (47%–23% der Gesamtbevölkerung) und nehmen sich doppelt so viel Zeit für das Hören von CDs und MCs (74%–37% der Gesamtbevölkerung). Fast jeder dritte Jugendliche beschäftigt sich in dieser Altersgruppe mit dem Computer (29%), und jeder fünfte findet an Videospiele Gefallen (Quelle: Datenband Freizeitaktivitäten 1996 des Hamburger BAT-Freizeitforschungsinstitutes).

Jugendliche von 14 bis 19 Jahren sind von den elektronischen Medien besonders fasziniert. 44% in dieser Gruppe verfügen über einen Computer. Dabei ist die Hinwendung zum Medium Computer geschlechtsspezifisch: Innerhalb der Gesamtbevölkerung liegt der Anteil der Männer, die Computer nutzen, mit 19% etwa dreimal so hoch wie der der Frauen (6%). Bei Jugendlichen werden diese Differenzen geringer, bei Kindern (unter 13 Jahren) scheinen sie sich sogar zu nivellieren: 11% der Mädchen wie der Jungen besitzen einen Computer, und der Trend zu interaktivem, spielerischem Verhalten am PC nimmt zu. Zwar nutzten einer BZgA-Studie von 1994 zufolge 12% der Jungen, aber nur 3% der Mädchen dieses Medium als Informationsquelle zur Sexualaufklärung, aber einiges spricht dafür, daß die Aufhol-Tendenz der Mädchen sich in Zukunft auch auf die Sexualaufklärung via Computer erstrecken wird.

Mit der CD-ROM „LoveLine“ geht die BZgA auf die Wünsche der Jugendlichen nach themenspezifischen Informationen und Orientierungshilfen zu Fragen der Sexualität und der Beziehungsgestaltung ein und bietet eine seriöse,



fachlich fundierte Alternative im Multimedienbereich. Die CD-ROM kann insbesondere dort Hilfe und Ergänzung sein, wo der Informationsbedarf nicht durch vertraute Gesprächspartner gedeckt wird.

„LoveLine“ kann und will allerdings kein zwischenmenschliches Gespräch ersetzen. Die Antworten und Fragen sollen vielmehr zum persönlichen Gespräch anregen. Die Anonymität und Attraktivität des technischen Mediums kann dabei hilfreich sein, Hemmnisse und Ängste im Umgang mit dem heiklen Thema Sexualität abzubauen. Kommunikation ist gerade in intimen Situationen schwierig. „LoveLine“ konfrontiert die Jugendlichen über die Figuren gerade mit solchen Situationen und ermöglicht ein spielerisches Ausprobieren alternativer Verhaltensweisen.

Die CD-ROM „LoveLine“

Das Spiel bietet Informationen über Text, Sprache, Film, Musik und Animation zu wichtigen Themen der Sexualaufklärung. Es thematisiert Beziehungen zwischen Menschen und gibt Antworten auf die häufigsten Fragen Jugendlicher. Ziel ist es, mit diesem Aufklärungsangebot Jugendliche

- umfassend über Liebe und Partnerschaft, Sexualität und Verhütung zu informieren,
 - zu unterstützen, Einstellungen, Werthaltungen, Geschlechtsrollen zu überdenken und einen eigenen Standpunkt zu entwickeln,
 - zu motivieren, Handeln zu erproben und (selbst)bewußte Entscheidungen in Liebe und Partnerschaft zu entwickeln.
- Unterschiedliche Ebenen mit thematischen Schwerpunkten

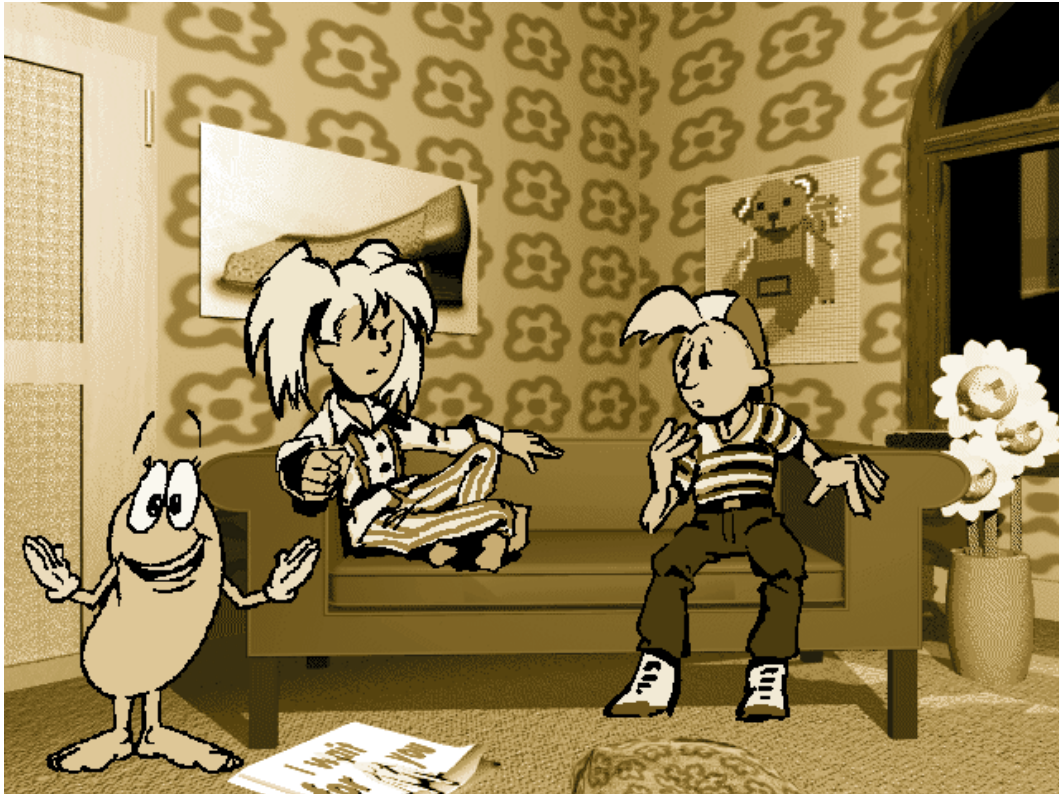
können jederzeit miteinander verknüpft werden:

- **Spiel:** In der interaktiven Geschichte mit Aktionen und Infoparts geht es um die Erprobung von Handlungen und Einstellungen (*Lernziele auf der Einstellungs- und Verhaltensebene*).
- **Bodymap:** Die Körperlandkarte regt zur Auseinandersetzung mit Gefühlen, Emotionen, Werten und Normen an (*affektive Lernziele*).
- **Infos:** Die Datenbank bietet die Möglichkeit, das Wissen über Sexualität zu erweitern (*kognitive Lernziele*).

Spiel

Eine Clique von acht Jugendlichen kann zu Hause, in der Disco oder im Kino begleitet werden. Im Mittelpunkt stehen ihre Fragen, Ängste und Wünsche zu Liebe, Freundschaft, Sexualität und Verhütung. Den Spielerinnen und Spielern erschließen sich neue Informationen und Handlungsräume: Sie entdecken, erleben und handeln selbst in einem interaktiven Dialogspiel, bei dem auf die Geschichte der acht Personen Einfluß genommen werden kann. Je nachdem, wie man sich entscheidet, ändern auch die Personen ihr Verhalten. An ausgewählten Stellen des Spiels vertiefen Aktionen, Tests und Infoparts die Themen spielerisch und regen dazu an, weitergehende Informationen abzurufen.

In beispielhaften Entscheidungs- und Konfliktsituationen kann man Kommunikation und Handeln erproben und andere Standpunkte nachvollziehen. Die Spielerinnen und Spieler werden dabei unterstützt, ihre Wünsche wahrzunehmen und zu äußern. Die Identifikation mit den Protagonisten



sten und Protagonistinnen, die Auseinandersetzung mit ihren Fragen, Wünschen und Sorgen erleichtern die eigene Rollenfindung und bieten Entscheidungshilfen. Kommunikationsbarrieren in intimen Situationen werden thematisiert und zugleich Anregungen zu deren Auflösung angeboten. Auf diese Weise werden Reflexion und eigenverantwortliches Handeln gestärkt.

Die zielgruppenspezifische Kommunikation äußert sich in acht Spielfiguren, die jeweils für typische Fragen und Problemstellungen stehen: Da ist zum Beispiel Peter, der mit Tülay zusammen ist und seine Beziehung retten will. Tülay hat Probleme mit ihrer multikulturellen Beziehung zu Peter. Stefan ist durch sein machohaftes Gehabe das schwarze Schaf der Clique. Hinter seinem Verhalten steckt ein Junge mit Hemmungen und Problemen. Outet er sich als homosexueller Jugendlicher? Pia ist total auf ihren Freund Tom fixiert. Wichtige Themen in ihrer Beziehung sind Verhütung, Petting und Miteinander-Schlafen. Tom will nicht nur mit Pia etwas unternehmen. Er legt Wert darauf, den Kontakt zu seinen Freunden Jan und Stefan aufrechtzuerhalten ...

Innerhalb des Spiels übernimmt die Spielfigur „Bohne“ humorvoll, aber nicht unkritisch die Begleitung der Spieler und Spielerinnen. Sie führt in die CD-ROM ein, kommentiert und gibt Hilfestellung. Auf eine männliche oder weibliche Zuordnung wird bewusst verzichtet.

Bodymap

Die multimediale Körperlandkarte: Durch Anklicken an unterschiedlichen Stellen des Körpers einer Frau und eines

Mannes erscheinen Texte, Videos und Bilder. Mittels Assoziationen wie „Tiefe Blicke“, „Im Verborgenen“ oder „Der reine Urwald“ werden sinnliche und emotionale Aspekte angesprochen. Es geht um Einstellungen zum eigenen Körper und zum anderen Geschlecht, um Gefühle, Verhaltensmöglichkeiten und Lebensstile. In Videosequenzen kommentieren Jugendliche Körperwahrnehmungen, Gefühle und persönliche Erfahrungen.

Der Schwerpunkt der Bodymap liegt auf der Förderung der Akzeptanz des eigenen Körpers und der Identitätsstärkung von Jugendlichen. Die Konfrontation mit unterschiedlichen Meinungen und Vorstellungen regt zum Nachdenken an und bietet den Jugendlichen Hilfen zur eigenen Entscheidungsfindung. „Liebe, Lust und Leidenschaft sind nicht auf den Körper oder auf die Geschlechtsorgane fixiert, sondern ganz im Gegenteil: die drei L haben auch viel mit dem Kopf zu tun ...“, diese Information erhält, wer etwa das Stichwort „Liebe im Kopf“ anklickt.

Infos

Die Datenbank zur Sexualität: Hier ist alles Wissenswerte über das Thema Sexualität zu finden. Von A wie Anbaggern bis Z wie Zärtlichkeit werden die Informationen durch Bilder, Töne und Videos unterstützt. Die 330 Begriffe der Infos können alphabetisch oder nach acht Themenfeldern ausgewählt werden. Zudem ermöglicht die Funktion Suchen/ Drucken eine Volltextsuche. Hinweise auf Adressen und Beratungsstellen helfen, bei Fragen und Problemen die richtige Stelle für eine persönliche Beratung zu finden. Es gibt aus-



fürliche Literaturhinweise und weitergehende Informationen über die Materialien der BZgA.

Bei der Datenbank steht das zielgerichtete Abrufen von Informationen und speziellen Fragestellungen im Mittelpunkt. Die Einteilung in Kategorien ermöglicht eine themenspezifische Vorauswahl. Die Texte sind kurz gehalten und jugendnah formuliert. Zu jedem Begriff werden Verweiswörter angeboten, die zum Weiterlesen und Recherchieren anregen.

Internet

Im Internet werden die Inhalte der CD-ROM ergänzt. Neben der Möglichkeit, aktuelle Informationen abzurufen, ist es dort möglich, mit anderen in Kommunikation zu treten, Fragen zu stellen oder spezifische Informationen anzufordern. Unter <http://www.bzga.de/sexualaufklaerung> sind weitere Hinweise zur Sexualaufklärung sowie Themen und Medien der BZgA zu finden. Mittels Internet soll zukünftig die direkte Kommunikation unter Jugendlichen, aber auch zwischen Jugendlichen und Fachleuten gefördert werden. Zusätzlich ist das Internet-Angebot integraler Bestandteil von <http://www.learn-line.de>, dem Bildungsserver des Landes Nordrhein-Westfalen der Initiative „Schulen ans Netz – Verständigung weltweit“ (weitere Informationen über loveline@bzga.de).

Einsatzmöglichkeiten

- Einzel- oder Gruppenarbeit: Alleine oder in einer Gruppe wählen die Jugendlichen nach individuellen Interessen

Bereiche und Themen aus bzw. verknüpfen diese assoziativ miteinander.

- Recherchieren: Die Jugendlichen erhalten die Aufgabe, bestimmte Themen oder Begriffe der Datenbank zu recherchieren, die Ergebnisse zusammenzutragen und der gesamten Gruppe vorzustellen.
- Diskutieren: Ausgewählte Passagen der CD-ROM, Statements von Jugendlichen, kurze Trickfilme oder Situationen im Spiel dienen als Einstieg zur Diskussion über Normen, Werte und Verhaltensweisen in Liebe und Sexualität.
- Weiterentwickeln: Die Jugendlichen werden aufgefordert, mögliche Handlungsstränge der Spielhandlung weiterzuentwickeln. Dies kann in Schriftform, aber auch im Rollenspiel oder durch Comic-Zeichnungen erfolgen.
- Online kommunizieren: Projekte im Rahmen von „Learn-line“, dem Bildungsserver des Landes Nordrhein-Westfalen, bieten vielfältige Möglichkeiten, mit anderen in Kommunikation zu treten. Aktuelle Informationen zum Planungsstand finden sich unter: www.bzga.sexualaufklaerung.de

Die Leistungen des Mediums CD-ROM korrespondieren hervorragend mit dem kommunikativen Aspekt von Sexualität und ermöglichen Erfahrungen, die mit anderen Medien (formen) nicht oder nur schwer erreichbar wären. Dazu zählt das aktiv entdeckende und handlungsorientierte Lernen sowie die selbständige Recherche, Auswertung und Verarbeitung von Informationen. Jugendliche mit unterschiedlichen Erfahrungen und Fragestellungen erhalten Zugang zum Thema. Verschiedene Bereiche mit unterschiedlicher Schwer-



punktsetzung werden angeboten, aber auch in den einzelnen Segmenten kann nach unterschiedlichen Interessen vor- bzw. in die Tiefe gegangen werden. Die Berücksichtigung der Interessen von Jugendlichen wurde auch durch die Beteiligung von Jugendlichen in der Konzeptions- sowie Produktionsphase angestrebt.

Mane Huchler, Sigrid Zinser

Mane Huchler ist geschäftsführender Gesellschafter von „Visart“ und für die Bereiche Konzeption und Produktion verantwortlich.

Sigrid Zinser ist geschäftsführende Gesellschafterin von „Visart“ und für Idee und Konzeption zuständig.

Ansprechpartner:

Für die Herausgeberin BZgA: Stefanie Amann, Eckhard Schroll.
Die CD-ROM ist bei allen Landes-, Kreis- und Stadtbildstellen, Landesfilmstellen sowie bei allen Evangelischen und Katholischen Medienzentralen und dem Deutschen Filmzentrum auszuleihen.
Für Multiplikatoren und zentrale Institutionen ist sie kostenlos erhältlich bei der BZgA, 51101 Köln, oder unter <http://www.bzga.de/sexualaufklaerung> (Best.-Nr. 133 500 00)

Produktion und Programmierung:

VISART GmbH, Bielefeld, <http://www.visart.de>
Fox Lightware, Bielefeld, <http://www.fox-lightware.de>

Peers, Medienwelten und neue Kontaktfigurationen

„Ein ‚Playboy‘-Cartoon: Ein junges Paar liegt an einem einsamen Strand, in der durch kein Wölkchen getrübt Sonne. Beide sind nackt, haben pralle, schöne Körper, aber zwischen beiden gibt es keinen körperlichen Kontakt. Beide haben ein Funktelefon in der Hand, und darunter steht: ‚Mein Gott, so ein Frühlingstag und noch Telefonsex.‘“ (Nach: SCHMIDT 1996, S. 17)

Dieser mittelmäßig witzige Cartoon ist nicht ein beliebiger Einfall des Zeichners, sondern verdankt sich einer modernen Konstellation, die Thema dieses Beitrags sein soll:

- Körper, Nacktheit, lockende Lust, Beieinandersein, Schönheit: Das sind Werte menschlicher Sexualität, die es seit jeher gibt, unabhängig von Zeiten und Kulturen.
- Neu ist: Die Körper reflektieren sich selbst narzißtisch; die Berührung des doch so nahen anderen Körpers findet nicht statt, obwohl sie so leicht möglich ist, denn:
- Das Telefon als ein die menschliche Leiblichkeit reduzierendes, abstrahierendes Medium (wir hören einander mit unserer Stimme, vielleicht auch Hintergrundgeräusche, aber unser Aussehen ist ebensowenig mitgeteilt wie unsere Körperlichkeit) bringt uns die ferneren anderen, so wir die nahen anderen nicht brauchen oder kaum beachten, sie sind quasi marginalisiert, denn:
- Sexualität hat sich den Neuen Medien angepaßt und findet in einem mediatisierten Erlebnisraum statt, und schließlich:
- Ein schöner Frühlingstag wird in seiner Lust stimulierenden Wirkung potenziert durch Telefonsex – die mediatisierte Fiktion ist ein bedeutsames Steigerungselement gegenwärtiger Realität geworden.

Diese Konstellation ist nicht neu, aber in ihren Ausprägungen noch kaum beachtet, oft nicht einmal begriffen. Im folgenden sollen zwei wichtige Elemente sozialen Wandels

skizziert werden, die schon Kinder, spätestens Jugendliche heute betreffen und grundsätzlich wie praktisch ein neues Verhältnis zur Sexualität aufbauen (könnten). Die Darstellung folgt dabei einem Dreischritt: Zunächst wird die neue Bedeutung der Peergroup skizziert, dann, noch etwas ausführlicher, das Aufwachsen Jugendlicher in Medienwelten. Was dies für Sexualität, Körperbewußtsein und gesellschaftliche Konzepte von beidem bedeutet, soll schließlich in einem dritten Abschnitt dargestellt werden. Belege und Daten verbinden sich, wie üblich, mit Interpretationen und Deutungen – es handelt sich also in wörtlichem Sinn um einen Essay (einen ‚Versuch‘).

Die neue Rolle der Peers

Gleichaltrigengruppen (Peergroups) übernehmen für immer mehr Jugendliche zu einem immer früheren Zeitpunkt ihrer Biographie sozialisierende Funktionen. Offenbar sind Familien, Schule oder andere pädagogische Einrichtungen nicht mehr in der Lage, Jugendlichen in allen Fällen und in allen Bereichen von Erfahrungen und Anforderungen jenes Maß an Orientierung zu geben und jene Befriedigung zu gewähren, die sie für ihr gegenwärtiges und zukünftiges Leben brauchen. So entsteht eine mehr oder weniger eigenständige Jugendkultur, die sich in vielfältige Gruppen aufgliedert und im Laufe der Jahre zunehmend pluralisiert hat. Die Organisation in von den Jugendlichen selbst aufgebauten Gruppenkulturen dient als Hilfe beim schwierigen Ablösungsprozeß vom Elternhaus, beim Übergang in die Erwachsenengesellschaft und bei der Identitätsfindung.

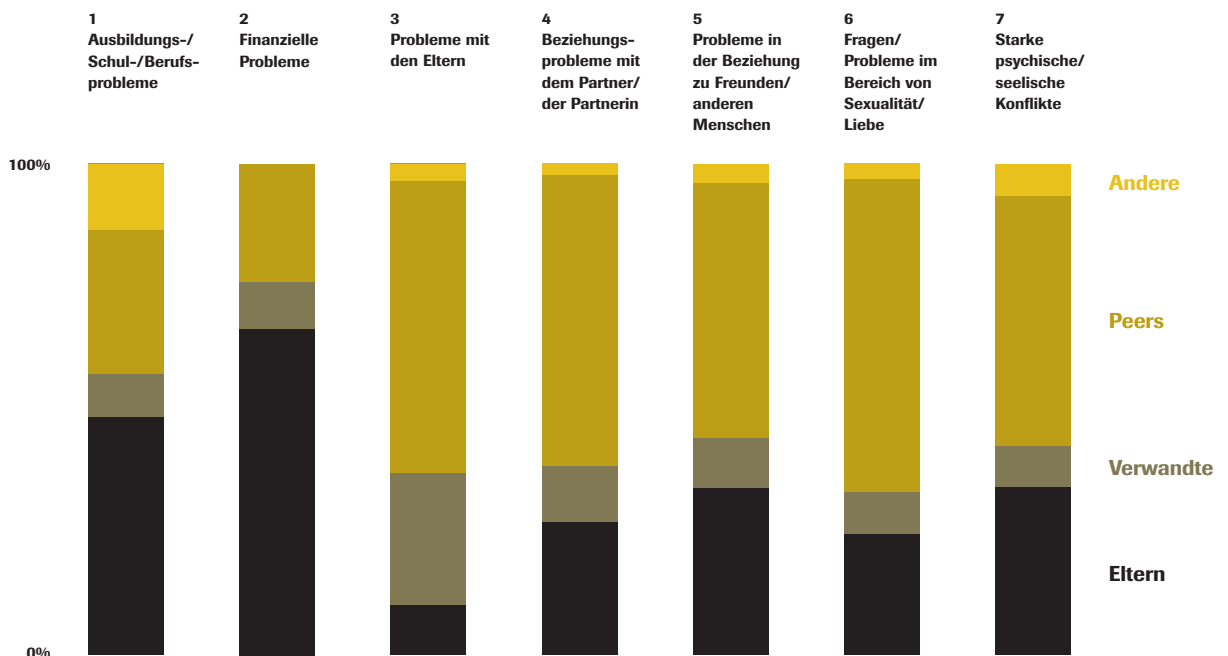
Da die Familien in vielerlei Hinsicht in ihren Sozialisationsräumen längst nicht alle Anforderungen an einen künftigen Erwachsenen antizipieren können, ist es die Jugend-

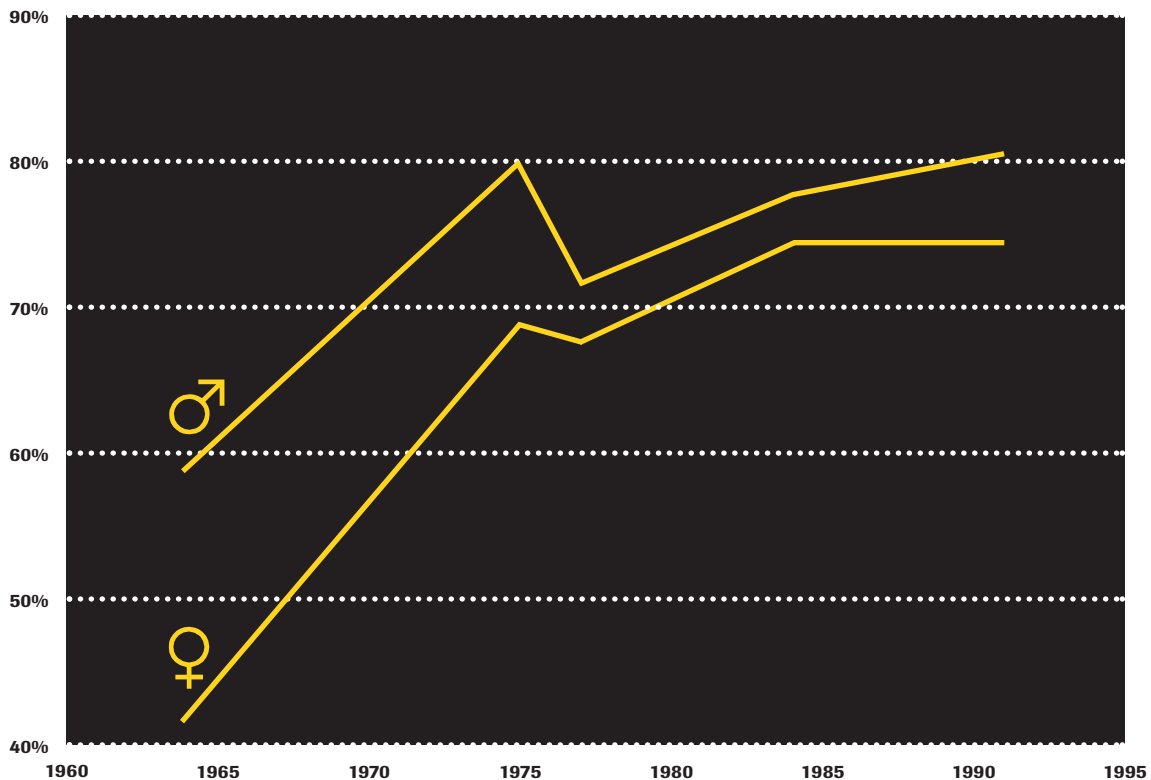
gruppe, die im Übergang eine allmähliche Anpassung an neue Aufgaben anbietet, die zugleich familiengebundene und künftige berufsweltliche Handlungsdimensionen vermittelt. Denn die Jugendgruppe besitzt einerseits Eigenschaften der Familie, andererseits solche universalistischer Industriegesellschaften, in denen wir leben. So sind die Beziehungen in der Familie durch Nähe und Emotionalität bestimmt, und die Rollenzuschreibungen sind noch diffus und offen, wenig durch festgelegte Aufgaben geordnet und festgeschrieben: Das verbindet die Jugendgruppe mit der Familie, beide sind sich hier ähnlich. Andererseits ist ein Status in der Jugendgruppe nicht zugeschrieben, sondern er muß erworben werden (Achtung und Anerkennung gleichaltriger Peers, die Liebe eines Partners stellen sich nicht von selbst ein, sondern auf Grund einer Selbstrepräsentation in eigener Verantwortung): Diese Art des Statuserwerbs und der Statussicherung ist wiederum etwas, was man in der Familie nicht, wohl aber später im Erwachsenenleben beherrschen muß. Dazu gehört auch das Arrangieren eines Lebensstils. Während in der Familie weitgehend übernommen wird, was die Eltern vorleben, will der Jugendliche sich später doch als selbständig erfahren. Die Gruppe der Gleichaltrigen erlaubt ihm, mit einer eigenen Mode, eigener Musik, eigenen Umgangsformen ein Stück Selbstgestaltung zu erproben, vielleicht durch ‚abweichendes Verhalten‘ die Grenzen gesellschaftlich akzeptierter Möglichkeiten zu testen.

Insofern dient die Jugendgruppe individueller Orientierung. In der Solidargemeinschaft von Gleichaltrigen, die sich gleichen Problemen gegenübersehen, kann der Jugendliche biologisch bedingte Reifungsprozesse (Pubertät), interne Entwicklungsspannungen (kognitive und emotionale Entwicklung, Entstehen von Selbstreflexion) und sozial-kontextuelle Bedingungen (Ausbildungserfahrungen, soziale Platzierungschancen) derart zu integrieren versuchen, daß Identität entsteht, die gleichsam sozial produziert wird im Kontext der Interaktionen von Jugendgruppen. Zweifellos vermitteln heute die Gleichaltrigen wesentliche soziale Erfahrungen des Umgangs von Menschen miteinander, die man heute beherrschen muß, will man nicht nur dem Normalitätsstandard genügen, sondern sein eigenes

Ich vorteilhaft plazieren (dazu: Baacke 1994, S. 283 ff.)

Dies bedeutet nicht, daß die Familie für Jugendliche ausgedient habe, also nicht mehr wichtig sei. Im Gegenteil: Neben den Peers ist sie, geht es um soziale Beratung und Orientierung, die zweite Instanz, die eine bedeutsame Rolle spielt. Freilich zeigt sich sehr deutlich, daß die Hilfe bei der Lösung von Entwicklungsaufgaben, die die Familie einerseits, die Peers andererseits bieten, sehr verschieden ist. Dies zeigt die untenstehende Abbildung problematischer Lebenssituationen und Netzwerke Jugendlicher (Quelle: SCHRÖDER 1995, S. 132). Es zeigt sich deutlich: Wenn es um Fragen wie die materielle Absicherung oder die Qualifikation für zukünftige Berufe geht, also Ausbildungs-, Schul- und Berufsprobleme zur Debatte stehen, sind und bleiben die Eltern erster und wichtigster Ansprechpartner. Anders sieht es aus bei Problemen, die im Kontext biophysischer und sozialer Entwicklungsaufgaben auftreten: Hier ist eine eindeutige Domäne der Peers zu erkennen. Fragen der Sexualität, Beziehungsprobleme mit dem Partner/der Partnerin oder Konflikte mit anderen Personen werden entschieden eher mit den Peers als mit den Eltern besprochen. Andere Instanzen haben eine relativ geringe Bedeutung in diesem Zusammenhang. Es sind also die Gleichaltrigen, die für Emotionalität und den Affektbereich von Freundschaft, Liebe und Sexualität zuständig sind. Auch Freundschaften und Liebesverhältnisse entwickeln sich vorwiegend im Kontext von Peer-Gruppen aller Art. Dies gilt grundsätzlich und unabhängig davon, wie die Peer-Gesellungen im einzelnen aussehen. Natürlich ist es ein Unterschied, ob jemand in einem organisierten Verein oder Verband seine Freizeit verbringt (hier sind Sportvereine noch immer führend, im Abstand folgen kirchliche Jugendgruppen, während politische und gewerkschaftliche Organisationen heute kaum noch eine Bedeutung haben), ob sie sich in jugendkulturellen Gruppierungen absorbieren lassen (von den Rockern bis zu Punks und Skinheads, neuerdings Ravern, Rappern und Technofreaks), ob sie sich in der vorwiegend kommerziell bestimmten Freizeitkultur der Diskotheken und öffentlichen Amüsieräume (vor allem am Wochenende) aufhalten und hier ein Stück ihrer Ich-Kon-





struktion voranbringen. Wie stark sich die männliche und weibliche Peer-Integration beispielsweise im Zeitraum 1964 bis 1991 entwickelt hat, zeigt obenstehende Figur (Quelle: SCHRÖDER 1995, S. 117).

Bemerkenswert ist, daß informelle, also nicht von Erwachsenen-Institutionen organisierte oder pädagogisch kontrollierte Peer-Gesellungen heute bei der Mehrzahl aller Jugendlichen den Vorzug haben. Noch einmal: Unabhängig davon, ob sich ein Mädchen oder ein Junge eher in einer politisch-engagierten Bewegung zu Hause fühlt (von der Hausbesetzerszene bis zu Anti-Atomkraftdemonstrationen, Homosexuellen- und Frauengruppen), ob er oder sie in der Action-Szene der Straße heimisch ist (von den Rockern über die Biker bis zu den kleinkriminellen Cliques), ob er/sie schließlich in eher hedonistisch-manieristischen Gruppen der jungen Schönen seine emotionale Heimstatt sucht: Sexualität wird nicht nur hier erlebt und erfahren, sondern auch zum kommunikativ vermittelten Thema. Und: Indem informelle Gruppen zunehmend eine Aufenthaltsdomäne für Jugendliche sind, hat dies zur Folge, daß neben die pädagogischen Angebote selbstsozialisatorische Leistungen der Jugendlichen getreten sind. Denn in den Cliques und losen Gruppierungen der Peer-Kultur haben Erwachsene nichts zu suchen; wenn sie in ihr zugelassen werden, so gerade nicht als Kontrolleure und Pädagogen, sondern allenfalls als Partizipanten und Teilnehmer (in solchen Peer-Gruppen, die das Generationsverhältnis nicht als Gegensatz konstruieren – keinesfalls die Regel!). Trotz aller Beratungsangebote, die wir für Jugendliche bereit halten, gilt also, daß sie wichtige Fragen von Emotionalität und Sexualität quasi unter sich abhandeln und unter sich nach Lösungen für Problemlagen (Schwangerschaftsabbruch? Freundin verlassen? Kontakt aufnehmen? etc.) suchen.

Aber: Gerade die Peer-Szenen sind zwar relativ unabhängig von der Schule (an der sie doch oft entstehen), und sie grenzen sich von der Familie und etablierten Lebensformen ab; dennoch spielen (ebenso wie in Schule und Familie!) in

ihnen die Medien aller Formen eine wesentliche Rolle. Denn die Medien sind es, die als Symbol-Lieferanten eine Querstruktur bilden, die allen lebensweltlichen Kontexten zugleich gegenwärtig ist.

Medienwelten Jugendlicher:

Von Massenmedien zum Internet

Vor wenigen Jahren sprachen wir noch von den ‚neuen Informations- und Kommunikationstechniken‘. Dieser Ausdruck bezog sich auf die Expansion der Programm-Medien. Neue Verteilkanäle – über Verkabelung, Satelliten, neu gefundene terrestrische Frequenzen – ermöglichten ein breites Programmangebot und die Neuorganisation des Rundfunks in ‚öffentlich-rechtlich‘ und ‚privat‘. Damit vervielfältigten sich nicht nur die Fernseh-, sondern auch die Radioprogramme. Letztere sind heute so zahlreich, daß sie in Rundfunkzeitungen nur noch in Auswahl oder gar nicht aufgeführt werden, und längst finden wir auf der Skala nicht mehr den Namen eines Senders oder Senderstandorts, sondern diese finden wir nur noch über die genau angegebene Frequenz (und verwechseln sie schnell mit dem zu eng daneben liegenden Ton-Nachbarn). Während man in den siebziger Jahren noch sagen konnte, daß die Familie mit dem Fernseher gleichsam ein weiteres Mitglied gewonnen habe (weil sich abends die ganze Familie um den Fernseher scharte, er also alle ansprach und mit ihnen zu tun hatte), ist dies heute längst nicht mehr der Fall. Radio- und Fernsehgeräte gibt es in den meisten Haushalten gleich mehrere, so daß sich Kinder und Jugendliche nicht mehr an die Sportvorlieben oder Blasmusiken der Eltern anpassen müssen, sondern über VIVA und MTV ihre eigene Pop- und Rockwelt in intensivierenden Videoclips erleben können. Längst verfügen Jugendliche in der Regel auch über einen Videorecorder, sie besitzen einen Kassettenrecorder, einen CD-Player, einen Walkman und neuerdings auch einen Computer, die Jüngeren zunächst zum Spielen, die Älteren nutzen ihn dann auch für die Schule oder als Vorbereitung auf

spätere Berufstätigkeiten. Mit dem Computer trat ein Gerät in das Privatleben der Familie, das auch im öffentlichen Bereich sowie in der Arbeitswelt eine zunehmende Rolle spielt, mit den Folgen veränderter Arbeitsanforderungen und Arbeitsplätze.

Die Wandlung der Kommunikationskultur wurde beobachtet und begleitet von der Frage, ob das Funktionieren lebensweltlicher Ganzheitlichkeit nicht endgültig und ernsthaft zerstört sei angesichts einer offenen Informationsgesellschaft, mit einer drohenden Überflutung des Bewußtseins (so die vor allem in pädagogischen Kreisen häufig geäußerte Sorge).

Öffentliche Medien

Während die sogenannten Programm-Medien (altmodisch auch ‚Massenmedien‘ genannt), von Printmedien bis zu Rundfunk und Fernsehen, Kassettenrecorder und CD-ROM für den Computer, in der Regel eine einseitige Kommunikationsrichtung haben, vom Sender zum Empfänger, sind die neuen Medienentwicklungen zu kennzeichnen durch die Stichworte Vernetzung, Integration und Interaktion. Es geht um das Internet und Multimedia. Damit sind komplexe Informationswelten entstanden, deren Vernetzung sich noch steigern wird. Gerade auf dem Kommunikationssektor ist also ein sozialer Wandel zu konstatieren, der außergewöhnlich und ungewöhnlich zu nennen ist. Dies wird deutlich, wenn wir zu den ‚Massenmedien‘ zurück- und auf die neuen Verteilsysteme im Bereich der Zeichen (Multimedia) sowie der Netze (Internet) vorausgreifen. Beide sind Gegenwart, die ‚Massen- oder Programm-Medien‘ und die Neuen Medien, aber, so die Prognose: Sie werden zusammenwachsen und möglicherweise bald nicht mehr unterscheidbar sein, so daß die Begriffe ‚Massenmedien‘ wie ‚Neue Medien‘ in gleicher Weise schnell zu historischen Begriffen geworden sind. Unter ‚Massenmedien‘ oder ‚Massenkommunikationsmedien‘ wurden technische Verbreitungsmedien verstanden, die den Prozeß der Massenkommunikation ermöglichten. Massenkommunikation ist eine besondere Form der Kommunikation, die unterschiedliche Gesellschaften, soziale Gruppen und einzelne als „dispersed Publikum“ (über die Welt verstreutes Publikum) erreicht. Der Begriff ‚Masse‘, ideologisch erheblich belastet, legt dabei Vorstellungsbilder nahe, nach denen eine relativ unstrukturierte, in ihrem Umfang nicht angebbare, in ihren Reaktionen schwer faßbare ‚Masse‘ relativ wenigen Programmen gegenübersteht, die die ‚Masse‘ mehr oder weniger manipulieren könnten. Nachdem die Programme über die neuen Informations- und Kommunikationstechniken und deren digitale Quantifizierungsmöglichkeiten in ihrer Zahl und ihrem Umfang immer mehr anwachsen, sich zunehmend in Spartenprogramme, Pay-Per-View-Channels, Pay-On-Demand-Angebote etc. ausdifferenzieren, sind die Programme zunehmend ebenfalls zu einer ‚Programm-Masse‘ geworden, die kaum noch überschaubar sein wird. Statt von ‚Massenmedien‘ wäre also von ‚Programm-Massen‘ zu sprechen – ein Ausdruck, der sich freilich (mit Recht) nicht einbürgern wird. Passender ist der Begriff ‚öffentliche Medien‘. Denn neben der Massenhaftigkeit produzierter Aussagen oder der Vielzahl der erreichten Rezipienten steht bei den Medien vor allem die Öffentlichkeit (im Gegensatz zum privat-intimen Raum der Familie) im Blickpunkt mit den Merkmalen der Aktualität, Periodizität (regelmäßiges Erscheinen, etwa der Tageszeitung), Universalität (alle Dinge des täglichen und kulturellen Lebens können zum Thema werden) und Dispersität (breite

Streuung). Unabhängig davon, welche Ausdrücke wir verwenden: Auch das System der Massenmedien ist schon sehr komplex. Neben auditiven Massenmedien (Hörfunk, Schallplatten, Hörkassetten, CDs) gibt es visuelle Massenmedien (Stummfilme, Diavorführungen, Fotosammlungen), audiovisuelle Massenmedien (Film, Fernsehen, Video, CD-ROM) sowie Printmassenmedien (Buch, Zeitschrift, Zeitung). Wesentlich ist dabei die Trennung zwischen den Apparaten als technisch-physikalischen Trägern (z.B. Fernsehapparat), den Übertragungswegen (Leitungen, Kabel, Satelliten etc.), den Produktionsstätten (Studios, Rundfunkanstalten) und den durch die Massenmedien verbreiteten Programmen als symbolisch-kommunikativen Sinn- und Bedeutungsträgern.

Schon diese ‚Massenmedien‘ lassen die Erlebniswelt von Kindern und Jugendlichen also als eine beschreiben, in der unterschiedlichste Zeichenträger in Form von verschiedenen kodierten Programmen Alltag wie Feiertag ausfüllen, so daß wir von ‚Medienwelten Jugendlicher‘ sprechen. Alle vorhandenen Daten machen deutlich, daß Jugendliche in ihrer Freizeit vorwiegend Medien aller Art nutzen, so daß Freizeit zur Medienzeit geworden ist. Auch in den Schulen, später in den Einrichtungen der Erwachsenenbildung werden Medien in vielfältigen Formen als Lehr- und Lernprogramme eingesetzt.

Abgesehen davon gibt es gerade für Jugendliche umfassende Medienorte, die sie meist außerhalb von Familie und Haushalt aufsuchen. Ein fast schon traditioneller Medienort ist das Kino, das bei Jugendlichen in der Beliebtheitskala sehr weit oben steht und gerade auch für Peer-Gesellungen und das Ausgehen mit Freund oder Freundin wichtig ist. Neben den Kinos sind hier die Diskotheken sicherlich am wichtigsten; in ihnen ist die Totalität eines Medienerlebnisses via Sound und Musik, Lichteffekten, hochgebeamteten Videos, ekstatischem Tanzen ein perfekter Erlebnisort, der auch für Eros und zu entwickelnde Sexualität wichtig ist. Aber auch CD- und Plattenläden, Buchhandlungen, Bibliotheken, Shopping-Areas, Spielhallen sind außerhäusliche Medienorte, in denen wir vor allem die Kids (als jüngere Jugendliche, etwa zwischen 11 und 14 Jahren) und Jugendlichen (als Adoleszente zwischen 14 und 19 Jahren) antreffen.

Faszination Multimedia

Auch in Deutschland haben sich in den neunziger Jahren neue Formen der Kommunikation entwickelt, die von den Massenmedien, wenn auch allmählich und in nicht abschätzbarer Schnelligkeit, wegführen und auch den Medienorten möglicherweise neue Gestalt und Bedeutung geben. Es handelt sich um die neuesten Medien Internet und Multimedia. Das Stichwort Multimedia bezeichnet nicht nur die Verknüpfung von Texten, Tönen (gesprochenes Wort, Soundtrack), Bildern und bewegten Bildern einschließlich Grafiken und Simulationen in komplexen Visualisierungsprozessen über den Datenträger CD-ROM, sondern online auch die Weitergabe vielfacher Informationen über das Internet und die in dieses Netz eingelagerten Dienste und Anbieter.

Nun geht es um Vernetzung bisher getrennter Kommunikationskanäle und neue Reichweiten der Kommunikation in einem Prozeß weltweiter Expansion, der heute Globalisierung genannt wird. ‚Vernetzung‘ bezeichnet die Möglichkeit des Zugangs zu allen weltweit gespeicherten Informationen. Integration bezeichnet die Leistung von Multimedia als Möglichkeit der zeitgleichen Zusammenführung verschiedener Medien in einem einzigen Medium: Text, Grafik, Ton

und bewegtes Bild schließen sich zusammen und entwerfen neue Figurationen symbolischer Vermittlung, die vielfältiger sind als die bisher gewohnten Datenträger wie Bücher (die allenfalls Texte, Abbildungen, Grafiken und Fotografien enthalten, aber keinen ‚Sound‘) oder das Fernsehen, das wiederum die Diskursivität der Sprache weitgehend ausschließt.

Multimedia ist eine Vision, die auch Pädagogen fasziniert, weil sie in der Zusammenführung unterschiedlicher Wahrnehmungsmodalitäten die Verbreiterung von Lernwegen erhoffen, die unterschiedlichen Begabungen gerecht werden könnte. Denn manche Schüler lernen besser über das Lesen von Büchern, andere brauchen Illustrationen, um ein Phänomen richtig zu verstehen und in seinem Zusammenhang zu deuten, usf. Interaktivität schließlich bezeichnet die weltweite Möglichkeit, daß jeder zugleich Empfänger und Sender von Informationen sein kann. Denn die digitale Informationstechnik erlaubt es, im Vergleich zu bisherigen Informationswegen, das Zehnfache an Daten zu übertragen. Am Ende dieser Entwicklung werden die Grenzen zwischen den Medien Radio, Fernsehen, Telekommunikation, Online-Diensten und Printmedien aufgehoben sein. Das hat Folgen: Während wir bisher gewohnt waren, die ‚Unterhaltungselektronik‘ (Radio, Fernsehen, CDs, Videos und zugehörige Geräte) als eigenen Bereich von der Computernutzung (die wiederum in den Spielbereich – Telespiele, Gameboy – und den Lern- bzw. wissenschaftlichen Bereichen in professioneller Nutzung unterschieden wurde) abzugrenzen, sind die neuen Multimedia-Angebote für alle Lebensbereiche und gesellschaftlichen Institutionen in gleicher Weise wichtig. Das zerstreute Publikum ist nun über das Netz gleichzeitig Sender wie Empfänger, und über das Netz gliedern sich vielfältige Wissens-, Interessen-, Meinungs-, Erfahrungs- und Unterhaltungsgruppen aus mit so vielfältigen Zwecken, daß sie schwer rubrizierbar sind. Das klassische Gefälle vom Sender zum Empfänger ist technisch überwindbar und inzwischen überwunden.

Während bereits die Massenmedien nur ein halbes Jahrhundert brauchten, um sich auszudifferenzieren und zu expandieren (von Massenpresse, dem Kinofilm über das Radio bis zum Fernsehen), haben sich die neuen Medien in noch kürzerer Zeit etabliert. Worin besteht nun das wirkliche ‚Neue‘ der ‚Neuen Medien‘? Ihre Bedeutung geht über die technisch-elektronischen Leistungen ganz offensichtlich weit hinaus. Hinzuweisen ist auf vier Punkte:

1. Folgen globaler Offenheit

Kommunikation erfolgt zunehmend in globalisierten Kontexten, ist also nicht mehr begrenzt auf kulturell-homogene Gesellschaftssegmente, gleichsprachige Gruppen oder Kulturen mit gleichen religiösen, politischen, kulturellen Überbauten. ‚Globalisierung‘ der Kommunikation bedeutet also auf den ersten Blick, daß die Welt – wie es schon Marshall McLuhan vorhersagte – zu einem „Global Village“ zusammenschumpft. Denn über die weltweite Vernetzung begegnen wir auch dem Fremden, Andersartigen, Ungeübten, Irritierenden. Schon die Bedeutung von Sprachgrenzen zeigt, daß technische Vorrichtungen allein nicht in der Lage sind, eine in sympathischer Weise kommunizierende Weltgesellschaft herzustellen. Im Gegenteil: Gerade der Globalisierungsprozeß macht auch die Grenzen des menschlichen Kommunikationspotentials deutlich und könnte sogar zu fragwürdigen Begegnungen führen, die dann eher im Sichabstoßen als im Sichannähern bestehen. Hinzu kommt, daß das Netz in seiner globalen Offenheit alle Formen von Botschaften aufnimmt und transportiert. Dazu

gehören dann auch Rassismus, Ethno-Terror, Pornographie, faschistische Attitüden und Gewaltprovokation. Die ohnehin unübersichtliche Kommunikation wird also durch ihre Globalisierung noch unübersichtlicher, und sie wird nicht faßbar, wenn nicht pädagogische Programme sie begleiten und im übrigen auch Rechtsvorkehrungen getroffen werden, die Kinder und Jugendliche vor schädlichen Kommunikationseinflüssen schützen.

2. Kommunikation auf Distanz

Die Kommunikation in globalisierten Kontexten über das Netz hat aber noch eine andere bedeutsame Folge: Sie sieht zunehmend ab von persönlich-leiblicher Begegnung. Kommunikation wird mediatisiert, indem sie sich in ihren wesentlichen Elementen der Weitergabe von Informationen in technische Systeme integriert. Dies ist ‚Mediatisierung‘ in dem Sinn, daß wir nicht nur in unmittelbarer Nähe, als überschaubare Gemeinschaften und Nachbarschaften, miteinander kommunizieren und handeln, sondern dies zunehmend ‚auf Distanz‘ tun, in der Anonymität der Globalisierung und in einer Reichweite von schwer kontrollierbarem Ausmaß. Was sich in den Vorstellungen von Cyberspace, einem computersimulierten Vorstellungsraum konkreter Gebilde, deutlich figuriert, ist längst im Entstehen: eine Kommunikationswelt, in der wir nur als partielle Ganzheiten, über Stimmen, Gesänge, Raunen miteinander verkehren. Erst in einem zweiten Schritt, wenn über das Netz eine länger dauernde Bekanntschaft entstanden ist, entschließen wir uns dann vielleicht, uns persönlich zu begegnen – mit den traditionellen Verkehrsformen von Reisen, Übernachtungen, Besuchen.

3. Virtuelle „Persönlichkeiten“

Aber, dies ist eine dritte Neuerung: Diese leiblichen Umwege entfallen bald vollends. Wenn wir das Netz nicht nur – wie bisher noch vorherrschend – mit sprachlichen Zeichen (Texten) und Sprechen besetzen, sondern, wie es Multimedia erlaubt, Töne, stehende und bewegte Bilder hinzunehmen, so könnten wir unsere aktuelle körperliche Verfaßtheit bildhaft, tonhaft übertragen und dem Partner/den Partnern darstellen, wie diese dies uns gegenüber tun können. Auf diese Weise treten wir als ganze Figuren in Erscheinung, ohne uns freilich berühren zu können. Berührungen erfolgen vielmehr über die Zeichenwelten der Kommunikation, die über die Bevorzugung der Sinne Sehen und Hören das Riechen, Schmecken und antastende Fühlen in archaisch anmutende Nahbereiche zurückverweist.

4. Das Ende kultureller Autonomie

Und ein Viertes, ebenfalls nicht unwichtig: Die mediatisierte Kommunikation ist dadurch, daß sie in ihren wesentlichen Elementen (der Weitergabe) in technische Systeme integriert ist, als kultureller Träger nicht mehr zu trennen von wirtschaftlichen und technischen Entwicklungen und Bedingungsgefügen. Auch dies ist neu. Nach traditionellen Vorstellungen sind wir gewohnt, eine ‚kulturelle Autonomie‘ zu behaupten – Signum eines bürgerlichen Zeitalters, in dem gegenüber Politik und Vergesellschaftung die Existenzräume des Rückzugs und der Kontemplation gewahrt bleiben, die gegen die Zweckrationalität der übrigen Gesellschaftskonstruktion stehen und – etwa über zweckfrei-philosophische Meditationen von Intellektuellen – die utilitaristische Orientierung immer wieder herausfordern und eindämmen. Zwar hat auch im Bildungsbereich über das Konzept ‚Qualifizierung‘ und ‚Qualifikation‘ längst der Gedanke Einzug gehalten, daß Lernen nicht nur quasi freischwebend im Raum der Ideale erfolgt, sondern rückgebunden werden muß

an Verwendbarkeiten im beruflichen Sektor und seine Entwicklungen, um so die materiellen Ressourcen für ein Überleben zu sichern. Je weniger der Sozialstaat zu leisten im Stande ist, desto wichtiger werden solche verwendbaren Qualifikationen. Die mediatisierte Kommunikation nun radikalisiert diesen Prozeß insofern, als sie sich überhaupt nur entwickeln kann, wenn sie technisch weiterentwickelt wird und wirtschaftlich auch bezahlbar ist, beispielsweise auch einen Raum neuer Berufe darstellt. Nach der agrarischen Gesellschaft und der Industriegesellschaft sowie der Blütephase einer Dienstleistungsgesellschaft scheint nun eine Informationsgesellschaft ins Haus zu stehen, in der ‚Kommunikation‘ zum Sektor einer multiplen Selbstbedienung wird, die vom professionellen Austausch, neuen Arbeitskonstellationen (Teleworking) bis zu kulturellen Randständen (Opernübertragungen im Netz, Live-Singen einer Jugendgruppe etc.) führen kann.

In summa hat die Mediatisierung der Kommunikation in den eben beschriebenen Ausfaltungen einen sozialen Wandel qua Information heraufbeschworen, der der wachsenden Bedeutung von Peergroups mindestens an die Seite zu stellen ist.

Peers und Medien: Neue Kontaktfigurationen

Blicken wir auf die Massenmedien, können wir sagen, daß Sexualität in ihnen durchaus zum Thema wird, früher eher am Rande und ‚umschrieben‘, heute breit und direkt und immer uneingeschränkter. Als Teil des soziokulturellen Umfelds Jugendlicher (natürlich auch Erwachsener) sind sie wichtige Träger sexueller Modernisierung. Seit der „Sexwelle“ in den späten sechziger Jahren erscheinen beispielsweise in der illustrierten Massenpresse regelmäßig Beiträge, die in irgendeiner Form Sexualität zum Thema haben. Auch die kommerzielle Jugendpresse – bei uns vor allem durch die kommerzielle Jugendzeitschrift BRAVO vertreten – partizipiert an dieser Entwicklung. Hier hat sich die Sparte ‚Problemberatung/Sexualaufklärung‘ längst etabliert. Laut Media-Analyse wird BRAVO mit jeder einzelnen Ausgabe von einem Drittel der 12- bis 17jährigen gelesen: Leicht erklärbar nicht nur durch den Tatbestand, daß Pubertät eine Zeit der verstärkten Auseinandersetzung mit Sexualität ist, sondern auch durch die Tatsache, daß die klassischen Erziehungseinrichtungen wie Elternhaus und Schule ihren Auftrag, zu einem beglückenden und vernunftgeleiteten Sexualeben zu erziehen, offenbar bis heute unzureichend oder gar nicht erfüllen.

Sehen wir einmal ab von der Liebesroman-Industrie für Frauen, der pornographischen Weltproduktion (vorwiegend für Männer), dann zeigen auch die Programme der Rundfunk- und Fernsehanstalten, daß die Beiträge zu sexualwissenschaftlichen, sexualkundlichen und sexualpädagogischen Fragen zunehmen. Seien es öffentlich-rechtliche Anbieter wie der WDR mit seinen Themen und Sendungen „Was heißt denn hier Liebe?“, „Potenzprobleme“, „Darüber reden wir nicht, Sexualerziehung“, „Sexueller Mißbrauch“, das ebenfalls öffentlich-rechtliche ZDF mit „Zum Beispiel Sexualität“, „Sexualität heute“, „Sexuelle Gewalt“ oder RTL plus mit „Wilde Ehe“, „Vergewaltigt“, „Wie sag ich’s meinem Kinde?“ etc.: Man kann nicht sagen, daß die Programm-Medien Sexualität an den Rand drängen oder verdrängen. Inzwischen gibt es, insbesondere bei privaten Anbietern, bekanntlich Spezialmagazine zur Sexualität, die meist zu später Zeit gesendet werden (etwa „Wa[h]re Liebe“ bei VOX). Aber auch im ‚normalen‘ Angebot, von den Vorabendserien

bis zu den Spielfilmen, wird Sexualität in keiner Weise ausgespart, und längst sind nicht mehr heterosexuelle Beziehungen allein Thema von Fiktion und Non-Fiktion. Insofern ist Sexualität gerade in den Medien kein abgespaltenes ‚Spezialgebiet‘ mehr, sondern eine allenthalben vorhandene, thematisierte und gezeigte Essenz des Lebens. Gerade Jugendliche müssen darum nicht auf Sex- und Pornovideos ausweichen; diese spielen vielmehr in der Hitliste beliebter Videos eine untergeordnete Rolle. (In einer Liste von 17 Genres stehen sie an drittletzter Stelle, vor Heimat- und Problemfilmen, weit abgeschlagen durch Action-, Abenteuer-, Science-fiction- und Gruselfilme – Daten und Zahlen bei: KLUGE 1988.)

Zur Mediennutzung Jugendlicher

Zwar nennen Jugendliche im Alter von 14 bis 19 Jahren noch heute als ihren häufigsten Freizeitkontakt im Rahmen der Medienzuhaltung das Fernsehen (gefolgt von Radio hören, weiteren Tonträgern wie Schallplatten, Kassetten, CDs, Tonband, sodann Zeitung lesen, Zeitschriften/Illustrierte lesen, Bücher lesen, Sport treiben, Besuche machen oder Besuch haben); aber auch die Computernutzung – in den empirischen Untersuchungen bisher noch wenig beachtet – hat bereits eine wichtige Rolle in der Freizeit der Jugendlichen eingenommen. Fast ein Viertel der Jugendlichen im Alter zwischen 14 und 24 Jahren gab bereits 1996 an, sich in ihrer Freizeit regelmäßig mit dem Computer zu beschäftigen – eine Tendenz, die erheblich zunehmen wird. Betrachtet man die Besitzstände, wird deutlich, daß bereits mehr als jedes zehnte im Jahr 1995 befragte Kind über einen eigenen Computer verfügte. Neben dem Videorecorder und dem CD-Player wird bei Medienwünschen vor allem der Computer genannt. Der Anschluß des Computers an das Netz (Übergang von Off-Line zu On-Line) wird von ungefähr 5 % der deutschen Haushalte derzeit betrieben. Die Online-Dienste AOL, Microsoft Network (MSN), CompuServ oder T-Online werden zunehmend bekannt. Neben Universitäten und Unternehmen, die bisher die aktivsten Online-Nutzer waren, werden es zunehmend auch Privathaushalte sein, die sich ins Netz einloggen. Befragungen von Online-Nutzern zeigen, daß es sich um einen „digitalen Informationsjahrmakel“ zu handeln scheint, denn den Nutzern begegnet ein Sammelurium von interessanten, manchen nützlichen, öfter kuriosen, häufig auch obskuren, nicht zuletzt schlüpfrigen oder auch unverständlichen Angeboten und Inhalten, ohne Zusammenhang, Struktur, Inhaltsverzeichnis oder irgendeine gliedernde Ordnung. Die neuen Angebote der Online-Medien (über die eben genannten Dienste oder das anarchische Internet) animieren, verführen, reizen, liefern Informationen oder auch neue Stimulanzien. Downloads (Herunterladen von Daten und Programmen), Zahlungsverkehr (Online-Banking), kommunikationsorientierte Foren, Online-Shopping, Dialoge mit Anbietern und schließlich Spiele, Chat-Linien (die neue Kontaktbörse): Es gibt kaum einen Themenbereich, der ausgespart ist. Von Computerevents (vor allem in Mailboxnetzen) über Spieler von Multi-User-Dungeons (MUDs) bis zu Schülergruppen im Rahmen von online-unterstütztem Unterricht gibt es eine Fülle von über Medien konstituierten oder über sie neu sich aufbauenden Kontakt-Kulturen unter Jugendlichen, vom Lernen bis zur Sexualität.

Interaktionsgesellschaft und Sexualmoral

Diese neuen Formen der Kommunikation und Interaktion konstituieren eine neue Form des Welterlebens, die auch Sexualität betrifft bzw. betreffen kann. Die Interaktion am Bildschirm bezieht das Individuum zunehmend nicht nur ein, sondern formt es und kreiert Identitätswürfe. Über den Computer spielen wir eine Rolle, stellen uns anderen Personen online vor und machen auf diese Weise Bekanntschaften mit Menschen anderer Erdteile, anderer Ethnien etc. Die weltweite Vernetzung schafft eine weltweite Interaktionsgemeinschaft, die Fragen der Sexualität sicherlich nicht ausschließt. Freilich (und jetzt sind wir wieder bei unserem Eingangsbeispiel, dem Playboy-Cartoon): Das Internet bewirkt ganz offenbar auch Veränderung des Körperlichen in der Interaktionsgesellschaft, wie sie bei dem Scherz um ‚Telefonsex‘ schon angedeutet wurde. Denn der Nutzer ist zwar interaktionskompetent und prinzipiell weltweit gegenwärtig, aber er bleibt körperlos. Die neuen kulturellen Formen des Cyberpunk, der Cyberbodies und des Cyberspace lassen den Körper hinter sich, treten in die Cyberwelt ein, lassen sich als körperlose Abstraktionen mit Stimmen (und nicht notwendig ausgestalteten Leidenschaften) zutragen. Die physische Existenz bleibt in der mediatisierten Kommunikation unsichtbar, basiert letztlich nur auf Informationen über das Subjekt. So entsteht eine virtuelle Gemeinschaft, die sich neben die realen Begegnungen stellt und manchmal stärkere Affekte an sich zieht als die Wirklichkeit. Dabei sind sexuelle Praktiken zwar besprechbar, aber sie sind nicht auszuführen. Denn die Figuren sind ja voneinander getrennt. Dies führt zu einer zunehmenden Abschaffung einer auf sexuelle Praktiken gerichteten Sexualmoral, die durch eine Interaktions- oder Verhandlungsmoral der Partner ersetzt wird (dazu: SCHMIDT 1996, S. II ff.). Nicht sexuelle Handlungen oder Praktiken selbst stehen zur Debatte, sondern die Art und Weise ihres Zustandekommens oder ihrer Einschätzung im kommunikativen Austausch. Ob hetero-, homo- oder bisexuell, ehelich oder außerehelich, genital, anal oder oral, zart oder ruppig, bieder oder raffiniert, sadistisch oder masochistisch – alles dies kann nun ‚zur Sprache‘ kommen, sogar ‚gezeigt‘ werden, wenn der Kommunikationspartner dem zustimmt. Damit wird Heterosexualität zu einem von vielen möglichen Lebensstilen. Alles ist möglich, sofern die Partner übereinstimmen, also bereit sind, etwas anzuhören, zu thematisieren, sich darüber auszutauschen, es vielleicht sogar zu betrachten (oder dann, bei direkter körperlicher Begegnung, auch ‚konsensual‘ auszuprobieren). „Talkshows und Features im Fernsehen liefern uns täglich sexuelle und geschlechtliche Exoten und Besonderheiten ins Haus – mal einen Zwitter, mal einen Transvestiten, mal einen Stricher; mal eine postpartal Frigide, mal einen Gerontophilen, mal einen Freier und gelegentlich sogar einen Sexualforscher – und enthüllen, daß man von Sexualität nur in ihrem Plural sprechen kann. Und sie demonstrieren, daß man über Sexualität offen reden muß: Die Sado-Masochisten aus Bottrop, die sich in der ARD, anders als die aus Hamburg, nur verdeckt und verfremdet filmen lassen, handeln sich für diese kleinstädtische Weigerung, die ‚Tyrannei der Intimität‘ auszuüben, den nachsichtigen Tadel des Reporters ein. Das mediale Interesse am Sado-Masochismus liegt wohl daran, daß sich hier die Macht und Universalität der Interaktionsmoral erweisen kann; denn alle Akteure versichern, daß es um maßvolle, vereinbarte Torturen geht. Mit dem Horror und den Visionen des Marquis de Sade hat das nichts mehr zu tun.“ (ebd. S. 12)

Neue Medien und neue Dimensionen der Sexualität

Empirische Daten zeigen, daß der ‚erste Koitus‘ bei Jugendlichen zwar weiterhin ein (unvermeidbarer) ‚Zielwert‘ bleibt, aber er ist (im Vergleich zu den siebziger/achtziger Jahren) wieder weiter nach hinten verschoben, ins höhere Lebensalter (hier mag auch die Aids-Angst eine Rolle spielen); zudem geben immer weniger Jugendliche an, wann sie diesen Zielpunkt (erfüllter) Sexualität erreicht haben könnten. Die neuen Formen mediatisierter Kommunikation, die gerade auch in die Peer-Kulturen längst eingebrochen ist, sie zum Teil mit konstituiert, gibt der Sexualität, die bisher vor allem immer als eine Begegnung von Körpern, als Miteinander von Lust und Liebe verstanden wurde, ganz neue Dimensionen. Bisher verstanden wir unter Lust ein heftiges Verlangen, eine Begierde; sie wird verstanden als ein in Verbindung mit dem Geschlechtstrieb auftretendes Gefühl, das zu den intensivsten Empfindungen gehört, verbunden mit elementaren physischen Prozessen. Es handelt sich um eine Empfindung des Körpers, urtümlich und triebhaft, die der Liebe vorausgeht. Denn unter Liebe verstehen wir die innige Zuneigung eines Wesens zu einem anderen; Liebe sucht eine Bindung zu einem anderen Menschen, der nicht austauschbar, sondern einmalig ist bzw. sein soll – verbindet sich Liebe mit Lust, um so besser. Liebe hat eine sexuelle Komponente – so, wie Lust nicht nur an körperliche Gefühle gebunden sein muß. Denn auch seelische Regungen, geistige Erlebnisse und spirituelle Erfahrungen können Lust bereiten, von den Griechen ‚Erotik‘ genannt. Nach den christlichen Mystikern ist alles Liebe: „Nur der Liebe erschließt sich die Welt, die Welt des Anderen und die Welt insgesamt. Sie ist die Kraft, mit deren Hilfe man sich der Welt anpaßt und sich die Welt aneignet.“ (WULF 1985, S. 9) Es scheint so, als ob mediatisierte Kommunikation zumindest dazu beitrüge, auch die nicht-sexuelle Komponente der Lust zu verstärken. Liebe ist nicht mehr Begegnung der Körper, sondern primär Kommunikation, und damit ist auch der bisher stumm bei sich bleibende, ins Private zurückgezogene Sex ins persönliche oder auch öffentliche Gespräch gegeben. Indem Sexualität zum Diskurs wird, verwandelt sie aber möglicherweise die Erfahrungs- und Erlebnismodalitäten. Es entstehen neue Ansprüche, die Sexualität nicht mehr ausschließlich an die körperliche Begegnung binden. Diese wird weiter im Zentrum stehen, dessen bin ich sicher – aber wie schon S. Freud gemeint hat: Wenn alle unsere Lebensformen von Sexualität durchzogen sind, auch die nicht-triebhaften, dann sind es die Neuen Medien, die über die neuen Kontaktfigurationen der Sexualität neue Dimensionen hinzufügen könnten.

Dieter Baacke

Professor Dr. Dieter Baacke ist Erziehungswissenschaftler an der Pädagogischen Fakultät der Universität Bielefeld und Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK).

Literatur

- BAACKE, DIETER: Die 13- bis 18jährigen. Einführung in Probleme des Jugendalters. Weinheim/Basel 1994.
 SCHMIDT, GUNTER: Das Verschwinden der Sexualmoral. Über sexuelle Verhältnisse. Hamburg 1996.
 SCHRÖDER, HELMUT: Jugend und Modernisierung. Strukturwandel der Jugendphase und Statuspassagen auf dem Weg zum Erwachsensein. Weinheim/München 1995.
 WULF, CHRISTOPH (Hrsg.): Lust und Liebe. Wandlungen der Sexualität. München 1985.

Das Problem sind die Menschen, und nicht das Transportmedium. Eine **Stellungnahme** zum Thema „**Jugendschutz** und Neue Medien“

Zu den Gefahren der Neuen Medien für Kinder und Jugendliche

Welche Schlußfolgerungen werden aus den Untersuchungen gezogen, die die Angebote im Bereich der Neuen Medien unter den besonderen Gesichtspunkten Pornographie, politischer Extremismus, Gewaltdarstellungen quantitativ und qualitativ analysieren?

Gewalt- und Pornographiedarstellungen sind – gemessen am Verhältnis zu sonstigen Angeboten – im Internet eher gering vertreten (1–2%). Öffentliche Diskussionsforen zu Sexualität in allen Formen sind ebenso wie entsprechendes Bildmaterial verfügbar (ähnlich: Kiosk). Gewaltdarstellungen sind – gemessen am Verhältnis zu dominierenden anderen Medien (Fernsehen, Printmedien) – außerordentlich gering bis gar nicht vertreten. Politischer Extremismus im Sinne von Foren politischen Gedankenaustauschs aller Fraktionen sind vorhanden und werden nicht zensiert. Politische Randgruppen sind ebenso wie konventionelle politische Gruppierungen im Netz präsent.

Insgesamt geht von diesem Zustand keine Gefahr aus. Insbesondere für Kinder, Jugendliche und erwachsene Menschen ist der Zuwachs an politischer Auseinandersetzung und Streitkultur zu begrüßen. Die Präsenz von Extremen (z.B. politischen Randgruppen oder absurden sexuellen Abarten) fördert eher die Auseinandersetzung, als daß sie eine Gefährdung darstellte. Das Niveau der Diskussionen ist teilweise allerdings beklagenswert und könnte durch die Teilnahme entsprechend qualifizierter Institutionen gefördert werden.

Bestehen durch Multimedia-Angebote im Vergleich zum Fernseh- und Videobereich verstärkt Möglichkeiten, die Realitäten verschwimmen zu lassen oder Handlungsabläufe in der virtuellen Welt nach Wunsch beliebig zu verändern?

Nein, sogar eher weniger als bei anderen Medien. Im

Vergleich zum Fernsehen muß sich der Medienbenutzer wesentlich mehr bemühen, entsprechende Darstellungen zu konsumieren. Ein Fernsehprogramm läßt sich auch von einem (Klein-)Kind aktivieren und läuft dann. Durch das Internet übertragene Bilder müssen zunächst gezielt gewählt, dann auf den eigenen Computer geladen und können erst dann betrachtet werden.

Welche Gefahren sehen Sie für Kinder und Jugendliche aufgrund der zunehmenden Herstellung von kinderpornographischen Darstellungen mit dem Ziel der Verbreitung im Internet?

Pornographie, die Sex mit Kindern darstellt, wird nicht explizit für das Internet hergestellt, sondern ohnehin produziert; das Internet wird höchstens als Transportmedium zum Versenden benutzt. Schon aus technischen (Bandbreite) und wirtschaftlichen Gründen (fehlendes Abrechnungssystem) ist zu vermuten, daß der Großteil des Geschäfts mit derartigen Darstellungen auf anderen Wegen stattfindet. Wir sehen keine zusätzliche Gefahr für Kinder, durch die Informationsfreiheit des Internet mißbraucht zu werden. Im Gegenteil fördert die Auseinandersetzung mit diesem Thema, das in der Gesellschaft eher als Tabuthema unbehandelt bleibt, einen bewußten Umgang.

Ein gutes Beispiel für ein gestiegenes öffentliches Bewußtsein durch Informationsfreiheit lieferten Ereignisse um die Sekte Scientology. Nachdem im Internet sekteninterne Materialien aufgetaucht waren, versuchte Scientology auf rechtllichem Wege deren Verbreitung zu verhindern. Nach einer umfangreichen rechtlichen Auseinandersetzung wurden die Materialien zwar auf einigen Rechnern gelöscht, von anderen Usern jedoch erst recht kopiert und verbreitet. Aufgabe staatlicher Stellen wäre es, Diskussionen zu fördern und zu betreuen, so daß das Selbstbewußtsein von Kindern und Jugendlichen, sich gegen Nötigung und Mißbrauch zur Wehr zu setzen, wächst. Im übrigen ist Kinderpornographie

ohnehin weltweit verboten. Das Problem sind die Menschen, die so etwas produzieren und diejenigen, die durch ihre Nachfrage einen Markt dafür schaffen – und nicht das Transportmedium.

Zu den rechtlichen, technischen und sozialen Problemen in bezug auf den Kinder- und Jugendschutz im Zeitalter der neuen Medien

Welche nationalen, europäischen und internationalen gesetzlichen Grundlagen und welche rechtlichen Entwicklungen – einschließlich der Rechtsprechung – gibt es für die verschiedenen Bereiche der Neuen Medien, auf welche Angebotsformen können sie angewendet werden? Müssen neue Gesetze geschaffen werden bzw. bestehende Gesetze verändert werden, um eventuell bestehende Lücken zu schließen?

Die Gesetzeslage ist ausreichend – Daten auf deutschen Servern sind, wie CD-ROMs, Schriften im Sinne von StGB und GJS (Gesetz über die Verbreitung von jugendgefährdenden Schriften). Wer entsprechende Daten in das Internet einspielt, also Texte und/oder Bilder auf einem Web-Server ablegt oder im Usenet veröffentlicht, stellt entsprechende Schriften her und macht sie zugänglich. Ähnlich wie beim Brief- und Telefonwesen muß jedoch zwischen Urheber und Transporteur unterschieden werden.

Kann mit den bestehenden staatlichen Kontrollorganen der Kinder- und Jugendschutz auch im Multimedia-Zeitalter gewährleistet werden, oder müssen bestehende staatliche Einrichtungen neue Kompetenzen erhalten bzw. neue Einrichtungen geschaffen werden?

Mit den bestehenden staatlichen Kontrollorganen konnte schon bislang ein Kinder- und Jugendschutz nicht gewährleistet werden. Das hat allerdings nichts mit „Kompetenzen“ im Sinne von Befugnissen zu tun. Sinnvoller als die Schaffung neuer Einrichtungen bzw. Ausstattung bestehender Einrichtungen mit „neuen Kompetenzen“ erscheint uns daher die intensivere Auseinandersetzung mit dem Thema im Sinne einer öffentlichen Diskussion und Ursachenforschung. Die Verantwortung liegt schließlich bei der Gesellschaft und somit bei ihren einzelnen Mitgliedern.

Die staatlichen Organe sollten ihre Aufgabe wesentlich intensiver wahrnehmen, dem einzelnen seine Verantwortung verständlich zu machen und ihn durch dieses Verständnis letztlich zur Mitverantwortung für seine Umwelt zu veranlassen. Gerade die Neuen Medien bieten hierfür neue Möglichkeiten.

Gibt es technische Hardware- oder Software-Möglichkeiten, um den Mißbrauch von Multimedia-Angeboten durch Kinder und Jugendliche zu verhindern? Über welche technischen Gegebenheiten sollten die staatlichen Kontrollorgane verfügen, um eine annähernd effektive Kontrolle zu gewährleisten? Wie kann technisch sichergestellt werden, daß bei einzelnen Multimedia-Angeboten deren Anbieter bzw. deren Urheber exakt bestimmt und damit im Bedarfsfall auch zur Verantwortung gezogen werden können?

Einer Verhinderung des Mißbrauchs ist mit technischen Mitteln genausowenig zu erreichen wie eine Lösung gesellschaftlicher Probleme, die die Ursache für den Mißbrauch sind. Eine technische Sicherstellung exakter Urheberbestimmung ist zuverlässig nicht möglich, es verbleibt ähnlich wie beim Telefonnetz das Risiko anonymer Belästigung.

Gibt es auf nationaler oder internationaler Ebene freiwillige Bemühungen von Multimedia-Anbietern, Kinder- und Jugendschutzaspekte zu berücksichtigen?

Was den Netzbereich anbelangt: Ja. Es hat sich eine Art „common sense“ herausgebildet, der zwar mitunter nicht mit nationalen Gesetzen und religiösen Vorstellungen kompatibel ist, aber bei offensichtlich menschenverachtenden Entgleisungen (wie Kinderpornographie) auch Ächtungen zur Folge hat und sich in der Netiquette (das freiwillige Regelwerk der Netzgemeinde) niederschlägt. Zum anderen weisen Anbieter von Online-Diensten ihre Benutzer zunehmend auf diese Netiquette hin, was wir außerordentlich begrüßen.

Wo und wie können Kinder und Jugendliche im Umgang mit den Neuen Medien geschult werden (Stichwort: Medienkompetenz)? Wo und wie können Eltern, Erzieherinnen und Erzieher bzw. Lehrerinnen und Lehrer für die Problematik „Neue Medien und Kinder- und Jugendschutz“ sensibilisiert werden? Wie können die Anbieter der Neuen Medien zu mehr freiwilliger Selbstkontrolle angehalten werden?

Unter Medienkompetenz verstehen wir die Fähigkeit des Medienbenutzers, mediumsgerecht „lesen“ und „schreiben“ zu können. Die Begriffe sind hier jedoch in einer weitgefächerten Bedeutung zu verstehen; lesen umfaßt u.a. die Fähigkeit der Informationsrecherche, Filterung etc. nebst technischen Fähigkeiten und „schreiben“ vor allem auch die Beachtung des Kulturraums Internet.

Lebenslanges Lernen ist gerade im Hinblick auf die Neuen Medien eine Aufgabe, die aktiv in Form von Erwachsenenbildung, Volkshochschulkursen und sonstigen Veranstaltungen staatliche Förderung erfahren sollte. Da jeder Teilnehmer an den Neuen Medien sowohl Empfänger wie auch Sender ist bzw. sein kann, ist eine Trennung zwischen „Anbieter“ und „Empfänger“ weder zeitgemäß, noch zutreffend, noch sinnvoll. Nur durch gesellschaftliches Verantwortungsbewußtsein kann insofern eine Besserung eintreten, was wiederum freie und ungehinderte Diskussion und Kommunikation voraussetzt. Und genau die wäre durch jede Art der Informations(fluß)beschränkung gefährdet.

Andy Müller-Maguhn

Chaos Computer Club e.V., Hamburg

Auszüge aus einer Stellungnahme des Chaos Computer Clubs vor dem Ausschuß für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Das Thema der öffentlichen Expertenanhörung vom 9. Oktober 1996 lautete „Jugendschutz und Neue Medien – Nutzen und Risiken der Neuen Medien für Kinder und Jugendliche“.

Jugendschutz durch **freiwillige Selbstkontrolle** und **Medienkompetenz**

Ein Glück, jetzt ist sie endlich da: die ultimative Kinderschutz-Software „ImageCensor“. Die englische Firma Microtopo hat ein Programm entwickelt, das – laut Branchenblatt Konr@d in seiner ersten Ausgabe vom August 1997 – automatisch Pornographie erkennt und den Computer dann lahmlegt. Anstößige Bilder im Internet oder auf CD-ROM können somit nicht mehr in das Blickfeld von Kindern und Jugendlichen geraten. Wer bereit ist, 39,95 Dollar zu investieren, beweist, wie ernst er seine Erziehungsverantwortung nimmt. Pikanterweise soll ebendiese Software die ausfindig gemachten Schweinereien auch im Speicher ablegen können, zum späteren Betrachten. Na, wenn da man nicht einige findige Kids ... , na, Sie wissen schon. Sollte es etwa doch keinen 100prozentigen technischen Schutz vor unliebsamen Angeboten in den Neuen Medien geben?

Aufklärungseuphorie und Schocktherapie versus Medienpädagogik

Seit zu Beginn der 80er Jahre der Videorecorder Einzug in bundesdeutsche Wohnzimmer gehalten hat, ist nichts mehr wie es einmal war. Die Diskussion über Horrorvideos und Pornofilme hat schon damals gezeigt, daß sich die Gesetzgeber zwar redlich bemühen können, den Anbietern von vermeintlich jugendgefährdenden Inhalten das Leben schwer zu machen; ob es für den konkreten Schutz von Kindern und Jugendlichen viel gebracht hat, kann jedoch nicht eindeutig beantwortet werden. So wurden 1985 z.B die Videotheken in familienfreundliche und sogenannte Erwachsenen-Videotheken (Zugang unter 18 Jahren nicht gestattet) getrennt. Die FSK, die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, erhielt einen Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden, der helfen sollte, den Jugendschutzbelangen

bei den Alterseinstufungen von Kino- und Videofilmen mehr Gehör zu verschaffen, und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, BPjS, mußte personell aufgestockt werden, um der Flut von Indizierungsanträgen überhaupt Herr werden zu können. In einer Unzahl von Informationsveranstaltungen und Seminaren wurden unbescholtene Bürger mit Szenen aus Videos geschockt, wußten sie bis dato doch nichts von dem „Kettensägenmassaker“ oder den „Gesichtern des Todes“. Nach anfänglicher Aufklärungseuphorie und Schocktherapie kamen die Pädagogen wieder auf den Plan. Sie wußten durch ihre praktische Arbeit mit Mädchen und Jungen sehr wohl, daß diese, trotz verbesserter Jugendschutzgesetze, an die inkriminierten Machwerke gelangen konnten – wenn sie denn wollten. Das Blatt wendete sich etwas und der Ruf nach Medienpädagogik wurde laut.

Denn was lag in Anbetracht von vielfältigen Umgehungsmöglichkeiten der Schutzmechanismen im Grunde näher, als die zu Schützenden in die Lage zu versetzen, Medieninhalte und deren Funktion zu entschlüsseln und dadurch handlungsfähig zu werden, um letztendlich auch für sich selbst, d.h. die eigene Mediennutzung, Verantwortung übernehmen zu können?

Gut zehn Jahre später muß konstatiert werden, daß der Ruf nach Medienpädagogik zwar nicht vollständig ungehört verhallt ist, den Lippenbekenntnissen vieler Politiker aber, nun endlich flächendeckend für mehr Medienkompetenz zu sorgen, nur vereinzelt auch Taten gefolgt sind. Im Grunde wiederholt sich dieses Schema bei jedem neuen Medienthema, bei jeder neu ausgemachten Gefährdung für Kinder und Jugendliche: Nach der anfänglichen Aufgeregtheit und dem Entsetzen über die nunmehr völlig neue Qualität der Kinder- und Jugendgefährdung durch veränderte Medienangebote

folgt der Ruf nach besseren Schutz- und Kontrollmechanismen. Und nach der Einsicht, daß auch diese letztendlich keinen perfekten Schutz bieten können, wird fast schon resignativ die Forderung nach mehr Pädagogik, nach Kompetenzvermittlung und Persönlichkeitsstärkung laut. Alles richtige Forderungen, würden sie nur nicht immer an letzter Stelle genannt und oftmals – aus Geldmangel oder weil man das Vorhaben bereits mit der Umsetzung verwechselt – vergessen. Die rasante Entwicklung des Medienmarktes generiert fast beiläufig Problemzonen, die naturgemäß immer erst nach der Entstehung und Entdeckung „behandelt“ werden können. Die Programmangebote der privaten Fernsehanbieter, Computerspiele auf CD-ROM, Pay-TV und digitales Fernsehen skizzieren die Jugendschutzthemen der letzten zehn Jahre.

Option auf die Zukunft

Seitdem Computer auch für Normalbürger erschwinglich wurden, stehen sie in fast der Hälfte deutscher Haushalte. Mittlerweile sind die PCs derart leistungsstark, daß sie auch den Zugang zu Online-Diensten und zum Internet möglich machen und dadurch viele faszinieren, aber auch viele ängstigen. Die wenigsten nutzen diese Dienste regelmäßig, aber alle reden davon. Einmal mehr hat ein geschicktes Marketing („Mit diesem Gerät haben sie die Option auf die Zukunft“ – und wer will die schließlich nicht?) dazu beigetragen, daß in vielen Haushalten aufgerüstete Geräte stehen, die meist nur zum Spielen oder für die Schularbeiten und die Steuererklärung genutzt werden.

Die aktuelle Diskussion über jugendgefährdende Inhalte im Internet, denn darauf wird die Auseinandersetzung verkürzt, ist eigentlich eine Fachdebatte und kein Massenphänomen. Diejenigen, die mit Computern professionell arbeiten und die Systematik der Informationsangebote und Kommunikationskultur begriffen haben, behaupten zu Recht, daß es „kinderleicht“ sei, an z.B. indizierte Computerspiele oder pornographische Angebote zu gelangen. Wer allerdings nicht ganz so firm im Umgang mit seinem multioptionalen Werkzeug ist, benötigt oftmals Hinweise und Tips, um das zu finden, was er eigentlich gar nicht gesucht hat: die jugendgefährdenden Inhalte, von denen alle sprechen.

Die so gerne zitierten Kinder und Jugendlichen allerdings, die, wie man immer wieder lesen kann, ganz selbstverständlich mit diesen Geräten umgehen können, sich die Neuen Medien spielerisch aneignen – wie das ganze Leben halt – und sich souverän in virtuellen Jugendgefährdungen tummeln, sind eher eine Kopfgeburt ängstlicher Erwachsener als ein Abbild realer Zustände. Natürlich gibt es diese Profi-Kids, gibt es Jugendliche und junge Erwachsene, die in Internet-Cafés oder zu Hause das „Surfen auf dem Datenhighway“ beherrschen. Für den Pädagogen oder die Jugendschützerin stellen sich in Anbetracht solcher Fertigkeiten gleich mehrere Fragen, z.B.: Was interessiert diese User, was rufen sie sich auf? Und falls sie an die für sie verbotenen Inhalte geraten: Was machen sie damit? Gehören diese Nutzer zur Gruppe der Gefährdeten oder sind sie es gerade, die sich bereits als Autodidakten Medienkompetenz angeeignet haben?

Sich still und heimlich „geile“ Bildchen runterladen

Über die Nutzung der Online-Dienste und das Internet durch Kinder und Jugendliche gibt es nur vage Aussagen, ja eigentlich nur Schätzungen. Auch hier scheinen die Erwachsenenphantasien ausschlaggebend für eine Einschätzung

der Kommunikationswünsche der Jüngeren zu sein. Auf wenn wirft es denn ein schlechtes Licht, wenn davon berichtet wird, daß sich Jugendliche, wenn sie denn könnten, Gewaltstreifen und pornographische Angebote „reinziehen“ würden. Das, was für einige Erwachsene als Erleichterung gelten muß: die Anonymität in der Kommunikation, um sich z.B. über Sexualpraktiken auszutauschen oder sich still und heimlich „geile“ Bildchen runterzuladen, muß Jugendliche überhaupt nicht interessieren. Warum sollte es denn auch? Natürlich ist nicht auszuschließen, daß so etwas passiert, wie bei allen anderen Medien eben auch. Wer die Boulevardpresse diesbezüglich verfolgt, muß den Eindruck erhalten, daß ein Großteil des Internets aus sexuellen Darbietungen besteht. Diese Art der Berichterstattung und Aufmerksamkeit, die das Thema erfährt, sagt mehr über den Zustand unserer Gesellschaft aus, gerade in Hinblick auf unsere vermeintlich so freie Sexualität, als über die tatsächliche inhaltliche Beschaffenheit dieses neuen Mediums.

Nicht selten äußern sich Eltern besorgt darüber, daß sexuelle Darstellungen im Netz, speziell kinderpornographische Angebote, an ihre eigenen Kinder gelangen könnten, ohne daß diese es wollten. Dies ist allerdings eher unwahrscheinlich. Eine im Auftrag des Deutschen Kinderschutzbundes erstellte Dokumentation über „Kinderpornographie im Internet Relay Chat“, die im Juli diesen Jahres vorgestellt wurde, kommt zu der Einschätzung, daß die Chat-Bereiche für die Anbahnung von Geschäften mit kinderpornographischen Angeboten dienen, die Kommunikation jedoch nicht im öffentlichen Kanalgeschehen stattfände. „Die Teilnehmer weichen vielmehr auf den privaten, von anderen IRC (Internet Relay Chat)-Teilnehmern nicht zu belauschten Chat aus.“ Kinderpornographische Angebote in den für alle zugänglichen Seiten des Netzes gibt es demnach so gut wie gar nicht. Eine Gefährdung von Mädchen und Jungen kann am ehesten in den von Kindern genutzten Chatbereichen erfolgen. Doch hier wachen in der Regel „Lotsen“ der Anbieter, um derartige Übergriffe zu unterbinden.

Rein quantitativ läßt die Nutzung der Online-Dienste noch zu wünschen übrig. Der erwartete Boom ist ausgeblieben, die anfängliche Internet-Euphorie, die ja mehr oder weniger herbeigeschrieben wurde, ist einer realistischen Einschätzung der Nutzung bzw. eben auch Nicht-Nutzung gewichen. Es ist nicht zu unterschätzen, daß diese Angebote nicht kostenlos sind und einige Interessierte bereits die Erfahrung gemacht haben, daß Surfen und sich hier und da mal etwas runterladen schnell ins Geld gehen kann.

Nutzung des Internet eher gering

Laut einer Studie, die der Verband Deutscher Elektrotechniker im letzten Jahr zum Thema „Junge Menschen – neue Technologien – Studienwünsche“ herausgegeben hat, ist die Nutzung des Internet bei jungen Menschen eher gering. Die Befragung bei 5500 Gymnasiasten der Leistungskurse Mathematik, Physik und Informatik hat ergeben, daß 84% der Befragten zu Hause über einen Computer verfügen und sich davon 21% per Modem in die Datenausbahn einklinken können. Das „Surfen“ im Internet scheint aber eher in aller Munde als in aller Computer zu sein, denn laut Studie schmökern regelmäßig nicht mehr als 9% der befragten Jugendlichen im weltweiten Netz. Die Zugangsgebühren und die Telefonkosten werden auch hier als ein Argument der zögerlichen Nutzung genannt. Die Erwartungen lagen bei den Auftraggebern der Studie anscheinend um einiges höher, besonders da die befragten Gymnasiasten durch ihre

Wahl der Leistungskurse bereits eine große Aufgeschlossenheit und ein überdurchschnittliches Interesse gegenüber neuen Technologien mitgebracht hatten.

So ist es denn auch erklärtes Ziel, zumindest unseres Bundesforschungsministers Rüttgers und der Telekom AG, die deutschen Schulen bis zum Jahr 1998 zehntausendfach ans Netz zu bringen, wohlwissend, daß hierüber am ehesten eine Akzeptanzerhöhung gegenüber den Neuen Medien, speziell dem Computer und den Online-Diensten, zu erzielen ist. Das läßt sich der Zukunftsminister auch einiges kosten: 23 Millionen stellt seine Behörde innerhalb von drei Jahren für dieses Projekt bereit. Der Telekom ist die Investition in die zukünftigen Nutzer immerhin 36 Millionen wert – für Großunternehmen sicherlich „peanuts“, für den in der Jugendhilfe arbeitenden Sozialpädagogen allerdings eine mächtige Summe, die nachdrücklich deutlich macht, wo bei der Bildung die Prioritäten gesehen werden.

Aber auch gegen sogenannte Netzbeschmutzer will Rüttgers vorgehen. Er forderte bereits im Herbst letzten Jahres die Nutzer des Internet auf, rechtswidrige Inhalte der Polizei zu melden. Darüber hinaus müsse es allerdings Software-Filter geben, also „elektronische Schlüssel“, so der Bundesminister, die unliebsame Inhalte für Kinder unzugänglich machten. Daneben forderte er eine wirksame Selbstkontrolle der Diensteanbieter, obwohl der Anteil von z.B. rechtsextremistischer Propaganda, Rassismus und Kinderpornographie im Internet nach seiner Kenntnis unter einem Prozent lägen. Wer um die Masse der täglich wechselnden Angebote im Netz weiß, muß auch ein Prozent für eine gefährlich große Zahl halten. Einschätzungen von Fachleuten zufolge, wie z.B. dem Chaos Computer Club, liegt der Anteil weitaus niedriger. Aber egal ob ein Promille oder weniger, reagiert werden muß auf die problematischen Angebote.

Jugendschutz auf selbstverantworteter Basis stärken

Knapp ein Jahr nach der Ankündigung, eine Selbstkontrolle bei Online-Diensten einzuführen, hat eine Initiative von Verbänden und Unternehmen der Multimediabranche am 9. Juli dieses Jahres die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia Diensteanbieter e.V., kurz FSM, ins Leben gerufen (<http://fsm.de>). Erklärtes Ziel dieses Vereins ist es, „die Achtung der schutzwürdigen Interessen der Nutzer und der Allgemeinheit insbesondere gegenüber Rassendiskriminierung sowie Gewaltverherrlichung zu leisten und den Jugendschutz auf selbstverantworteter Basis zu stärken“. Des Weiteren verpflichten sich die Mitglieder auf einen gemeinsamen Verhaltenskodex, der bei Zuwiderhandlung abgestuft eine Aufforderung zur Angebotsänderung, eine Mißbilligung und eine veröffentlichte Rüge zur Folge hat.

Da man sich per eMail nicht nur über die Angebote der Vereinsmitglieder wie z.B. die Deutsche Telekom, Gruner + Jahr Fernsehproduktions-GmbH oder Microsoft beschweren kann, sondern auch über die Inhalte anderer Anbieter, stellt sich allerdings die Frage, ob eine derartig abgestufte Strafe für Vereinsmitglieder die ausgemachten Bösewichte beeindrucken wird.

Den Mißbrauch des Netzes wird man nie ganz ausschließen können, so wie schließlich auch Versicherungen oder Kreditkarten Menschen mit krimineller Energie inspirieren. Eine freiwillige Selbstkontrolle, die wie bei der FSM auf einen gemeinsamen Verhaltenskodex setzt und zudem noch unter den Augen der Fachöffentlichkeit agiert, ist eine ebenso adäquate Antwort auf die problematischen inhaltlichen Angebote im Netz wie die „Lotsen“ einiger Online-Dienste.

Auch die beiden neuen Gesetze, das Informations- und Kommunikationsdienste-Gesetz des Bundes (IuKDG) und der Mediendienste-Staatsvertrag der Länder zeigen die rege Betriebsamkeit auf seiten der Gesetzgeber und der Kontrollinstanzen. Ergänzt werden all diese Kontrollmaßnahmen durch eine Vielzahl an Software-Angeboten, die den Eltern und Erziehungsverantwortlichen eine Hilfe beim Umgang mit den Neuen Medien bieten wollen.

Und was passiert seitens der Pädagogik? Das Projekt „Schulen ans Netz“ unter der Maßgabe eines klaren Verwertungsinteresses kann es ja wohl alleine nicht sein. Angebote in der Jugendarbeit gibt es wenige und wenn, dann steht und fällt ein Projekt nicht selten mit dem Engagement eines einzelnen Sozialpädagogen. Beruhigend bei dem ganzen Dilemma der fehlenden Kompetenzvermittlung ist, daß diejenigen Mädchen und Jungen, die sich für die Neuen Medien und damit für die Online-Dienste und das Internet interessieren, um die jugendgefährdenden Inhalte zwar wissen, „klar, das ist gar kein Problem da ranzukommen ...“, ihnen aber allein das Interesse daran fehlt.

Dies entläßt die Pädagogen allerdings nicht aus ihrer Pflicht, sich auch den Herausforderungen dieser Neuen Medien zu stellen. Die Politiker auf Bundes- wie auf Landesebene haben anscheinend ihre Arbeit getan. Was wieder einmal vergessen wurde, ist die Pädagogik, die Kompetenzvermittlung und die Stärkung der Persönlichkeit. Und ohne verbindliche Regelungen bleiben diese wichtigen Bereiche nach wie vor ins Belieben und das individuelle Engagement einzelner gestellt.

Andrea Urban

Andrea Urban ist Leiterin der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen und Kuratoriumsvorsitzende der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen.



Multimedia ohne Grenzen?

Jugendschutz vor der Herausforderung Neuer Medien

Das weltweite Netz für alle

Die weltweit vernetzte Kommunikation vermag alles, was auf dem klein gewordenen Globus passiert, ohne wesentliche Zeitverzögerung auf einem heimischen Monitor zu präsentieren. Voraussetzung sind nur die Aufnahmetechnik, ein Computer und ein Netzanschluß vor Ort. Dank der neuen digitalen Kommunikationstechnik sind Bibliotheken, Kaufhäuser, Reisebüros, Arbeitsplätze, Filme und Spiele per Abruf im Wohnzimmer erhältlich – und auch im Kinderzimmer. Von der Freiheit der Netze und der Demokratisierung des Wissens ist die Rede. Bisher getrennte Medienbereiche wie Telefon, Zeitung und Fernsehen verschmelzen über den Computer zu einem multimedialen Kommunikationssystem. Unverändert bleibt dagegen die Aufnahmefähigkeit des menschlichen Gehirns für Informationen und emotionale Reize. Im Vergleich zu den noch weitgehend strukturierten Fernsehprogrammen findet man in den Netzen ein Konglomerat an Informationen, Botschaften und Angeboten vor. Als Nutzerin oder Nutzer hat man die Wahl, muß aber auch wissen, was einen interessiert, was man will und sucht. Wer einfach nur „blättert“ und „kramt“ – bzw. „surft“ und „linkt“ – wird erst mal dort hängenbleiben, wo ihm persönlich die stärksten Reize angeboten werden. Für Kinder sind das möglicherweise phantastische Welten und bestimmte Spiele, für Jugendliche können es Filme sein, Kontakte, interessante Stars und natürlich Sexualität.

Das Netz ist für jeden verfügbar, der es sich leisten kann. Es wird alles anbieten, wofür es eine Nachfrage gibt. Und wenn man mit Sexartikeln und Pornographie gute Geschäfte machen kann – und die Zahl der Sexshops und Pornofilme sprechen dafür –, so werden diese auch im Netz vermarktet werden.

Devise: Jugend ans Netz

Fast jedes Büro, aber auch schon jeder fünfte private Haushalt sind mit einem Computer ausgestattet. Von den ca. drei Millionen Internet-Anschlüssen sind allerdings weniger als ein Drittel in privaten Haushalten. Politik und Wirtschaft fordern eine schnell wachsende Medienkompetenz, d. h. Kinder und Jugendliche sollen schon früh in Möglichkeiten und Bedürfnisse der Neuen Medien hineinwachsen. In diesem Sinne lautet die gemeinsame Devise der Deutschen Telekom und des Bundeswissenschaftsministeriums: „Schulen ans Netz“. Die Multimedia-Ausstattung in den deutschen Schulen soll – trotz leerer Kassen mit großem finanziellen Einsatz – vorangebracht und die Medienkompetenz von Lehrern und Schülern verbessert werden. In Anbetracht der Vielfalt der Angebote im Netz scheint es auch nötig, einen gezielten und effizienten Umgang zu schulen. Im Unterschied zu überschaubaren Medien wie Fernsehen und Presse, deren Glaubwürdigkeit oder auch politische Ausrichtung meist bekannt ist, kann man im Netz nicht mehr allem, was da geschrieben steht, vertrauen bzw. dessen Richtigkeit einschätzen. Pädagogische Begleitung und eine Anleitung zur Medienskopsis wären hier also notwendig, wie auch die Förderung einer Medienmündigkeit, die bisher an unseren Schulen eher zu kurz kam.

Grenzenlose Freiheit im Netz ?

Die demokratischen Grundordnungen sehen in den Verfassungen der westlichen Länder die Meinungs- und Informationsfreiheit der Bürger als Grundrecht vor. In Art. 5 Abs. 1 des Grundgesetzes (GG) der Bundesrepublik Deutschland ist die Freiheit des einzelnen Bürgers garantiert, nicht nur eine freie Meinung zu haben, sondern diese auch zu verbreiten

und Zugang zu den Meinungen anderer zu haben. Diese Rechte sind ergänzt durch die Freiheit der Medien, insbesondere für Presse, Rundfunk und Film. Einschränkend wird allerdings in § 5 Abs. 2 GG formuliert: „Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und in dem Recht der persönlichen Ehre.“ Danach hat der Jugendschutz die Aufgabe, Medieneinflüsse, die sich bei Kindern und Jugendlichen negativ auf das im Grundgesetz entworfene Menschenbild auswirken könnten, abzuwenden und zu verhindern.

Im Streit Medienfreiheit gegen Jugendschutz wurde erst kürzlich der von Bill Clinton Ende 1995 unterzeichnete „Communication Decency Act“ vom Obersten Gerichtshof der USA als nicht verfassungskonform erklärt. Auch in Deutschland rangieren offenbar die Befürchtungen weit oben, daß allzu ängstliche Restriktionen gegenüber den neuen Medien das erhoffte Wirtschafts- und Beschäftigungswachstum beeinträchtigen könnten. Justizminister Edzard Schmidt-Jortzig warnte in der abschließenden Lesung zum Informations- und Kommunikationsdienstegesetz am 12. Juni 1997 davor, daß Deutschland aus Angst vor der Verbreitung krimineller Inhalte im Internet zum „digitalen Entwicklungsland“ werden könne. Und Manuel Kieper, Medienexperte von Bündnis 90/Die Grünen, äußerte in der gleichen Diskussion die Befürchtung, daß „die Chefs von Online-Diensten aus Deutschland vertrieben werden könnten, falls sie, wie im Fall Compuserve, gleich mit einem Bein im Gefängnis stünden“.

Braucht man Jugendschutz im Netz ?

Wenn man zu der Überzeugung kommt, daß man Jugendschutz braucht, dann braucht man ihn in allen Medien, also auch in den Netzen, weil die schädigenden Inhalte letztlich dieselben sind. Man wird nicht davon ausgehen können, daß Kinder und Jugendliche so aufwachsen, daß sie Pornoangebote oder Gewaltbotschaften bereits als Unsinn und Absurditäten abtun können. Das normalerweise hochmotivierte Interesse von Kindern und Jugendlichen ist unter anderem auf alles Neue und Fremde ausgerichtet, erst recht, wenn es verboten sein soll.

Ab einer gewissen Entwicklungsstufe sind neue und möglichst interessante Beziehungen sehr wichtig. In diesem Zusammenhang können Darstellungen von Sexualität – zumal im Verbots- und Tabubereich – schon in einer frühpubertären Phase besonders attraktiv sein. Das Verhalten der Eltern, die selbst nicht immer ein ungebrochenes Verhältnis zur Sexualität haben, kann dies sogar noch forcieren. Auf der anderen Seite erleben Kinder auch Phasen von Einsamkeit, gestörtem Selbstwertgefühl und ersten Vertrauensbrüchen, in denen die Phantasie sehr eigene Wege geht. Wenn in solchen Entwicklungsphasen Pornographie als quasi geheime Erwachsenenrealität ins Spiel kommt, so kann dies Schädigungen im Bereich der Emotionalität und Sexualphantasie auslösen. Jüngere Kinder und Jugendliche erleben harte pornographische Darstellungen am ehesten als schockierend und ekelhaft. Bei älteren männlichen Jugendlichen, die nicht über ein korrigierendes Bildungspotential verfügen, können insbesondere Rollen- und Frauenbilder negativ beeinflusst oder bestätigt werden, während Mädchen eher in erschreckende und angstauslösende Traumatisierungen geführt werden. Auch die im Netz vorzufindenden Sexualitätsdarstellungen sind häufig auf männliche Wunschvorstellungen hin zugeschnitten. Wie die meisten anderen derartigen Darstellungen negieren sie Sexualität als Intimität zwischen zwei

Menschen und damit als wesentlichen Bestandteil einer Beziehung.

Jugendschutz gegenüber desorientierend stimulierenden Sexualitätsdarstellungen ist also auch im Netz erforderlich. Denn die Zukunft wird nicht allein von wirtschaftlichen Entwicklungen bestimmt, sondern ganz wesentlich von der sozialen Kompetenz von Kindern und Jugendlichen als den Erwachsenen von morgen.

Das weltweite Netz in Sachen Sex

Wer Beratung in sexuellen Problemfragen sucht, der findet sie, soweit dies möglich ist, auch im Internet. Eine Vielzahl seriöser Beratungsstellen, Jugendeinrichtungen u.v.m. sind im Netz vertreten. Wenn man die nächste Aids-Beratungsstelle sucht, wird man schnell fündig. Auch die Diskussionsforen zu solchen Themen werden meist sehr gewissenhaft geleitet. Außerdem findet man in „Bravo“ die schon als klassisch zu bezeichnende Sexualaufklärung für Jugendliche. Hier können die 12–20jährigen online den Rat des Dr.-Sommer-Teams einholen. Demnach interessieren sich Jugendliche offenbar für: „Liebe mit 14“; „Die Pille danach“; „Orgasmus in jeder Stellung?“, „Er kommt zu spät“; „Penisgröße“ – um nur einige Überschriften aus der langen Liste der Texte zu erwähnen. Bei dem besonders schwierigen Thema „Sexueller Mißbrauch“ hat sich das Dr.-Sommer-Team viel Mühe gemacht und eine umfangreiche Liste von Beratungs- und Selbsthilfeeinrichtungen beigefügt.

Aber auch wer Pornographie sucht, wird schnell fündig. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, in der Vielzahl der Angebote das Gewünschte zu finden: Entweder steuert man eine bereits bekannte Adresse an oder man benutzt eine der Suchmaschinen. Ruft man eine Adresse auf, so findet man dort in der Regel sogenannte Links, durch deren Anklicken man direkt zu thematisch ähnlichen Angeboten wechseln kann.

In der Suchmaschine kommt man durch die Eingabe von Begriffen ans Ziel. Zu den Begriffen „pictures“ und „erotic“ hatte die benutzte Suchmaschine 10.769 relevante Angebote vorliegen, von denen 10 mit Beschreibungen und Adresse zur Erstauswahl auf dem Bildschirm erscheinen und nur noch angeklickt zu werden brauchen. Die genannten Hauptangebote, die jeweils noch mit zusätzlichen Begriffen beschrieben werden, tragen z.B. die folgenden Überschriften: „1. Nude Images; 2. Oral Sex Pictures; 3. Erotica Web Registry; 4. Persian Smitty's; 5. Gaymen; 6. Erotic Strip – For Pleasure of Men; 7. Nude, Pussy, Nudity; 8. Adult Entertainment Extravaganza – Sex City; 9. Action Packed Hot Links-The Best in Adult Ent.; 10. Teenagers Sucking Cocks“.

Zu diesem letzten Angebot lautet der Text weiter: „Welcome! If you are not of legal age or are offended by adult material exit here now! To see hot young teenage college girls licking, sucking and fucking click here!“ Kaum ein Jugendlicher, der bis hierher gekommen ist, wird dies nicht als werbende Aufforderung verstehen. Auf den betreffenden Seiten findet der neugierig gemachte Kunde dann Fotos mit eindeutigen sexuellen Szenen, die meist Detailausschnitte zeigen, wie z.B. das Gesicht einer Frau, auf deren Wange mehrere Penisse ejakulieren oder Darstellungen von Fellatio bei gleichzeitigem Geschlechtsverkehr mit mehreren Partnern. Diese Seiten sollen für das eigentliche Angebot werben, das dann wiederum nur zahlenden Mitgliedern zugänglich gemacht wird: „Just wait 'till you get inside! Come on! Join us now! In fact we have tons of teen pix, movies ...“. Per Telefon kann der Kunde dann entweder seine Kreditkarte

angeben oder einen Anmeldebogen ausfüllen, auf dem er versichert, daß er volljährig ist und versteht, daß das angebotene Material sexueller Natur und nur für Erwachsene zugänglich ist.

Die Schwierigkeit für den gesetzlichen Jugendschutz zeigt sich daran, daß man auch beim Anwählen von Adressen, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bereits im November 1996 auf den Index der jugendgefährdenden Schriften gesetzt wurden, derzeit noch fündig wird. Nach wie vor stehen diese fotografischen Darstellungen mit härtesten pornographischen Inhalten (vaginale Penetration mit großen Gegenständen, menschlichen Armen etc.) im Netz. Problematisch ist dies auch deshalb, weil mit der Veröffentlichung der Indizierung die Adressen angegeben werden müssen. Die Notwendigkeit, daß diese Angebote Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sein dürfen, wird dadurch konterkariert.

Rechtliche Einschränkungen der Netzfreiheit

Die Öffentlichkeit hat sich kürzlich über einen Fall entsetzt, bei dem die mutmaßlichen Tatverdächtigen mittlerweile durch das Landgericht Traunstein freigesprochen wurden – allerdings mit anschließender Berufung der Staatsanwaltschaft beim Bundesgerichtshof. Dabei geht es um ein angeblich nicht ernst gemeintes Angebot im Netz, Kinder in einem dafür bereitgestellten Folterkeller auf sadistische Weise mißbrauchen zu können, gegebenenfalls auch mit tödlichem Ausgang. Hier handelt es sich zwar um ein schwerkriminelles, strafrechtliches Delikt und nicht um einen Verstoß gegen Jugendschutzbestimmungen. Unabhängig von der Art des Delikts wird es aber auch in Zukunft nicht einfach sein, an Täter heranzukommen, die nicht in Deutschland, sondern irgendwo im Ausland sitzen und möglicherweise auch nicht über deutsche Provider anbieten.

Zwar gibt es von seiten der Anbieter einige Bemühungen, Kinder vor schädigenden Angeboten zu schützen, so durch „Cyber Patrol“ oder „Net Nanny“. Bisher hat aber keine dieser Maßnahmen einen effizienten Schutz vor Inhalten, wie den oben aufgeführten, ermöglicht.

Um Rechtssicherheit bezüglich nötiger Einschränkungen und erwünschter Freiheiten herzustellen, sind am 1. August dieses Jahres zwei neue Gesetze in Kraft getreten, die Rahmenbedingungen für das Angebot der Netze regeln sollen. Es sind dies das Informations- und Kommunikationsdienstegesetz des Bundes und der Mediendienste-Staatsvertrag der Länder. Entsprechend den Kompetenzen, die Bund und Länder im Medienbereich wahrnehmen, regelt das Informations- und Kommunikationsdienstegesetz vorrangig jenen Bereich des Netzangebots, den man mit Individualkommunikation umschreiben könnte und zu dem insbesondere die Telekommunikation gehört. Der Mediendienste-Staatsvertrag bezieht sich in Abgrenzung dazu auf Angebote, die sich an die Allgemeinheit richten bzw. nach dem bisherigen Verständnis unter Massenkommunikation zu fassen sind. Dazu würden z.B. Rundfunk und Fernsehen gehören. Beide Gesetze beinhalten unterschiedliche Jugendschutzregelungen.

Informations- und Kommunikationsdienstegesetz

Mit Artikel 6 des Informations- und Kommunikationsdienstegesetzes wird das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) und damit die Zuständigkeit der Bundesprüfstelle auch auf Medieninhalte ausgedehnt, die „durch elektronische Informations- und Kommunikationsdienste verbreitet, bereitgehalten oder sonst zugänglich

gemacht werden“ (§ 3 Abs. 1 Nr. 4 GjS). Die Stellung der Bundesprüfstelle als Jugendschutzinstitution des Bundes wird damit gestärkt und die Indizierung jugendgefährdender Angebote in den Netzen zum wesentlichen Instrumentarium der Sicherung des Wohles von Kindern und Jugendlichen gemacht.

Nach dem GjS können alle Jugendämter, Landesjugendämter und Oberste Landesjugendbehörden bei der Bundesprüfstelle Indizierungsanträge stellen. Deren Gremien entscheiden dann nach Sichtung und Prüfung jedes einzelnen Produkts, ob die beantragte Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Schriften erfolgen soll. Produkte, die mit bereits indizierten Schriften inhaltsgleich sind, unterliegen nach der Neuregelung automatisch den Beschränkungen des GjS (§ 18 Abs. 1 GjS). Allerdings bezieht sich die Indizierung ausdrücklich auf Kinder und Jugendliche, so daß indizierte Produkte für Erwachsene zugänglich bleiben. – Dies entspricht dem eingangs erwähnten Grundgedanken der Medienfreiheit aus Art. 5 GG. – Deshalb sieht das GjS vor, daß die Verbreitung jugendgefährdender Produkte nach wie vor auch in Informations- und Kommunikationsdiensten möglich ist, „wenn durch technische Vorkehrungen oder in sonstiger Weise eine Übermittlung an oder Kenntnisnahme durch Kinder oder Jugendliche ausgeschlossen ist“ (§ 5 Abs. 3 Nr. 2 GjS). Davon dürfte beispielsweise auch ausgegangen werden, wenn durch Personalausweis oder Kreditkarte nachgewiesen wird, daß die Zugangsberechtigten volljährig sind.

Ergänzend fordert das Informations- und Kommunikationsdienstegesetz, daß kommerzielle Dienste einen eigenen Jugendschutzbeauftragten bestellen. Er soll die Anbieter in Fragen des Jugendschutzes beraten und den Nutzern, beispielsweise bei Beschwerden, als Ansprechpartner dienen. Darüber hinaus formuliert der Gesetzestext: Der Jugendschutzbeauftragte „kann dem Diensteanbieter eine Beschränkung von Angeboten vorschlagen“ (§ 7a GjS). Allerdings haben die Anbieter die Wahl und können, falls sie keinen Jugendschutzbeauftragten im eigenen Haus beschäftigen wollen, „eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle zur Wahrnehmung der Aufgaben ... verpflichten“ (ebd.). Verstöße gegen die neuen Bestimmungen werden in den Ordnungswidrigkeitenkatalog des § 21 GjS aufgenommen. Als Sanktion gegen Anbieter kann ein Bußgeld von 30.000 DM verhängt werden. Die Wirksamkeit der neuen Bestimmungen wird sich u.a. daran erweisen müssen, daß indizierte Angebote nicht mehr in der oben beschriebenen Weise im Netz vorzufinden sind.

Mediendienste-Staatsvertrag

Analog zu den Jugendschutzbestimmungen im Rundfunkstaatsvertrag gewährleistet § 8 des Mediendienste-Staatsvertrages ein abgestuftes Regelungssystem für „unzulässige Mediendienste und Jugendschutz“. In § 8 Abs. 1 werden alle Angebote genannt, die unzulässig sind und daher nicht verbreitet werden dürfen. Hierzu gehören zunächst Angebote, die strafrechtlich relevant sind, indem sie zum Rassenhaß aufrufen (§ 130 StGB), Gewalt verherrlichen oder verharmlosen (§ 131 StGB) oder den Tatbestand der Pornographie erfüllen (§ 184 StGB). Unzulässig sind darüber hinaus Produkte, die den Krieg verherrlichen, Kinder oder Jugendliche sittlich schwer gefährden oder die Menschenwürde verletzen.

§ 8 Abs. 2 und 3 des Mediendienste-Staatsvertrages fordert Einschränkungen für Angebote, die „das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen beein-

trächtigen“. Sie dürfen über Verteildienste „nicht verbreitet werden, es sei denn, der Anbieter trifft aufgrund der Sendezeit oder auf andere Weise Vorsorge, daß Kinder oder Jugendliche die Sendungen üblicherweise nicht wahrnehmen“ (Abs. 2). In den Abrufdiensten sind jugendbeeinträchtigende Inhalte nur dann zulässig, „wenn Vorkehrungen durch den Anbieter oder andere Anbieter bestehen, die dem Nutzer die Sperrung dieser Angebote ermöglichen“ (Abs. 3). Wie schon für Rundfunk und Fernsehen ermöglicht diese abgestufte Regelung einen Ausgleich zwischen der Medienfreiheit Erwachsener und den Interessen des Jugendschutzes. Der rechtliche Rahmen schafft die Voraussetzung dafür, daß Eltern und Pädagogen ihre Verantwortung gegenüber den Kindern wahrnehmen können, indem sie beispielsweise den Zugang zu beeinträchtigenden Inhalten, die Online angeboten werden, sperren können.

Die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen wird durch „die in den Ländern für den gesetzlichen Jugendschutz zuständige Behörde überwacht“ (§ 18 Abs. 1 Mediendienste-Staatsvertrag). Werden Verstöße festgestellt, so kann dies als Ordnungswidrigkeit „mit einer Geldbuße bis zu 500.000 DM geahndet werden“ (§ 20 Abs. 2 Mediendienste-Staatsvertrag). Um eine effiziente und einheitliche Handhabung zu gewährleisten, hat die Jugendministerkonferenz am 19./20. Juni 1997 beschlossen, eine länderübergreifende Stelle zur Durchführung der Jugendschutzbestimmungen im Mediendienste-Staatsvertrag einzurichten. Diese länderübergreifende Stelle soll eine Kontrollfunktion in bezug auf jugendschutzrelevante Inhalte in den Mediendiensten wahrnehmen. Dies soll in Kooperation mit den Anbietern geschehen, die ihrerseits die Verantwortung für jugendgefährdende oder -beeinträchtigende Angebote haben, auf die sie hingewiesen werden. Ob die Anbieter diese Inhalte verändern, sperren oder mit geeigneten Sicherheitsmaßnahmen versehen, bleibt in ihrem Ermessen.

Ergänzend fordert der Mediendienste-Staatsvertrag mit gleichem Wortlaut wie das Informations- und Kommunikationsdienstegesetz die Einstellung von Jugendschutzbeauftragten oder die Beteiligung an einer freiwilligen Selbstkontrolle. Diese Maßnahme, die im Rundfunk bereits praktiziert wird, soll die Eigenverantwortung der kommerziellen Anbieter erhalten. Mit den Jugendschutzbeauftragten oder Selbstkontrollen der Anbieter sind andererseits aber auch Ansprechpartner für die Jugendschutzbehörden gegeben. Ein wirksamer Jugendschutz wird durch diese Kommunikation gefördert.

Zuständigkeit und Schlupflöcher

Mehr Rechtssicherheit für Online-Angebote herzustellen war der gemeinsame, von Bund und Ländern artikuliert Wunsch, der mit den parallelen Gesetzesinitiativen von Informations- und Kommunikationsdienstegesetz und Mediendienste-Staatsvertrag verfolgt wurde. Ob dies allerdings mit den vorliegenden Regelungen gelingen wird, darf bezweifelt werden. Problematisch ist zunächst die Unterscheidung zwischen Individual- und Massenkommunikation bezogen auf Bundes- bzw. Länderkompetenz. Diese Unterscheidung lehnt sich an die Zuständigkeit des Bundes für Telekommunikation und der Länder für Rundfunk und Fernsehen an. Die Online-Angebote zeichnen sich aber gerade dadurch aus, daß sie diese bisher getrennten Bereiche in einem neuen Medium zusammenführen, in dem auch die Trennung zwischen Individual- und Massenkommunikation zunehmend unscharf wird.

Die überwiegende Anzahl der Text-, Ton- oder Bildangebote richtet sich zwar an die Allgemeinheit, wird aber individuell abgerufen bzw. genutzt. Dies gilt beispielsweise für Filme, Spiele, Homepages, Teleshopping oder die oben beschriebenen Sexangebote. Die Anbieter jugendschutzrelevanter Produkte werden daher strengere Jugendschutzbestimmungen, wie der Mediendienste-Staatsvertrag sie vorsieht, eher zu vermeiden suchen und in die Nische der ‚privaten‘ Kommunikation flüchten.

Problematisch im Sinne des Jugendschutzes wird dies aber, wenn über Online-Dienste Inhalte angeboten werden, die in ihrer bisherigen Verbreitung klaren Jugendschutzregelungen unterworfen sind. Kino- und Videofilme dürfen Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn sie eine entsprechende Alterskennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz erhalten haben. Dieser Alterskennzeichnung wird durch eine entsprechende Sendezeitregelung im Fernsehen entsprochen, wenn der betreffende Film dort zur Sendung kommt. Die gleichen Filme, die in Videotheken erst ab 18 Jahren erhältlich sind und im Fernsehen erst nach 23.00 Uhr ausgestrahlt werden dürfen, können per Video-on-demand dann z.B. den ganzen Tag über abgerufen werden, was schon in Kürze technisch kein Problem mehr sein wird – eine solche Ungleichbehandlung würde den bisher bewährten Jugendschutz aushöhlen.

Versäumnisse sind auch im Bereich der Telespiele zu beklagen, die in hohem Maß als jugendschutzrelevant anzusehen sind. Im Zusammenhang mit den neuen Mediengesetzen hatten die Bundesländer eine Gesetzesinitiative eingebracht, die vorsah, daß Computer- und Telespiele genauso wie Filme einem präventiven Jugendschutz mit gesetzlicher Alterskennzeichnung zugeordnet werden sollten. Im Bundestag ist diese Initiative jedoch gescheitert, obwohl interaktive Spiele von Kindern und Jugendlichen ähnlich intensiv genutzt werden wie Spielfilme und auch im Hinblick auf gefährdende Inhalte und Wirkungen durchaus mit diesen vergleichbar sind. Darüber hinaus ist aber auch in diesem Bereich der neuen Medien eine Trennung kaum mehr möglich. Spiele integrieren Filmszenarien, um Figuren und Handlungen realitätsnäher und spannender zu inszenieren. Und Filme bauen immer mehr computeranimierte Szenarien ein oder erhoffen sich durch die Umsetzung bekannter Computerspiele in Filmhandlungen – wie z.B. „Streetfighter“, „Mortal Combat“ oder „Double Dragon“ – eine bessere Vermarktung. Die gesetzliche Ungleichbehandlung wird insbesondere bei Erotikfilmen deutlich. Während die Mehrzahl dieser Produkte in Videotheken nur an Erwachsene verkauft werden darf, bieten Kaufhäuser CD-ROMs an, die mit dem Sticker „Jugendfreie Erotik – frei ohne Altersbeschränkung“ versehen sind. Für die Online-Verbreitung von Telespielen werden nach der geltenden Rechtslage ebenfalls nur Einschränkungen durch eine Indizierung möglich sein.

Im Netz ist allerdings auch die Wirksamkeit der Indizierung, wie vorher bereits geschildert, nicht ohne weiteres zu gewährleisten. Anbieter mit einer Dependence im Ausland sind nur schwer zu einer Sperrung zu bewegen. Fatalerweise eröffnet die Liste der Bundesprüfstelle derzeit sogar den leichtesten Zugang zu jugendgefährdenden Angeboten im Internet. Darüber hinaus ist die Frage der Zuständigkeit des Bundes und damit des GJS für diese Angebote aber bereits strittig. So kommt beispielsweise Gerhard Reinwald in seiner Untersuchung zu dem Ergebnis, „daß die Regelungskompetenz für den Inhalt von Angeboten aus dem Internet bei

den Ländern liegt und das GjS deshalb kompetenzrechtlich auch hierauf keine Anwendung finden kann“ (ders., Jugendschutz und neue Medien, in: Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht 6/1997, S. 450–461, hier. S. 459).

Sowohl strittige Zuständigkeiten wie auch inhaltliche Unterschiede zwischen den Jugendschutzregelungen des Bundes und der Länder sind dem Jugendschutz nicht zuträglich. Das Anliegen, Jugendschutz in den Neuen Medien zu gewährleisten, ist aber gerade für eine Gesellschaft, die zunehmend durch Medien beeinflusst wird, besonders wichtig. Kinder und Jugendliche müssen ihre Kompetenz im Umgang mit Themen wie Gewalt und Sexualität erst aufbauen und benötigen dafür abgestufte Schutzzräume, die mit einem gesellschaftlichen Konsens und rechtlichen Bestimmungen in Einklang stehen. Wenn sie mit Inhalten oder Darstellungsformen konfrontiert werden, die sie nicht richtig zuordnen können, ist eine Verstärkung eventuell bereits vorhandener Störungen zu befürchten. Jugendmedienschutz hat die Aufgabe, schädigende Einflüsse der Medien auf Kinder und Jugendliche zu reduzieren. Aber er soll auch den gesellschaftlichen Diskurs über dieses Thema wachhalten. Insofern ist im Interesse der Sache zu fordern, daß umfassende Jugendschutzregelungen, wie der Mediendienste-Staatsvertrag sie vorsieht, für alle Medienbereiche, zu denen Kinder und Jugendliche Zugang haben, gelten und auch konsequent umgesetzt werden.

Petra Müller

Petra Müller (evangelische Theologin; wissenschaftliche Untersuchungen im Bereich Medienethik) ist seit 1994 Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft).

BROSCHÜREN

Computerspiele. Spielspaß ohne Risiko

Bereits in der dritten, aktualisierten Auflage ist diese Broschüre der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Landesstelle Nordrhein-Westfalen, erschienen. Sie will, so der Einleitungstext, all diejenigen, die sich mit Computertechnik und PC-Spielen wenig auskennen, ein erster Ratgeber sein und das möglicherweise vorhandene Unbehagen gegenüber dem Computer mindern.

Diesen Anspruch löst die Broschüre ein, indem sie in kurzen, gut verständlichen Kapiteln auf die Entwicklung des Mediums Computer und der Telespiele, ihre Anwendung und Verbreitung eingeht. Anschließend werden Pro und Kontra der Computernutzung durch Kinder und Jugendliche diskutiert, und die Autoren gehen der Frage nach, wie sich Eltern und Erzieher hierbei verhalten können. Etwas über die Hälfte der 96seitigen, kostenlosen Publikation im DIN-A5-Format ist der Bewertung von Computerspielen unter pädagogischen Gesichtspunkten gewidmet, um Erwachsenen eine Beurteilung bzw. Kaufentscheidung zu erleichtern.

Bestelladresse:
Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V., Hohenzollernring 85-87, 50672 Köln.

Chancen durch Multimedia

„Niemand will, daß die neuen Informations- und Kommunikationsdienste die Gesellschaft teilen, in Informierte und Nicht-Informierte. Das Gegenteil kann und soll erreicht werden.“ Die Broschüre „Chancen durch Multimedia. Was bringt die neue Technik?“ des Presse- und Informationsamtes der Bundesregierung gibt „einen Einblick in die faszinierende Welt der neuen Techniken und Möglichkeiten der Information und Kommunikation“. In ihrem ersten Teil („Start“) finden sich Texte für den Einstieg wie z.B. „Wie komme ich auf die Datenautobahn?“ Der zweite Teil „Chancen“ umfaßt jeweils mehrere Beiträge zu unterschiedlichen Lebens- und Arbeitsbereichen, in denen die Neuen Medien eine Rolle spielen – und das sind viele: der Privatbereich, in dem man bei-

spielsweise digitale Grüße schicken kann, die Schule mit Computerwerkstatt, die Bereiche berufliche Bildung, Lehre, Wissenschaft und Forschung, Beruf, Politik (hier z.B. Bebauungspläne im Internet), Gesundheit, Verkehr (Leitsysteme) und zuletzt Kultur- und Freizeitgestaltung (u.a. mit einer Auswahl von Adressen, die in virtuelle Museen führen). Der rechtliche Rahmen und die Selbstkontrollen im Multimediabereich werden im Kapitel „Grenzen“ am Schluß der Broschüre angesprochen.

Die 74seitige Publikation bietet eine Fülle an Informationen und Fakten, und sie weckt Neugier durch die zahlreichen Nutzungsmöglichkeiten Neuer Medien, die sie aufzeigt. Eine Diskette mit Informationen des Presse- und Informationsamtes über politische Themen ist der Broschüre beigelegt, die kostenlos abgegeben wird.

Bestelladresse:
Presse- und Informationsamt der Bundesregierung, 53105 Bonn

PC-Computerspiele im Test

Die Broschüre dokumentiert Ergebnisse eines Pilotprojektes, das das Jugendamt der Stadt Leipzig initiiert hat. Gemeinsam mit Sozial- und Medienpädagogen haben 11-15jährige Jugendliche Computerspiele bewertet. Nach dem Leitgedanken „Prädikatisierung statt Indizierung“ ist ein Ratgeber für Eltern und Erzieher entstanden, in dem die Einschätzungen von Kindern und Jugendlichen prägend sind.

Er beginnt mit drei einführenden Beiträgen über die Mediennutzung Jugendlicher, Computerspiele unter pädagogischen Gesichtspunkten sowie Informationen zu Hard- und Software. Darauf folgen Bewertungen von 37 Spielen, denen jeweils eine Seite gewidmet ist. Diese Übersichtlichkeit ermöglicht ein schnelles Nachschlagen. Am Anfang stehen einige Daten zum Spiel, dann eine kurze Inhaltsangabe, die Bewertung z.B. von Spaß, Bedienung, Grafik, Lernfaktor, und es wird eingeschätzt, ob das Denken, die Geschichte oder Action im Vordergrund steht. Aussagekräftige Kommentare der Jugendlichen sind in der kostenlosen Broschüre stichwortartig wiedergegeben.

Bestelladresse:
Jugendamt Leipzig, Sachgebiet Jugendschutz, Naumburger Str. 26, 04229 Leipzig

Nicht nur laufen lassen! Kinder, Fernsehen und Computer

„Mach' das nicht, Rotkäppchen!“, versucht der 5jährige Karsten das Rotkäppchen von der Begleitung des Wolfes abzubringen. Für ihn sind das Rotkäppchen und der Wolf in der Kindersendung ebenso real wie die Mutter, die neben ihm im Wohnzimmer sitzt.

Wie erlebt ein 2jähriges Kind einen Zeichentrickfilm? Was sehen und verstehen Kinder von 3 bis 5, von 6 bis 9, von 10 bis 13 Jahren, wenn sie fernsehen? Eine aktuelle Broschüre der BZgA bietet auf 35 Seiten (DIN-A4-Format) neue wissenschaftliche Erkenntnisse aus verschiedenen Ländern zu den Themen Fernsehen und Computerspiele. Sie richtet sich an Eltern, die herausfinden wollen, was ihre Kinder an diesen Medien so fasziniert und was genau dabei mit ihnen geschieht. Als wichtigste „Welterklärer“ ihrer Kinder, so der Broschürentext, sollten die Eltern das große Medienangebot beurteilen und positive wie negative Wirkungen einschätzen können. Dazu sind gesicherte Informationen erforderlich. Die Broschüre verarbeitet eine Fülle solcher Informationen in Texten, die spannender und unterhaltender sind als wohl die meisten Fernsehproduktionen. Die Autoren/-rinnen haben sich auch nicht gescheut, pragmatische und eindringliche Ratschläge zu geben, denn einfach nur „miesmachen“ oder ausschalten – auch dies weiß man – wird von den Kindern als äußerst kränkend empfunden. Also: Nicht nur laufen lassen!

Im zweiten Teil erfahren Eltern vieles über die Verbreitung, die Nutzung, die soziale und emotionale Wirkung von Computerspielen. Was bedeutet häufiges Spielen zum Beispiel für das Denken oder den Körper? Auch für diesen Bereich der Neuen Medien werden zusammenfassende Tips für eine sinnvolle erzieherische Begleitung gegeben.

Bestelladresse:
BZgA, 51109 Köln, Best.-Nr. 12020000

Augenblick mal...

Zum Thema „Fernsehen“ hat die Bundeszentrale für politische Bildung ein Faltblatt mit medienpädagogischen Informationen für Eltern herausgegeben. Es motiviert Eltern und pädagogische Bezugspersonen in Kindergarten

und Grundschule, sich mit dem Fernsehverhalten der Kinder auseinanderzusetzen. Vorrangig werden die Themen „Kindgerechte Programme“, „Gewalt in den Medien“ und „Werbung“ behandelt. Die Faltblätter mit der Bestellnummer 5.548 werden in Aufstellboxen zu je 50 Stück zum Gebrauch bei Elternabenden bzw. zur Auslage in Ausbildungseinrichtungen, Warteräumen etc. an pädagogische Fachkräfte kostenlos abgegeben.

Bestelladresse:

Bundeszentrale für politische Bildung,
Postfach 23 25, 53013 Bonn

Neue Medien und Familie

Medienpädagogische Arbeitsmaterialien für Erzieher/-innen und für Eltern: Zentrales Anliegen dieser Informations- und Spielmaterialien ist es zu zeigen, wie Eltern mit den Neuen Medien – mit einem vermehrten Unterhaltungsangebot, mit Videospielen, dem Heimcomputer und dem Videorecorder – vernünftig und verantwortungsbewußt umgehen können. Dazu gehören die kindgerechte Auswahl und Nutzung von Medien wie auch das Angebot attraktiver Alternativen insbesondere zum Fernsehen. Der Materialsatz A enthält je eine Broschüre für Erzieher/-innen und für Eltern sowie ein Poster und ist unter der Bestellnummer 5.550 zu beziehen; der Materialsatz B enthält nur die Elternbroschüre plus Poster (Best.-Nr. 5.551). Multiplikatoren können sich mit diesen zwei Bestellmöglichkeiten ihren Bedarf auch an größeren Stückzahlen individuell zusammenstellen.

Bestelladresse:

Bundeszentrale für politische Bildung,
Postfach 23 25, 53013 Bonn

Neue Medien – Freunde unserer Kinder?

Die Broschüre ist eine Fortsetzung der zuvor genannten medienpädagogischen Arbeitsmaterialien. Inhaltlicher Schwerpunkt ist das durch die Neuen Medien auf breiter Front vermehrte Unterhaltungsangebot, in dem Geschichten und Figuren erscheinen, die nicht nur beim Fernsehen für hohe Einschaltquoten sorgen sollen, sondern die auch zur Produktwerbung eingesetzt werden. Immer mehr dieser Programmhelden vermitteln, daß körperliche Stärke die beste Voraussetzung zur Lösung von

Problemen ist. Die Materialien enthalten u.a. Spiel- und Arbeitshilfen sowie einen leicht durchführbaren Vorschlag zur Filmanalyse. Der Materialsatz C für Erzieher/-innen hat die Bestellnummer 5.555, Materialsatz D für Eltern die Bestellnummer 5.556. Es gelten dieselben flexiblen und für Multiplikatoren kostenlosen Bezugsmöglichkeiten wie zuvor beschrieben.

Computerspiele auf dem Prüfstand

Dieser Informationsdienst erscheint zwei- bis dreimal jährlich mit je acht Besprechungen von aktuellen Video- bzw. Computerspielen. Die Spiele werden dabei nach inhaltlichen und technischen Merkmalen beschrieben und aus politisch-pädagogischer Sicht analysiert und bewertet. Zu problematischen Spielen werden pädagogisch erprobte Vorschläge zur Aufarbeitung gemacht.

„Computerspiele auf dem Prüfstand“ kann im Abonnement bei der Bundeszentrale für politische Bildung (Anschrift s.o.) bestellt werden.

Staffel 1: Vielgenutzte Spiele, u.a. SIM CITY. Best.-Nr. 5.561

Staffel 2: Querschnitt Spieltypen, u.a. CIVILIZATION. Best.-Nr. 5.562

Staffel 3: Gewalt und Krieg im Videospiel. Best.-Nr. 5.563

Staffel 4: Comic im Computerspiel. Best.-Nr. 5.564

Staffel 5: Simulationsspiele am Computer. Best.-Nr. 5.565

Staffel 6: Videospiele – Konsolenmarkt. Best.-Nr. 5.566

Staffel 7: Edutainment – Software zwischen Spielen und Lernen. Best.-Nr. 5.567

Staffel 8: Computerspiele zwischen Faszination und Gewalt. Best.-Nr. 5.568

Kompletter Satz 1–8: Best.-Nr. 5.560

Jugendschutz in den Medien

Der Verein Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) wurde 1994 von den privaten Fernsehsendern in Deutschland ins Leben gerufen, um den Jugendschutz im Fernsehen zu verbessern. Er hat eine Broschüre veröffentlicht, die ausführlich über die wichtigsten bestehenden Gesetze zur Gewährleistung des Jugendschutzes im Bereich Film und Fernsehen informiert. U.a. kann man dort nachlesen, auf welcher Grundlage Schriften als „jugendgefährdend“ klassifiziert werden und aufgrund welcher

Gesetze Filme nur für bestimmte Altersgruppen freigegeben werden. Die Aufgaben und Strukturen bestehender Kontrollgremien werden in einem weiteren Kapitel vorgestellt.

Zur umstrittenen Diskussion über die sozialen und psychologischen Wirkungen von Gewaltdarstellungen bietet die umfangreiche Broschüre Pädagogen/-ginnen eine solide Argumentationshilfe, indem sie die Kernaussagen wissenschaftlicher Erklärungsversuche wiedergibt. Weitere Kapitel befassen sich z.B. mit der Darstellung von Sexualität in den Medien.

Der Autor Joachim von Gottberg verdeutlicht im Kapitel „Jugendschutzkriterien“, wie problematisch die Formulierung allgemeiner Prüfkriterien für Filme ist, z.B. weil laut der Forschungsergebnisse zu Gewaltdarstellungen nur vage von einem „Wirkungsrisiko“ für Jugendliche (mit zahlreichen weiteren Variablen wie dem sozialen Umfeld) auszugehen ist, demgegenüber aber Aspekte wie der künstlerische Rang einer Produktion oder das Recht auf Informations- und Meinungsfreiheit abzuwägen sind.

Bestelladresse:

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V., Rauchstr. 18, 10787 Berlin

tv diskurs

„Jugendschutz in Europa“ ist der Titel der Erstausgabe von „tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien“, einer mit 96 Seiten recht umfangreichen Zeitschrift der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen. Da es keine endgültigen objektiven Kriterien zur Bewertung von Filmen geben kann, so die Chefredaktion, ist der Diskurs über einen verantwortlichen Umgang mit Gewalt und Sexualität im Fernsehen unumgänglich. tv diskurs will in diesem Sinne über bestehende Regelungen und Probleme des Jugendschutzes, pädagogische Strategien und Maßnahmen zum kompetenten Umgang mit den Medien sowie über Jugendschutzmaßnahmen im internationalen Vergleich informieren.

Immer wieder wird in den Beiträgen darauf aufmerksam gemacht, daß der Jugendschutz – beispielsweise beim Thema „indizierte Filme“ – nicht national lösbar ist, weil die Fernsehmärkte sich in Zukunft durch die technische Entwicklung mehr und mehr internationalisieren und staatenübergreifende Lösungen erforderlich werden.

Der amerikanische „V-Chip“ (V=Violence, Gewalt), der – je nach Programmierung – bei Gewalt- oder Sexfilmen den Bildschirm verdunkelt, wird kritisch begutachtet – und verworfen, weil er das eigentlich gefährdete Publikum nicht erreicht und Medienerziehung nicht ersetzen kann. Weitere Beiträge von Soziologen, Erziehungswissenschaftlern, Journalisten und Medienkritikern befassen sich mit dem Publikum sowie dem psychologischen und sozial-ethischen Einfluß von Talkshows, der Jugendschutzpraxis im europäischen Ländervergleich oder der Wirkung von Pornographie auf Jugendliche.

Dieter Baacke rekurriert in seinem Beitrag auf den Begriff der „ästhetischen Bildung“, bei der das Subjekt selbst – statt erzogen zu werden – seinen Bildungsprozeß steuert. Er spricht von einer „Generation, die selbstbewußt Kompetenz zeigt und dies vor allem in Medienwelten demonstriert“ – Bereiche, in denen zumeist weder die Eltern noch Pädagogen sie anleiten können oder wollen.

tv diskurs weist auch auf mehrere Untersuchungen hin, die angefordert werden können, u.a. ein Projekt, bei dem Jugendliche sich zu Gewaltdarstellungen oder zur Wirkung von Erotik im Fernsehen äußern.

Bestelladresse:
Nomos-Verlagsgesellschaft, Waldsee-
straße 3, 76530 Baden-Baden. Das
Einzelheft kostet DM 10,00.

Kids im Multimedia-Land

Wie werden die Neuen Medien das Leben von Kindern und Jugendlichen verändern? Wie werden sie in Zukunft spielen und lernen? Ausgehend von aktuellen Medienerfahrungen von Jugendlichen möchte das Themenheft „MedienConcret“ 1/96 den Blick öffnen auf Medienentwicklung und pädagogische Fragestellungen der Zukunft. Beispiele aus der schulischen und außerschulischen Praxis zeigen auf, wie mit Neuen Medien sinnvoll umgegangen werden kann. Ein Serviceteil enthält wichtige Adressen, Literaturtips sowie Auswahllisten für Edutainment-Software und Kinderfernsehprogramme. „MedienConcret“ 1/96 kann für DM 10,00 zzgl. Porto angefordert werden.

Bestelladresse:
Jugendfilmclub Köln,
Hansaring 82–86, 50670 Köln,
Telefax (0221) 13 25 92.

BRAVO Screenfun

Mit „BRAVO Screenfun“ hat der Bauer-Verlag die erste Computerzeitschrift für Jugendliche auf den Markt gebracht, die bekanntlich zu den aktivsten „Usern“ von Computer- und Videospiele gehören. Die Nummer Null dieser Zeitschrift ist eine Pilotausgabe zum Preis von DM 3,80, mit der der Verlag zunächst testet, ob das Blatt von einem genügend großen Interessentenkreis angenommen wird. Erst dann wird über eine regelmäßige Herausgabe entschieden.

„BRAVO Screenfun“ berichtet u.a. über CD-ROMs, über Computer-Software und enthält, nebenbei bemerkt, zahlreiche „Konsumanregungen“. Selbstverständlich wird auch – wie bei dem Mutterblatt – das verkaufsfördernde Thema „Liebe“ nicht ausgespart: Statt der großen BRAVO-Foto-Liebesgeschichte gibt es Erfahrungsberichte von Teenies, bei denen es „online voll gefunkt hat“, die sich also beim Chat im Internet kennengelernt haben.

Der Mann im Kinde

Im September ist – ganz aktuell – der Tagungsband „Der Mann im Kinde“ erschienen, der den 1. Fachkongreß der BZgA zur sexualpädagogischen Jugendarbeit vom 27.–29. Februar 1996 dokumentiert.

Bestelladresse:
BZgA, 51101 Köln, Best.-Nr. 133 030 00
Englische Ausgabe Best.-Nr. 133 030 70

Sexpack – Materialien

Der Deutsche Bundesjugendring (DBJR) hat in Zusammenarbeit und mit finanzieller Unterstützung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Rahmen des Modellprojektes „Sexpack“ eine Materialsammlung zur Sexualpädagogik in der Jugendarbeit entwickelt. Auf der Grundlage konkreter Seminarerfahrungen in unterschiedlichen Mitgliedsverbänden ist eine Handreichung entstanden, die vornehmlich auf die spezifischen Bedürfnisse und Fragen von – oft jüngeren und ehrenamtlichen – Multiplikatoren/-rinnen eingeht, die mit Jugendlichen zu den vielfältigen Aspekten von Liebe, Freundschaft, Sexualität arbeiten wollen.

Neben grundsätzlichen Überlegungen zur Rolle der/des Jugendleiterin/-leiters, deren/dessen Motiven und Schwierigkeiten, mit dem Thema

Sexualität in der Jugendgruppe umzugehen, zu sexualpädagogischen Zielen, Planungsschritten und Methodenwahl werden neun zentrale Themenbereiche sowohl auf der Informations- als auch auf der (methodischen) Vermittlungsebene vorgestellt.

Der im DIN A4-Format gehaltene Materialkoffer enthält über diese drei Broschüren hinaus eine Drehscheibe zur Kontrazeption sowie ein Spiel zur sexualpädagogischen Gruppenarbeit. Er ist ab November 97 kostenlos über den DBJR zu beziehen.

Bezugsadresse:
Deutscher Bundesjugendring,
Geschäftsstelle, Haager Weg 44,
53127 Bonn, Telefon (0228) 9 10 21-0,
Telefax 9 10 21-22

COMPUTERSPIELE

„Search & Play“-plus

Diese interaktive Datenbank für Computerspiele enthält allgemeine und pädagogische Beurteilungen von Video- und Computerspielen. Computerspiele können nach verschiedenen Kategorien (z.B. nach Altersgruppen, nach Art der Spiele, nach Themengebieten) sortiert werden. Eigene Spielbeurteilungen können entwickelt und eingebaut werden. Hierfür gibt es eine Anleitung im Interview-Prinzip, mit der eine fundierte Auseinandersetzung mit den Inhalten von Video- und Computerspielen angestoßen wird. Die Datenbank enthält zudem eine Reihe von fachwissenschaftlichen Texten und Erfahrungsberichten über medienpädagogische Projekte sowie einige, für politische Bildung relevante Computerspiele in Demo- bzw. Vollversion. Die CD-ROM ist unter der Bestellnummer 5,576 erhältlich.

Bestelladresse:
Bundeszentrale für politische Bildung,
Postfach 23 25, 53013 Bonn

Let's talk about ... Liebe, Lust und Aids

Anita will es wissen: „Nicht kleckern – klotzen“ lautet ihre Devise – und die gilt auch in bezug auf Jungen. Ganz anders dagegen Olaf, der im Umgang mit Mädchen eher schüchtern und für ein schnelles Abenteuer schon gar nicht zu haben ist. Olaf und Anita sind zwei der Figuren in einem Computerspiel der BZgA. Sein Name ist Programm: „Let's

talk about ... Liebe, Lust und Aids“. Die BZgA will mit diesem Spiel auf gleichermaßen unterhaltsame wie lebensnahe Weise Probleme der Aids-Prävention und Sexualität bei der Zielgruppe Jugendliche zur Sprache bringen. Das Spiel wurde als reines Dialogspiel angelegt: Spielerinnen und Spieler wählen jeweils unter verschiedenen Fragen und Antworten aus und bestimmen so den Verlauf der Geschichte. Alles wird durch das Miteinanderreden entschieden. Der Computer will dabei kein zwischenmenschliches Gespräch ersetzen, im Gegenteil: Der Spielverlauf soll die Jugendlichen zum Gespräch anregen. Die Anonymität und Attraktivität des technischen Mediums kann dabei hilfreich sein, Hemmnisse und Ängste im Umgang mit den heiklen Themen Sexualität und Aids abzubauen.

Neben dem Spiel findet sich auf der Diskette, die kostenlos abgegeben wird, auch ein sachlich aufbereitetes Angebot: die Infothek. Hier können unter rund 30 Stichwörtern auf dem Bildschirm und per Ausdruck weiterführende Informationen abgerufen werden. Die Palette reicht von HIV-Infektion, Prostitution, Verhütung, einem Lexikon zur Sexualität bis hin zu Beratungsangeboten. Insbesondere in ihrer Verbindung sind das Spiel und die Infothek ein attraktives Angebot, das sich für die Arbeit in der Aids-Prävention an Schulen, in Jugendgruppen und Beratungseinrichtungen eignet.

Bestelladresse:
BZgA, 51101 Köln, Best.-Nr. 707 200 70 (englisch), in der deutschen Version steht das Spiel unter <http://www.bzga.de> als Download zur Verfügung,

LoveLine

Das brandneue multimediale Aufklärungsspiel „LoveLine“ der BZgA ist seit Oktober – als CD-ROM-Version – erhältlich. Es wird von Mane Huchler in der Rubrik BERICHTe ausführlich vorgestellt, weshalb wir an dieser Stelle lediglich auf die Bezugsquelle verweisen:

BZgA, 51101 Köln, Best.-Nr. 133 500 00

Bitte nicht stören!

Auch die CD-ROM „Bitte nicht stören!“ des Ravensburger Verlages wird in diesem Heft, im Beitrag von Jürgen Fritz, ausführlich besprochen.
Bestelladresse:

Christel Zaussnig, CD-ROM-Versand, Gartenstr. 51/2, 88212 Ravensburg, für DM 69,00 (und im Handel)

BÜCHER

Jugend auf der Datenautobahn

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hat im Jahr 1995 zur Verbesserung des präventiven Jugendmedienschutzes das Institut „Jugend, Film, Fernsehen“ in München mit der Durchführung einer Fachtagung „Jugend auf der Datenautobahn“ beauftragt. Der Tagungsband ist unter demselben Titel erschienen und faßt deren Ergebnisse zusammen. In Vorträgen und (ebenfalls wiedergegebenen) facettenreichen Diskussionen werden die sozial-, gesellschafts- und bildungspolitischen Aspekte von Multimedia auf 195 Seiten behandelt mit dem erklärten Ziel, den Diskurs über Multimedia im Bildungs- und Erziehungsbereich, in Jugendarbeit und Schule zu fördern und zu qualifizieren. Eingehend wird dabei die Verantwortung des Staates, der diesen Bereich nicht allein der Wirtschaft überlassen dürfe, thematisiert.

Besonders hervorzuheben sind anthropologische Beiträge zu den bislang wenig erforschten kulturellen Aspekten der Neuen Medien, mit denen der Tagungsband beginnt. Der Begriff der Datenautobahn wird dort überführt in ein eher räumliches Verständnis einer von „Net.ländern“ oder „Netizens“ bewohnten virtuellen Welt. Insbesondere Laien erhalten hier einen Einblick in die Kultur des Internet mit seinen selbstregulierenden Ordnungssystemen, die aber durch die rasant steigende Nutzung des Netzes derzeit aus den Fugen zu geraten droht.

Ein weiterer, politikwissenschaftlicher Beitrag widmet sich den Menschenbildern und Gesellschaftsvisionen für eine multimediale Gesellschaft. Die Publikation thematisiert die Neuen Medien also in einem umfassenden wissenschaftlichen Kontext und gibt durch ihre anregenden Texte und Diskussionen Denkanstöße, die in den beruflichen wie privaten Alltag der Leserinnen und Leser hineinreichen.
Bestelladresse:
KoPäd Verlag, Pfälzer-Wald-Straße 64, 81539 München.
Telefax (089) 68 98 91 11.
Der Band kostet DM 26,80.

Pinups, Pornos, Polit-Chaoten

Einen 98 Seiten starken „Ratgeber für Eltern, Lehrer und Sozialarbeiter“, so der Untertitel, hat die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen herausgegeben. Für Laien leicht verständlich beschreibt er Schritt für Schritt den „Weg in die Online-Welt“. Denn Eltern und Pädagogen, so der Mitherausgeber Dirk Lehnhoff in seinem Editorial, sind aufgefordert, sich kundig zu machen, auszuprobieren und die Kultur der Netze verstehen zu lernen, wenn sie Erzieher und Gesprächspartner bleiben wollen.

Sachliche Informationen stehen in dieser Publikation neben ambitionierten Beiträgen zum Thema „Neue Medien und Jugendschutz“. Kontrollmöglichkeiten des Internet werden beschrieben und hinterfragt. Die Autoren unterstreichen dabei die Bedeutung von Medienkompetenz und die Notwendigkeit einer profunden Auseinandersetzung um die Inhalte der Neuen Medien und deren potentielle Gefahren. Lesenswert ist nicht zuletzt ein unterhaltsamer Beitrag mit dem beredten Titel „Das erste Mal im Netz der Netze“.

Anschriften von Kontrollgremien und Internet-Providern, eine Auswahl nützlicher WWW-Seiten (wie z.B. Suchprogramme zur Orientierung oder fachspezifische Angebote von Hochschulen und Herstellern von Lernsoftware) sowie ein Glossar mit zentralen Begriffen zum Internet runden diesen hilfreichen Ratgeber für Einsteiger ab.
Bestelladresse:
Medienbüro Dirk Lehnhoff, Lister Meile 21, 30161 Hannover, Fax (0511) 34 16 75.
Erscheinungsjahr: 1996, Preis: DM 18,00 zzgl. Porto und Verpackung.

Mit Multimedia in die Zukunft?

In ihrer Reihe „Schriften zur Medienpädagogik“ hat die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) als Band 19 ein umfangreiches Arbeitsbuch herausgegeben. Es wendet sich an Pädagogen/-innen, die sich mit Multimedia in der kulturellen Jugendbildung und allgemein mit Kindern und Jugendlichen befassen. Ihnen und auch Eltern soll in Anbetracht des „immensen Informationsmülls“, der schließlich auch zur rasanten Entwicklung der Neuen Medien gehört, eine Orientierung geboten werden, damit diese Medien zielgerichtet und konstruktiv eingesetzt werden

können. Auf 240 Seiten bietet der Band u.a. statistische Informationen zur Entwicklung des Medienmarktes sowie Wissenswertes über Hard- und Software. Der größte Teil beschäftigt sich mit der Präsentation und Bewertung von insgesamt 80 CD-ROMs unter pädagogischen Gesichtspunkten. Dieser Abschnitt ist nach Themenbereichen gegliedert. Sie reichen von Lexika bis hin zu Clip-Arts und Soundsammlungen. Als weiteren Schwerpunkt stellt der Band vier exemplarische Medienprojekte aus der kulturellen Jugendarbeit vor.

Bestelladresse:

GMK-Geschäftsstelle, Körnerstr. 3, 33602 Bielefeld. 226 Seiten, DM 15,00 zzgl. Versandkosten

Netzwärts – Multimedia und Internet

Ebenfalls von der GMK ist als „Rundbrief Nr. 41“ ein 110seitiges Buch mit dem Titel „Netzwärts – Multimedia und Internet“ publiziert worden. Besonders der umfangreiche praxisbezogene Teil gibt wertvolle Hinweise für die pädagogische Arbeit. Neben übergreifenden Überlegungen zum Thema „Internet und außerschulische Jugendarbeit“ werden verschiedene Internet-Angebote konkret beschrieben, Edutainment-Projekte bewertet, Netzwerkspiele begutachtet und die Chancen regionaler Netzwerke eingeschätzt.

Vertiefende Informationen bieten theoretische Beiträge, die sich u.a. mit der Veränderung der Kommunikationskultur durch Multimedia, mit kultureller Bildung im „Labyrinth der neuen Medien“ und mit Computerspielkulturen „zwischen Markt und Pädagogik“ auseinandersetzen. „Es geht sicher auch darum“, so Jürgen Lauffer im Editorial, „der grenzenlosen Kommerzialisierung und Privatisierung von Freizeit kreative Modelle entgegenzusetzen, die einen aktiven Umgang mit Multimedia und eine sinnvolle Nutzung der Möglichkeiten des Internet erlauben.“ In diesem Sinne werden in den Rundbriefen der GMK Erkenntnisse und Erfahrungen aus Forschung und Praxis zum kindlichen und jugendlichen Umgang mit Multimedia und Internet zusammengetragen, Projekte vorgestellt und Perspektiven für eine Pädagogik und auch Medienpolitik aufgezeigt, die die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen nicht nur kommerziellen Interessen überlassen will.

Bestelladresse:

GMK-Geschäftsstelle, Körnerstr. 3, 33602 Bielefeld. DM 20,00 zzgl. Versandkosten.

Schöne neue Welt?

Wann werden Medien zu „Zeitraffern“, und in welchen Fällen schenken sie Zeit? Wie können Eltern und Pädagogen auf exzessiven Medienkonsum reagieren, der möglicherweise die Chancen auf originäre Auseinandersetzung und Begegnung im sozialen Umfeld unverhältnismäßig einschränkt? Die Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg (ajs) hat sich in dem Buch „Schöne neue Welt? Multimedia – ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik“ auf 251 Seiten mit den Neuen Medien auseinandergesetzt. Die Autoren/-rinnen haben dabei die Grenzen des Jugendschutzes angesichts neuer Übertragungs- und Verteilungswege im Blick behalten und zugleich die Notwendigkeit von Schutzstrategien nachdrücklich betont.

In einzelnen Abschnitten behandelt das Buch die Folgen der neuen Technologien für Jugend, Familie und Jugendschutz. In den Kapiteln „Multimedia – was kann Pädagogik tun?“ und „Medienprojekte“ wird erlebnisorientierte Medienpädagogik anhand zahlreicher Beispiele dargestellt. In Stichworten: Zeitung am PC, szenisches Spiel und Medien, Multimedia in der Grundschule, Computerspiele selbst erstellen (Projekt der Computerwerkstatt Reutlingen), Mailbox und Kommunikationsmittel in der Jugendverbandsarbeit, Radio zum Selbermachen (Projekt Freies Radio Stuttgart) und „Aktion Spitze Feder“ (Projekt zur systematischen Fernsehbeobachtung und -kritik in Rotenburg-Stuttgart). „Schöne neue Welt?“ ist eine Dokumentation des Jugendschutztages 1996; sie ist unter der Bestellnummer 207 erhältlich und kostet DM 22,00.

Bestelladresse:

Aktion Jugendschutz, Staffenbergstraße 44, 70184 Stuttgart, Telefax (0711) 23 73 73 30

Wege durch den Infodschungel

In der Informationsgesellschaft kann ein schneller und umfassender Zugriff auf Informationen ausschlaggebend sein für berufliche und private Entscheidungen. Dies ist vor allem für

Jugendliche von zentraler Bedeutung, die ihre Position in der Gesellschaft erst noch finden müssen. In diesem Prozeß gilt es, sich Durchblick im „Infodschungel“ zu verschaffen.

„Wege durch den Infodschungel“ ist ein vom Deutschen Bundesjugendring herausgegebener Wegweiser durch die oft unübersichtliche Landschaft von Informationsangeboten und Medien. Es vermittelt auf 264 Seiten einen Überblick zur grundlegenden Thematik der Jugendinformation und zu den neuen Kommunikationstechniken in der Jugendarbeit. Das Buch enthält eine Einführung zum Umgang mit Internet, Mailbox usw., ein Glossar mit den wichtigsten Grundbegriffen und eine Literatur- und Anschriftenliste. Die Vorstellung von zahlreichen Projekten der computergestützten Jugendinformation bietet Multiplikatoren/-rinnen der Jugendarbeit, Lehrerinnen und Lehrern und Jugendlichen selbst vielseitige Anregungen zur Entwicklung eigener Projekte.

Bezug: „Wege durch den Infodschungel – Handbuch zum Einstieg in die neuen Kommunikationstechniken“, Votum Verlag, Münster 1997.

DM 34,80

PROJEKTE

Schulen ans Netz

„Schulen ans Netz“ ist eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Technologie und der Deutschen Telekom AG. Die Initiatoren arbeiten mit den Bundesländern zusammen und laden vor allem auch Unternehmen, Wissenschaft und Pädagogik ein, zu kooperieren. Das Projekt soll das Lernen in und mit Computernetzen fördern und so neue Chancen für den Schulunterricht eröffnen: „Über Datennetze und Kommunikation wird die Welt ins Klassenzimmer geholt. Grenzen zwischen Schulen lösen sich auf. Klassen (...) realisieren schulübergreifende Projekte. Schulnetzwerke entstehen.“ Die Initiative will vor allem konkrete Projekte fördern und bietet im Internet (<http://www.san-ev.de>) ein Forum, in dem Erfahrungen dargestellt und Diskussionen „über Computer, Netze und Unterricht“ geführt werden können.

„Schulen ans Netz“ hat bereits zahlreiche Sponsoren gefunden, die das Projekt mit Hard- und Softwareange-

boten fördern. Da diese „Lernsoftware“ mit mehr oder weniger direkter Eigenwerbung für die Unternehmen verbunden sein kann, sollte Lehrern/-innen, bei einer – sicher anzuratenden – Beteiligung auch hier durchaus ein medienkritischer Umgang empfohlen werden. (Ganz aktuell wird unter dem „Stichwort Medienkompetenz“ derzeit ein Fortbildungsprogramm für Lehrer entwickelt. Interessierte erhalten Informationen via Internet unter der Adresse <http://www.san-ev.de>, Bereich Lehrerfortbildung.)

Ein knapp gehaltenes Faltblatt „Schulen ans Netz“ erläutert die Initiative in Grundzügen und nennt die Sponsoren. Eine umfangreichere und interessantere Broschüre im Taschenformat mit dem Titel „Learn! Net-wiser. Discover the world“ wendet sich in Sprache und Aufmachung an Jugendliche direkt. Sie enthält pointierte Hinweise auf die Möglichkeiten der Neuen Medien für Schule, Jobsuche und Freizeit und dementsprechende „Surftips“ – von Greenpeace über Techno und Second-Hand-Adressen bis zur evangelischen Online-Pfarrerin. Sie ist ebenso „trendy“, wie ihr Titel vermuten läßt, aber reich an Hintergrundinformationen und animiert mit vielfältigen Beispielen zum Einstieg ins Netz.

Bestelladresse:
Schulen ans Netz, Oberkasseler Str. 2,
53227 Bonn, Telefax: (0228) 700 48 67

Schulen ans Netz in NRW

Seit dem 17. Februar 97 ist der nordrhein-westfälische Bildungsserver „Learn:line“ am Netz. Er ist das Herzstück des Projektes „NRW-Schulen ans Netz – Verständigung weltweit“ und dient der Erweiterung der Medienkompetenz der Schüler/-innen, der Unterstützung der Lehrer/-innen bei der Unterrichtsvorbereitung wie auch der – langfristig angestrebten – weltweiten Vernetzung von Schulen und anderen Bildungseinrichtungen. „Learn:line“ ist als „virtuelles Hochhaus des Lernens“ aufgebaut: Informationen zu einem Thema sind auf einer „Etage“ zusammengefaßt: Texte, Töne, Bilder und Bildsequenzen füllen dort eine „Mediothek“. Ein „Schwarzes Brett“ hängt im „Flur“ bereit, für Fragen, Antworten oder um Kontakte zu knüpfen. Im „Foyer“ lassen sich Arbeitsergebnisse präsentieren. Schulen und außerschulische Bildungseinrichtungen können „Etagen mieten“, um die Schüler/

-innen mit pädagogisch relevantem Material zu erreichen.

Die BZgA beteiligt sich aktuell mit dem Aufklärungsspiel „LoveLine“. Vorgesehen sind weitere Kooperationen, etwa die Betreuung interaktiver sexualpädagogischer Projekte oder auch die Bearbeitung allgemeiner Gesundheitsthemen für eine der „Etagen“.

Außer dem phantasievollen Bildungsserver beinhaltet das Projekt drei weitere Bereiche: eine Initiative zur technischen Ausstattung von Schulen der Sekundarstufen I und II, Maßnahmen der Qualifizierung und Beratung für Lehrer/-innen und schließlich eine Begleitforschung zum Erfolg des Gesamtprojektes. Von einer solchen Evaluation versprechen sich die Verantwortlichen wichtige Erkenntnisse über pädagogisch erfolgreiche Netzanwendungen, über das Rollenverhalten von Schülern und Lehrern in der neuen Lernumgebung und vieles mehr.

Kontakt:
Landesinstitut für Schule und Weiterbildung, Paradieser Weg 64,
59494 Soest, oder via Internet:
<http://www.learn-line.nrw.de>

SEXTRA im Internet

Die Pro Familia-Landesverbände Baden-Württemberg, Bayern, Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen haben auf zwei Servern einen Platz (Site) im Internet eingerichtet. Auf mittlerweile 41 Webseiten werden die Aktivitäten von Pro Familia präsentiert. Zu diesem Online-Angebot gehört seit April 1996 auch das Aufklärungsprojekt „SEXTRA“, das zunächst als Telefon-Radio-Aktion mit dem Sender SDR 3 gestartet war. In FORUM 1/96 haben wir diese Aktion bereits kurz vorgestellt, bei der Fragen Jugendlicher behandelt werden. Landesweit sind die Pro Familia-Stellen für individuelle Beratungen während und nach der Sendung zum Ortstarif erreichbar.

Nun können auch im Internet auf fünf Seiten Informationen zu SEXTRA abgerufen und via eMail Fragen gestellt werden. Eine Seite erläutert die Aktion, die zentrale zweite Seite ist direkt an die jugendliche Zielgruppe gerichtet und soll mit rund 100 „Standardfragen“ wiederum zum Fragen via eMail ermutigen. Sogenannte FAQs (Frequently Asked Questions), also häufig gestellte Fragen, sind zudem anonymisiert und thematisch geordnet zusammengefaßt. Sie können mit ihren Antworten sowohl

auf der Homepage als auch der SEXTRA-Seite abgerufen werden. Um die FAQ-Idee auf dem neuesten Stand zu halten, gibt es seit Januar 97 ein „Gästebuch“, das aktuell und unmittelbar Kommentare der Jugendlichen, Fragen und natürlich Unsinn publiziert.

Geplant ist auch eine Internet-Sprechstunde in Form einer Chatgroup, einer direkt per Tastatur kommunizierenden Gruppe. Sie wird fraglos eine Eigendynamik entwickeln bzw. nach eigenen Internet-Normen funktionieren, die folglich nicht den traditionellen Formen eines Beratungsgespräches entsprechen. So hat sich beispielsweise eine „coole“, distanzierte Sprache etabliert, und die anonymen eMails haben nach ersten Auswertungen einen etwa zehnzehnten Anteil sogenannter „Fake-Mails“, die „entweder aus Jux, Provokation oder bizarrem Exhibitionismus“ abgeschickt wurden.

Angesichts des stetig steigenden Interesses an dem Internet-Angebot – von April 96 bis Juli 97 wurde die SEXTRA-Seite fast 21.000 Mal abgerufen und 1200 eMail-Anfragen gestellt – und auch aufgrund der interessanten kulturellen Dimension dieses Projektes darf man auf die geplante Auswertung besonders gespannt sein. In FORUM Sexualaufklärung 4/97 werden wir deshalb ausführlich über erste Auswertungsergebnisse berichten.

Kontakt:
Für die Internet-Redaktion der Landesverbände ist Eberhard Wolz in Tübingen zuständig, Telefon (07071) 3 41 51. Die SEXTRA-Seiten sind abrufbar unter <http://www.profa.de/sextra.htm>.

FORUM Sexualaufklärung

Eine Schriftenreihe der Bundeszentrale
für gesundheitliche Aufklärung (BZgA),
Abteilung Sexualaufklärung, Verhütung
und Familienplanung
Ostmerheimer Straße 220
51109 Köln

<http://www.bzga.de/sexualaufklaerung>

Die Deutsche Bibliothek – CIP Einheitsaufnahme
Forum Sexualaufklärung; Informationsdienst
der Bundeszentrale für gesundheitliche
Aufklärung/BZgA
Bundeszentrale für gesundheitliche
Aufklärung, Abteilung Sexualaufklärung,
Verhütung und Familienplanung – Köln: BZgA
Erscheint jährlich viermal.
Aufnahme nach 1996,1
ISSN 1431-4282

Konzeption:

Abteilung Sexualaufklärung, Verhütung
und Familienplanung

Text und Redaktion:

Heike Lauer, Frankfurt

Layout und Satz:

Büro für grafische Formgebung

Dietmar Burger/Volker Müller, Karlsruhe

Druck: Moeker/Merkur, Köln

Auflage: 10.000

Gedruckt auf Recyclingpapier.

FORUM Sexualaufklärung 3–97 ist kostenlos
erhältlich unter der Bestelladresse

BZgA, 51101 Köln

Best.-Nr. 13 32 4000

Alle Rechte vorbehalten.

Namentlich gekennzeichnete oder mit einem
Kürzel versehene Artikel geben nicht in jedem
Fall die Meinung der Herausgeberin wieder.

