

# **(Elektronische) Medien für Jugendliche: neue Aufgabenfelder der Jugendbibliotheksarbeit**

von Horst Heidtmann im März 2000

*(Vortrag auf einem Fortbildungsseminar für Bibliothekarinnen und Bibliothekare der Bertelsmann Stiftung, am 9. März 2000 in Bielefeld)*

## *1. Mediatisierung von Kindheit und Jugend*

In den letzten beiden Jahrzehnten haben sich die globalen Kommunikationsstrukturen entscheidend verändert, aber auch die Medienangebote, die Mediennutzung, die Medienpräferenzen. Für die Bewußtseins- und Meinungsbildung in Deutschland sind die Printmedien schon längst nicht mehr die Leitmedien, audiovisuelle und digitale Medien werden zunehmend zeitaufwendiger und intensiver genutzt. Die mittlerweile in aller Welt anfallenden Informations- und Datenmengen ließen sich mittels gedruckter Medien allein nicht einmal ansatzweise bewältigen oder gar erschließen.

Jugendliche sind heute in einer audiovisuell und multimedial geprägten Umwelt aufgewachsen. In praktisch allen Haushalten sind Fernseh- wie Audiogeräte mehrfach vorhanden. Mehr als 90 Prozent der bundesdeutschen Haushalte können über Kabelanschluß oder Satellit auf mehrere Dutzend TV-Programme zugreifen. Etwa die Hälfte aller deutschen Haushalte besitzt zu Beginn des Jahres 2000 mindestens einen Personalcomputer, die meisten davon sind multimediatauglich. Die Zahl der Internetnutzer verdoppelt sich gegenwärtig weltweit jährlich. Fast 30 Prozent der deutschen Haushalte sind im Anfang 2000 online.

Nach aktuellen Erhebungen verfügen in Deutschland

- über 90 Prozent der Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren über einen eigenen Audio-Kassettenplayer (inkl. Walkman, Ghetto-Blaster) und fast ebenso viele über einen CD-Player,
- ca. zwei Drittel der 14- bis 17jährigen über einen eigenen Fernsehapparat,
- mehr als die Hälfte der 10- bis 17jährigen über Videospielekonsolen oder Handhold Games (Nintendo, Sega, Sony).
- fast 40 Prozent der 14- bis 17jährigen über einen eigenen PC,
- noch keine 10 Prozent dieser Altersgruppe über ein eigenes Handy/Mobil-Telefon (Tendenz: steigend).

Eine wachsende Zahl privater und mittlerweile auch öffentlich-rechtlicher Fernsehanbieter wendet sich ausschließlich an ein jugendliches Publikum. Kinder und Jugendliche sichern Einschaltquoten und damit Werbeeinnahmen. Sie werden als Zielgruppe ernst genommen. Auch Internetprovider, Medienkonzerne oder Konsumartikelhersteller wenden sich mit unterhaltungsorientierten Websites zunehmend an Jugendliche.

Jugendliche wachsen also heute in einem Medien- und Kommunikationsnetz heran, dessen Dichte noch vor zwei Jahrzehnten unvorstellbar gewesen wäre. Dementsprechend haben sich auch ihre Freizeitinteressen und ihr Mediennutzungsverhalten verändert.

## *2. Freizeitinteressen von Jugendlichen*

Die Mediatisierung des Alltags hat Auswirkungen auf das Freizeitverhalten von Jugendlichen, wie wir aus einer Vielzahl von quantitativen und qualitativen Studien wissen, die nicht im Detail, aber in der Tendenz übereinstimmen:

Bei Jugendlichen im Alter von 13 bis 17 Jahren steht an erster Stelle das Zusammensein mit Freunden, an zweiter Stelle mit deutlichem Vorsprung vor dem Fernsehen die Nutzung von Musikträgern, das Hören von Popmusik auf CD und MC. Bei den bevorzugten Freizeitbeschäftigungen liegt Fernsehen etwas weiter hinten, gleichauf mit dem Lesen von Büchern. Bei den tatsächlich ausgeübten Freizeitbeschäftigungen erreicht das Fernsehen allerdings noch - gleichauf mit Sport treiben - einen dritten Rang.

Bei einer vom Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK) im Winter 1998/99 durchgeführten Befragung von 220 Mädchen im Alter von 10 bis 15 Jahren nannten diese als ebenfalls zentrale Freizeittätigkeiten zusätzlich das Lesen von Zeitschriften, Einkaufen oder Bummeln gehen sowie (etwa 50 Prozent) das Telefonieren mit Freunden.

Beim Lesen ist - in der Selbsteinschätzung von Jugendlichen - das Bücherlesen wichtig; genutzt als Medium der Lektüre werden aber mit zunehmendem Lebensalter vorrangig Zeitschriften. Gegenwärtig wird in Deutschland für den Kauf von Kinder- und Jugendzeitschriften von den privaten Haushalten doppelt so viel Geld ausgegeben wie für Bücher (1998 ca. zwei Milliarden im Vergleich zu einer für Buchkäufe).

Bei der Fernsehnutzung von Kindern und Jugendlichen steigt zwar die durchschnittliche Sehdauer pro Tag zwar nicht mehr signifikant an, wir haben aber ein divergierendes Fernsehverhalten, das meist mit der sozialen Schichtzugehörigkeit einhergeht. Pauschalisierend gesagt: wer in einer besser verdienenden oder besser gebildeten Familie aufwächst, schaut weniger fern. Jugendliche aus Unterschichtfamilien und aus den neuen Bundesländern nutzen den Fernseher deutlich länger. Hier zeichnet sich die Gefahr einer soziokulturellen Kluftbildung ab.

## *3. Auswirkungen auf das Lesen und die Lesekultur*

Aktuelle Umfragen belegen, dass es immer mehr Jugendliche als normal empfinden, zugunsten anderer Medien auf Bücher vollständig zu verzichten. Das IfaK hat im Rahmen eines Forschungsprojektes im Winter 98/99 insgesamt 2.700 Schülerinnen und Schüler befragt. Auf die Frage, ob von ihnen überhaupt Bücher mit erzählender, belletristischer Literatur gelesen werden, „outete“ sich ein überraschend großer Teil der befragten 10- bis 16jährigen als „Leseverweigerer“:

- 45% lesen nicht, oder nicht mehr, Bücher, in denen Geschichten erzählt werden;
- 55% lesen (immerhin noch) erzählende Literatur.

Von den insgesamt Befragten liest allerdings die große Mehrheit Belletristisches offenkundig eher selten:

- 40% lesen ab und zu, und weniger als
- 15% lesen regelmäßig.

Eine 1999 durchgeführte Erhebung der Stadtbücherei Leipzig zum Nutzerverhalten der 14- bis 17jährigen erbrachte u.a., dass die allgemeine, nicht genregebundene Jugendliteratur dort zu 96 Prozent von Mädchen ausgeliehen wird (vgl. ESELSoHR H. 3,2000). Das Leseverhalten von Jungen und Mädchen geht als zunehmend stärker auseinander.

Auch wenn bei Jugendlichen die Attraktivität des Fernsehbildschirms etwas rückläufig ist, so kommt den Bildschirmmedien insgesamt eine dominante Rolle zu als Sozialisationsfaktor. Bereits für Kleinkinder ist heute das Fernsehen der wichtigste Geschichtenerzähler. Etwa drei Viertel aller deutschen Kinder im Alter von 2 bis 5 Jahren haben 1999 täglich (oder regelmäßig) die Abenteuer der Teletubbies verfolgt. Kinder- und Jugendliche dürften gegenwärtig 100 bis 200 Spielfilme jährlich sehen, dazu kommt eine erheblich größere Zahl von Serienepisoden. Nur noch ein Bruchteil der von Kindern rezipierten Geschichten erreicht diese durch die Lektüre von Büchern oder durch Vorlesen.

Mit zunehmendem Lebensalter ist die Reichweite der Printmedien rückläufig, lösen sich - vor allem bei Jungen - Bindungen an das Medium Buch. Formen und Funktionen von Buchlektüre verändern sich. Auf dem Jugendbuchmarkt ist seit etlichen Jahren die Nachfrage nach den tradierten Unterhaltungsgenres rückläufig, gleichzeitig erreichen Kinder- und Jugendbücher mit Stoffen, die aus anderen Medien adaptiert werden, ein überproportionales Umsatzwachstum und ersetzen mittlerweile ältere Formen von Massensliteratur für junge Leser. Bücher nach Hollywoodspiel- und Animationsfilmen, nach TV-Soap Operas und Trickfilmserien erreichen sechs- und siebenstellige Verkaufszahlen. Zu den mit Abstand meist verkauften Jugendbüchern gehörten in den vergangenen Jahren die Begleitbücher zu den TV-Serien „Beverly Hills 90210“, „Akte X“ und „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“. 1998 wurden innerhalb von 6 Monaten mehr als eine halbe Million Bücher zum „Titanic“-Film an ein jugendliches Publikum verkauft.

Im Alltag Jugendlicher sind Hollywood-Filme, daily soaps, die Auftritte von Film- und TV-Stars heute die zentralen Medienereignisse, die in medialen Verbänden in den Printmedien nachvollzogen werden. Eine der wichtigsten Lesemotivationen liegt - wie ein aktuelles IfaK-Forschungsprojekt zeigt - im Fanverhalten begründet. Jugendliche lesen die Begleitbücher zur TV-Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“, weil sie Fan der Serie oder einzelner Serienstars sind. Dieses Fanverhalten hat auch Auswirkungen auf den Jugendzeitschriftenmarkt. Das ‚Zentralorgan der deutschen Jugend‘, „Bravo“, hat in den vergangenen vier Jahren fast 50 Prozent an Auflage verloren. Junge Leserinnen haben sich von den klassischen Jugendtiteln ab und u.a. neuen Fanzeitschriften, wie dem „offiziellen GZSZ-Magazin“ zugewendet. (DER SPIEGEL H. 8, 2000)

Der Zeitschriftenmarkt für Kinder und Jugendliche boomt gegenwärtig. Bei Egmont Ehapa erscheinen fast monatlich neue Objekte. Bei Jugendlichen hat das informatorische Lesen stark an Bedeutung gewonnen. Nach der JIM-Jugendmedienstudie von 1999 lesen von Mädchen im Alter von 12 bis 18 Jahren

82 Prozent Fernsehzeitschriften,  
81 Prozent Jugendzeitschriften,  
73 Prozent aktuelle Magazine,  
47 Prozent Frauenzeitschriften.

Von den gleichaltrigen Jungen lesen

83 Prozent Fernsehzeitschriften,  
62 Prozent Jugendzeitschriften,  
59 Prozent aktuelle Magazine,  
57 Prozent Computer- oder Computerspielzeitschriften,  
54 Prozent Sportzeitschriften.

Gelesen wird also immer noch, selbst von Jungen. Die Lektürepräferenzen haben sich aber verlagert, kurze und aktuelle Texte befriedigen im Zeitalter der elektronischen Medien jugendliche Lesebedürfnisse am ehesten.

#### *4. Jugendliche wollen alles*

Die Medienmärkte werden sich weiter verändern. Junge Menschen stehen allen neuen Medien grundsätzlich offener gegenüber als Erwachsene. Neue Medienangebote können die Nutzung älterer Medien zurückdrängen oder teilweise ersetzen. Unterhaltung und affektive Ansprache finden Jugendliche heute vorrangig in den audiovisuellen oder elektronischen Medien. Science Fiction hat sich innerhalb eines Jahrzehnts in der Massenunterhaltungsliteratur zu einem randständigen Genre entwickelt, für die Computer- und Konsolenspiele liefert dieses Genre aber die erfolgreichsten Spielszenarien. Die alten Medien - in Sonderheit das Buch - verschwinden jedoch nicht. Die Printmedien geben aber bestimmte Funktionen an andere Medien ab. Neue Medien werden zukünftig immer wieder spezifische Funktionen der bisherigen übernehmen, besonders für die nachwachsenden Generationen.

Jugendliche wollen die ganze Bandbreite der zur Verfügung stehenden Medien nutzen, sie wollen von allem etwas, aber von allem nur ein bißchen. Deshalb wird die Hinwendungszeit zu einzelnen Handlungsalternativen zwangsläufig sinken. Vor allem wollen Jugendliche heute Zugang zu den Technologien haben, die gegenwärtig als die fortgeschrittensten und als die für die Gesellschaft wichtigsten gelten. Auswirkungen der elektronischen und digitalen Medien auf die Jugendkultur zeichnen sich gegenwärtig bereits ebenso deutlich ab wie umgekehrt die Auswirkungen der Jugendkultur auf das Screen-Design, auf Internetdienstleistungen oder E-Commerce.

Da traditionelle Medien - wie das Buch - nur passiv rezipiert werden können, oder da sich interaktive Momente beim Fernsehen noch auf das Zappen mit der Fernbedienung beschränken, sind die Computermedien, sind Internet und Multimedia den bisherigen Angeboten besonders durch die Interaktionsmöglichkeiten überlegen. Deutsche Medienforscher gehen deshalb davon aus, dass das Fernsehen seine Stellung als Leitmedium in den kommenden Jahren weitgehend verlieren wird, und dass "im Zentrum des Medienhandelns" von Kindern und Jugendlichen der Multimedia-PC stehen wird. (Hans Dieter Erlinger)

## 5. Nutzung interaktiver und digitaler Medien

Für das Medienverhalten von Jugendlichen wird die Bedeutung der digitalen und interaktiven Medien in den kommenden Jahren weiter zunehmen. In Umfragen bestätigen drei Viertel der befragten Jugendlichen, dass sie vom verstärkten Einsatz neuer Technologien, von Computer, Internet, CD-ROM oder Online-Diensten eine deutliche Veränderung ihres eigenen Alltagslebens erwarten. Bereits heute nutzen etwa 80 Prozent der 12- bis 19jährigen den Computer gelegentlich oder regelmäßig und über 50 Prozent nutzen ihn täglich.

Die Umsatzerwartungen der Multimedia-Verlage haben sich in Deutschland in den vergangenen Jahren nicht erfüllt. Multimedia-Anwendungen Offline, also auf CD-ROM, werden von Jugendlichen nur in sehr geringem Umfang als Lern- oder Lexikonprogramme genutzt. Ihnen dient die CD-ROM vorrangig als Trägermedium von Computerspielen. Wie in den USA zielen deshalb auch hierzulande die CD-ROM-Anbieter auf ein immer jüngeres Publikum, denn lediglich Kinder Vorschulalter und wenig darüber sind "dazu bereit.., sich dieselbe Geschichte immer wieder anzusehen." (Nicolas Negroponte) Mit zunehmendem Alter greifen Jugendliche heute vorrangig auf Multimedia im Internet zu.

Durch Aktualität und Schnelligkeit der Informationsvermittlung ist das Internet anderen Medien überlegen. Alle deutschen Publikumszeitschriften, die meisten Jugendzeitschriften, jugendorientierte Special-Interest-, Lifestyle-, Trend-Sport- und Musikzeitschriften bieten eigene Online-Ausgaben, mit denen sie teilweise mehr Leskontakte als über die Printausgaben erreichen. Zu neuen Hollywood-Filmen finden sich auf eigenen Websites Vorinformationen und Trailer, die TV-daily soaps werden durch eigene Online-Offerten ergänzt, Popmusikgruppen präsentieren sich multimedial im Netz. Die größeren deutschen Jugendbuchverlage informieren Online über ihre Novitäten, Autoren und Backlist. Die Ravensburger bieten wechselnde Spiele und Produktinformationen. Eine wachsende Zahl von Firmen weltweit nutzt multimediale Internet-Seiten, um mit Comics und wechselnden Gewinnspielen für eigene Produkte zu werben. Gemeinnützige Institutionen bieten spezifische Jugendinformationen im Netz, Pro Familia legt interaktive Sexualaufklärung auf den Server. Für kommerzielle Anbieter ist das WorldWideWeb ist nicht zuletzt deswegen besonders interessant, weil jugendlichen Nutzer als Konsumenten überdurchschnittlich ansprechbar sind.

Mitte 1999 sind rund 30 Prozent der Jugendlichen in Deutschland schon regelmäßige Online-Nutzer (ARD/ZDF-Online-Studie 1999). Die Nutzung von Online-Angeboten erreicht bei den 12- bis 19jährigen gegenwärtig aber erst 5 Prozent Anteil am Gesamtumfang ihrer Mediennutzung. Gleichzeitig mit dem Internet nutzt mehr als die Hälfte der befragten jugendlichen PC-Nutzer weitere Medien, Rundfunkprogramme, Musiktonträger oder das Fernsehen. Der Unterhaltungs- und Spaßfaktor steht für Jugendliche bei allen elektronischen Medien deutlich im Vordergrund. Es nutzen Online/Internet

- 75 Prozent, weil es Spaß macht,
- 68 Prozent, weil Informationen leicht erhältlich sind,
- 56 Prozent, weil man Kontakt zu anderen findet,
- 45 Prozent, weil man sich gut die Zeit vertreiben kann.

Die unterhaltungs- und kommunikationsorientierten Möglichkeiten des Netzes sind für Jugendliche wichtiger als für die älteren Online-Nutzer. Von den 12- bis 19jährigen beschäftigen sich vorrangig im Internet

- 93 Prozent mit ziellosem Surfen in den Netzen,
- 77 Prozent mit Chatten, Gesprächsforen, Newsgroups,
- 77 Prozent mit Computerspielen,
- 75 Prozent mit Versenden und Empfangen von e-mails,
- 61 Prozent mit der Suche nach Informationen über Software, PC-Spiele und PCs,
- 61 Prozent mit dem Hören bzw. Ansehen aktueller Nachrichten,
- 56 Prozent mit Informationen zum aktuellen Fernseh- oder Hörfunkprogramm.

Mit der Ausweitung von Internetdienstleistungen und E-Commerce zeichnen sich bereits gegenwärtig Wandlungen und wohl auch Intensivierungen der Internetnutzung von Jugendlichen ab.

#### *6. Mädchen und elektronische Medien*

Älteren Umfragen zu Folge galt der Computer lange als "männliches" Medium, das Internet als "Männerterritorium". Neuere Umfragen bestätigen immer noch, dass die Computernutzung vom Geschlecht abhängig ist. Von Mädchen im Alter zwischen 13 und 17 Jahren wird bei den mit Präferenz genutzten Freizeitmedien der PC gar nicht oder nur von einer kleinen Minderheit genannt. Bei den häufig ausgeübten Tätigkeiten nennen etwa drei Viertel der Jungen die Beschäftigung mit dem Computer, aber nur ein Drittel der Mädchen.

Kinder und Jugendliche werden in unserer Gesellschaft beim Umgang mit neuen Technologien nicht geschlechtsneutral sozialisiert. Jungen erhalten im Regelfall höherwertige technische Geräte, Mädchen verfügen zudem über eine insgesamt deutlich geringere Technikausstattung. Insbesondere Computer werden eher von Haushalten angeschafft, in denen Jungen leben. Bisherige Mädchengenerationen fanden nur selten weibliche Vorbilder oder Mentorinnen, die ihnen bei der Aneignung der Computertechnologie Hilfe geben konnten. Hier scheint sich ein Wandel zu vollziehen, der sich in ersten Mediennutzungsstudien widerspiegelt. Erstmals wurde in der "Kids Verbraucher Analyse '95" bei Mädchen ein höheres Interesse am Umgang mit dem Computer nachgewiesen wird als bei Jungen. Bei der Altersgruppe der Sechs- bis Dreizehnjährigen ist bei den Mädchen sowohl das Interesse am Computerspiel wie auch die Neigung zur Arbeit am PC ausgeprägter als bei den gleichaltrigen Jungen. Danach, mit Beginn der Pubertät, schlägt das Pendel dann um, weisen die männlichen Jugendlichen ein erheblich stärkeres Interesse am PC auf.

Auch durch unsere eigenen Beobachtungen bei der Projektarbeit mit Kindern am PC läßt sich dieser Wandel bestätigen. Es gibt zwar bereits bei kleineren Kindern divergierende Software-Interessen, im Ansatz erkennbare geschlechtsspezifische Unterschiede bei den bevorzugten Genres und Themen, ansonsten greifen heute Mädchen im Vor- und Grundschulalter selbstbewußt nach Maus und Tastatur. Sie lassen sich am PC auch nicht von quengelnden Brüdern oder männlichen Altersgenossen verdrängen oder beeinflussen, sondern spielen die sie interessierende Anwendung in Ruhe und gelegentlich langdauernd durch.

Eine Ursache hierfür dürfte im veränderten Stellenwert des PCs in den Familien liegen: Der Computer ist heute zum alltäglichen Gegenstand geworden, mit ähnlichem Preis und vergleichbarer Wertigkeit wie der Fernsehempfänger. Er dient im Alltag als Gebrauchsgegenstand für bestimmte Arbeiten und als Medium für spezifische Zerstreungsangebote. Er steht wie der Fernseher zur Disposition aller Familienmitglieder. Kleinkinder begegnen - unabhängig vom Geschlecht - mit entsprechender Selbstverständlichkeit diesem Gerät und nutzen es wie andere Apparaturen des Haushaltes.

Die medialen Sozialisationsbedingungen für Mädchen ändern sich also gegenwärtig, nicht zuletzt aufgrund der Einsicht, dass sie später als Erwachsene absehbar mit Computertechnik werden umgehen müssen. Zum anderen hat sich auch das Softwareangebot weiterentwickelt und vervielfacht. In den USA gehören Multimedia-Anwendungen für Mädchen im Alter zwischen 8 und 14 Jahren zu den meistverkauften CD-ROMs, z.B. Mattels "Barbie"-Kreationen. Mit Stories über Teenie-Bands oder "Beverly Hills, 90210"-Stars im Internet, mit Online-Spielen und Live-Chats gehören Unternehmen wie "Girl Games" oder "Her Interactive" ([www.her-online.com](http://www.her-online.com)) zu den "erfolgreichsten Newcomern im amerikanischen Computergeschäft". (profil 17, 1997)

Mädchen verfügen zudem über höhere soziale und kommunikative Kompetenzen, sie entwickeln daher andere, pragmatischere Nutzungsstrategien, im Gegensatz zu den Jungen, die bereits im Grundschulalter von Vorerfahrungen mit PC-Spielen so stark geprägt sind, dass sie auch von Edutainment- und Lernprogrammen vorrangig Action erwarten. Die amerikanische Kommunikationswissenschaftlerin Sherry Turkle verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass gerade Frauen und Mädchen „die Fähigkeiten besitzen, auf die virtuelle Gemeinschaften, wie z.B. das Internet, angewiesen sind“, nämlich „die Fähigkeit zum Kompromiß, das Interesse an der Kooperation und die Lust, etwas mit anderen zu teilen.“ Nach Turkles Auffassung erfordert "die neue Computerkultur exakt diejenigen Fähigkeiten..., die traditionell von Frauen beherrscht werden." (Praxis Schule 5-10, H. 5, 1998)

Die in manchen neueren Studien zur Mediennutzung und Medienpädagogik immer noch aufrecht erhaltene These, dass der Computer ein 'männliches' Medium sei und der Umgang mit den elektronischen Medien ebenso geschlechtsspezifisch männlich, trifft heute nicht mehr zu.

### *7. Sequentielles und non-lineares Erzählen*

Haben sich die elektronischen Medien in ihren Darstellungs- und Erzählweisen zunächst an den traditionellen orientiert, so hat sich dies Verhältnis zunehmend umgekehrt. Die einzelnen Medien vernetzen sich immer mehr miteinander. Stoffe, Geschichten und Figuren werden in unterschiedlichen Medien parallel oder nacheinander verwertet. Die Darstellungs- und Erzählweisen in unterschiedlichen Medien nähern sich zunehmend an. Das Erzählen in den Popular- und Jugendmedien verändert sich.

Für Multimedia-Anwendungen im Internet wie auf der CD-ROM, für Computer- und Videospiele, für die aktuellen daily und docu soaps im deutschen Fernsehen haben die bislang in der Literatur wie im Film üblichen Muster der Narration, haben bisherige Verfahren der Dramaturgie und des Spannungsaufbaus an Bedeutung verloren.

In einer traditionell angelegten Abenteuererzählung werden Leser z.B. langsam in ein Milieu und einen Problembereich eingeführt; nach dieser Exposition entwickelt der Autor dann einen Interessengegensatz, baut schrittweise einen sich eskalierenden Konflikt auf. Dabei steigt die Spannung für den Leser an. Im Normalfall erreicht die Spannung kurz vor Ende der Geschichte ihren Höhepunkt, der Konflikt wird gelöst. Die Spannung fällt radikal ab, denn entweder wird am Ende die ursprüngliche (und durch den Konflikt gestörte) Ordnung wieder hergestellt oder ein Protagonist erhält die zustehende Belohnung (Schatz, Frau/Mann).

Die Spezifik des Erzählens in den neueren amerikanischen wie deutschen TV-Serien beruht heute vor allem auf kurzen, schnellen Schnitten und auf einer Zerstückelung in sehr kurze inhaltliche Einheiten sowie der außerordentlich raschen Abfolge von Spannungshöhepunkten. Bei einer Strukturanalyse von Serienfolgen aktueller deutscher TV-Soaps haben wir eine Durchschnittsdauer von 90 Sekunden für jede inhaltliche Sequenz gemessen. 90 Sekunden dauern auch die inhaltliche Sequenzen in TV-Magazinen oder Textbeiträge bei den meisten deutschen Rundfunksendern.

Inhalt und Abfolge der Handlung treten hinter die formalen Elemente zurück. Die Zuschauer bekommen eine Hochspannungsdramaturgie geboten, die die Wahrnehmung von inhaltlichen Details erschwert.

Die Fernsehserienforschung hat die Veränderung konventioneller Erzählkonzepte bereits für die im deutschen Fernsehen in den 80er Jahren ausgestrahlten Serien nachgewiesen: "Es ist nicht mehr wichtig, wann etwas stattfindet. Zeit wird aufgelöst in Einzelbilder, deren Zeitpunkt irrelevant ist...Was wir an der Entwicklung von Serien beobachten, beobachten wir zugleich für weite Bereiche der Gesellschaft: eine Entwicklung vom linearen Ablauf zum Punktuellen, von der Einheit zum Segment..." (Irmela Schneider)  
Für Geschichten in den audiovisuellen Medien ist oftmals nicht mehr der lineare Ablauf von Belang, sondern die Situation, die Sequenz, das Punktuelle. Noch deutlicher wird die Auflösung linearer Erzählstrukturen im Computerspiel wie in Multimedia-Programmen.

Für Multimedia-Anwendungen, offline wie online, werden bewußt nichtlineare Strukturen genutzt, egal, ob es sich um Erzähl-, Spiel- oder Lernprogramme handelt. Eine multimediale Geschichte hat zwar im Regelfall einen erkennbaren roten Faden, ein Grundmotiv, sie wird aber nicht geradlinig und chronologisch erzählt, sondern sie ist in kleinste Einheiten zerlegt, die sich in unterschiedlicher und variabler Reihenfolge miteinander verbinden lassen. Informationen, Lernprogramme werden nicht geradlinig, in durch das Medium zwingend vorgegebener Reihenfolge abgespult, sondern der Rezipient kann aus dem gesamten Bestand von Daten, Informationen oder Lerneinheiten diejenigen auswählen, die ihn interessieren, und kann selbst die Reihenfolge bestimmen. Bei einem Spielprogramm sind unterschiedliche Handlungs- und Lösungsmöglichkeiten denkbar.

Multimedia-Anwendungen arbeiten mit einer Hypertext- oder Hypermedia-Struktur. Die einzelnen Textteile, Informationseinheiten, Lemmata, Begriffserklärungen, Handlungsschritte und -stereotypen werden nach bestimmten (logischen, kontextuellen) Gesichtspunkten miteinander verbunden, mit Bildern, Grafiken, Video- und Animationssequenzen, mit Musik- oder Sprachsequenzen vernetzt.

Nicht nur durch die Struktur, sondern vor allem auch durch die Möglichkeit zur Rückkoppelung unterscheidet sich Multimedia von den traditionellen Medien. Per Maus oder Tastatur kann der Rezipient aktiv in das Computerprogramm eingreifen, kann selbst über den Verlauf einer Spiel- oder Erzählhandlung entscheiden, kann den Ablauf oder die Geschwindigkeit eines Lern- oder Spielprogramms selbst regulieren.

Die Tendenz zum sequentiellen und nonlinearen Erzählen, die Betonung des Punktuellen, das collageartige Verbinden unterschiedlichster Versatzstücke korrespondiert erkennbar mit der aktuellen Lebenseinstellung von Jugendlichen heute, wie sie die repräsentative Jugendstudie der Deutschen Shell 1998 belegt hat. "Charakteristisch für die heutige Jugend" ist demnach eine "Haltung des Ausprobierens und Experimentierens", die "Suche nach Spaß, Zerstreuung...oder Anregung und Kick".

#### *8. Medien- und Kulturpädagogik - neue Aufgaben und Chancen der Bibliotheksarbeit*

Bibliotheken müssen auf die dynamischen Veränderungen gesellschaftlicher Kommunikation reagieren. Multimedia online wie offline, das Surfen in den Datennetzen, alle neuen Telekommunikationsdienstleistungen kosten Geld. Kostenlos kommt nur triviale, von Werbung durchsetzte Massenunterhaltung ins Haus. Für Bibliotheken ist es also wichtiger als je zuvor, dass sie gerade für Jugendliche öffentliche und für den einzelnen kostenfreie (oder wenigstens stark ermäßigte) Zugangsschneisen zum gesamten Informations- und Medienangebot eröffnen.

In der Konturen annehmenden Informationsgesellschaft können Bibliotheken das Recht auf eine Grundversorgung mit Informationen sichern, sie können Diskriminierungen beim Zugang zu den neuen Kommunikationsnetzen, zur Datenautobahn und ihren Informationsdiensten verhindern.

Gerade Jugendbibliotheken müssen sich für neue Medientechnologien öffnen. Sie dürfen sich aber zukünftig nicht mehr auf die Beschaffung sowie die Bereitstellung von Medien und Informationen beschränken, sondern sie haben in der beginnenden Informationsgesellschaft auch neue Aufgabenfelder zu übernehmen.

Wichtig ist die Hilfestellung beim Zugriff auf Informationen, denn die Metapher von der Informationsüberflutung ist, wie der Münchener Bildungsforscher Bernd Weidenmann überzeugend kritisiert, unzutreffend, "weil sie suggeriert, dass diese Informationen mit den neue Technologien plötzlich auf uns einströmen. In Wirklichkeit brechen sie keineswegs über uns herein, sondern wollen aufgesucht und abgerufen werden."

Durch die Bereitstellung von Multimedia-Anwendungen und Lernprogrammen für die schulische wie außerschulische Bildungsarbeit sollten Bibliotheken dazu beitragen, dass Jugendlichen aus allen sozialen Schichten der freie Zugang zur Bildung auch in Zukunft erhalten bleibt. Das Spektrum denkbarer Dienstleistungen kann von Orientierungshilfen für Lehrer und Schüler über die Bereitstellung von Lernmaterialien bis zur Initialisierung von Lernprozessen reichen.

Doch Multimedia-Angebote lassen sich nicht einfach nur bereit stellen wie ein gefragter Roman. Es dürfte zukünftig noch wichtiger werden, Jugendlichen - ebenso wie Erwachsenen - bei der Nutzung von Offline-, besonders aber von Online-Anwendungen, bei Recherchen im Internet oder im WorldWideWeb kompetente Anleitung oder Unterstützung geben zu können.

Bibliotheken müssen heute vermehrt Servicefunktionen wahrnehmen, Dienstleistungen erbringen. Diese Dienstleistungen wären zum einen vorrangig im Bereich des Informationsmanagements anzusiedeln, zum anderen im Kulturmanagement, im freizeitpädagogischen und wie medienpädagogischen Bereich.

Bibliotheken sollten jedoch nicht nur Hilfestellung, sondern auch selbst Datendienstleistungen anbieten, sich mit Datendiensten vernetzen, Informationen von außen holen, also Anschlüsse bereitstellen, Zugriffsrechte auf Online-Texte und gegebenenfalls auch Ausdruckrechte für Texte oder Textteile erwerben. Zukünftig könnte irgendwann auch von Jugendbibliothekarinnen erwartet werden, dass sie ihren Nutzern gezielt Literatur und Informationsmedien bis nach Hause oder ins Klassenzimmer vermitteln.

Bibliothekarinnen und Bibliothekare müssen sich, sofern dies noch nicht erfolgt ist, von einem Selbstverständnis lösen, nachdem sie sich vorrangig als Hüter der Buchkultur begreifen. Im Kontext einer sozial engagierten Bücherhallen- oder Lesehallenbewegung haben sich die deutschen Bibliothekare an der Schwelle zum 20. Jahrhundert als Volksbildner begriffen, die die Mehrheit der Bevölkerung über das Buch an bürgerliche Bildung und Kultur heranführen wollten. Im beginnenden 21. Jahrhundert sollte es darum gehen, Hilfestellungen bei dem Eintritt in das beginnende Informationszeitalter, bei der Bewältigung und Strukturierung der Informationsflut zu geben.

## *9. Bibliotheksarbeit mit elektronischen Medien*

Wenn die Bibliothek mit elektronischen Medien arbeiten will, so setzt dies notwendige organisatorische Rahmenbedingungen, eine entsprechende materielle Grundlage, spezifische Kompetenzen bei den Mitarbeiterinnen und nach Möglichkeit ein hinreichend durchdachtes pädagogisches Konzept voraus.

### 9.1. Hardware- und Software-Ausstattung

Unabhängig davon, ob die Bibliothek PCs für die Präsenznutzung von CD-ROMs, für den Zugang zum Internet oder als Arbeitsplatz für die Gestaltung eigener HTML-Texte oder eigener Multimedia-Programmierungen anbieten will, sollte in jedem Fall darauf geachtet werden, dass die Rechner den aktuellen technischen Standards entsprechen, heute z.B. über einen Pentium-III-Prozessor mit einer Taktfrequenz von 500 Megahertz verfügen; Festplatte und Arbeitsspeicher sollten im Zweifelsfall eher mehr als zu wenig Gigabyte bieten, da insbesondere die Programmierung eigener Anwendungen (vielleicht sogar parallel von mehreren Anwendern) hinreichend Speicherplatz fordert. Da neuere Computerspiele in der Regel dreidimensional gestaltet sind und auch im Internet mehr 3D-Programme angeboten werden, sollte eine 3D-Grafikkarte zum Standard gehören. Wenn ältere oder schlechter ausgestattete PCs angeschafft werden, sollte zumindest gesichert sein, dass sich diese problemlos aufrüsten lassen (was bei einigen Billigmarken oder zu alten Rechnern nicht möglich ist).

Da Bewegtbildsequenzen auf Websites wie auf CD-ROMs oftmals nur im Kleinformat integriert sind, empfiehlt es sich, den Monitor so groß wie möglich zu wählen (am besten 21 Zoll). Für die Präsenznutzung von CD-ROMs könnte anstelle eines einfachen CD-ROM-Laufwerkes ein CD-ROM-Wechsler sinnvoll sein. Der CD-ROM-Player sollte heute möglichst auch DVD-tauglich sein.

Zur Geräte-Peripherie müßten zumindest CD-ROM-Brenner und Scanner gehören, für die kreative Arbeit auch digitale Foto- und Videokameras (wobei preisgünstige Geräte mit geringerem Auflösungsvermögen hinreichend sind). Zur Programmierung eigener Multimedia-Anwendungen sind ferner entsprechende Autorentools, Programme zur Bild-, Foto- und Videobearbeitung sowie Editorenprogramme zur Erstellung von HTML-Seiten erforderlich. Falls Softwareprodukte an mehreren Rechnern installiert werden, sollten gegebenenfalls auch erforderliche Lizenzen in entsprechender Zahl erworben werden, da die Bibliothek ein öffentlicher Raum ist.

Wenn PCs zur individuellen Nutzung von CD-ROMs oder zu individuellen Internetrecherchen dienen, kann durch den Gebrauch von Kopfhörern jede Lärmbelästigung vermieden werden. Da der Umgang mit Computerspielen für Jugendliche zumeist auch ein kommunikativer Akt ist, da auch die Nutzung des Internets kommunikationsfördernd sein kann, die kreative Arbeit am PC in der Regel mit Gruppenbildung einhergeht, empfiehlt sich für Computer ein Standort, von dem aus Geräusche andere Nutzungen der Bibliothek nicht beeinträchtigen. Der Standort sollte aber - insbesondere für Internetzugänge - so öffentlich sein, dass eine soziale Kontrolle oder die Einsicht durch das Personal möglich sind, um rechtliche Probleme zu vermeiden.

## 9.2. Gesetzliche Regelungen für den Umgang mit elektronischen Medien

Seit 1997 sind „Rahmenbedingungen für Informations- und Kommunikationsdienste“ gesetzlich geregelt, Urheberrecht und Jugendmedienschutz den Bedingungen von Internet und Multimedia angepasst worden. Wenn bei öffentlichen Veranstaltungen in der Bibliothek Multimedia-Anwendungen - per Datenbeam - öffentlich vorgeführt werden, dann fallen im Regelfall keine Kosten für Urheberberechtigte an, solange dafür kein Eintritt erhoben wird. Werden aber längere Filmausschnitte oder vollständige Filmwerke aus dem Internet vorgeführt oder werden gegen Entgelt urheberrechtlich geschützte Musik-, Bild- oder Textwerke vorgeführt, dann besteht auch hier eine Zustimmungs- und Vergütungspflicht (die in der Praxis mit den entsprechenden Urheberrechtsgesellschaften wie der GEMA zu regeln ist).

Wenn die Bibliothek als Content-Provider auftritt, indem Jugendliche im Rahmen medienpädagogischer Aktivitäten selbst Programme, Websites gestalten, die über Server anschließend öffentlich zugänglich sind, dann muß die Bibliothek Urheberrechts- wie Jugendschutzvorschriften beachten, auch bei der Integration, dem „Zitieren“, von geschützten Netzdarbietungen in eigene Programme der Jugendlichen.

Durch das neue Datenbankrecht sind Datenbankproduktionen besser geschützt als früher, aus ihnen dürfen - auch für private Zwecke - nur „unwesentliche“ Teile kostenfrei kopiert werden. Falls jugendliche Nutzer in der Bibliothek sehr umfangreiche Teile von elektronischen Datenbanken, z.B. Rockmusiklexika oder Filmdatenbanken kopieren, dann müßte die Bibliothek dafür - allein oder mit anderen - entsprechende Lizenzen erwerben.

Das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften ist explizit auch auf die digitalen Medien erweitert worden. Die Bibliothek haftet - nach § 5 TelediensteGesetz - zwar nicht für fremde Inhalte, volljährige junge Erwachsene können also auch über Bibliotheksrechner auf indizierte Inhalte zugreifen. Da - nach übereinstimmenden Praxiserfahrungen - insbesondere männliche - Heranwachsende interessiert Internetseiten aufrufen, die wegen sexueller Inhalte von der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend oder „ethisch desorientierend“ indiziert worden sind, muß die Jugendbibliothek durch geeignete Maßnahmen diese Nutzung verhindern.

Die einfachste Möglichkeit, die nicht rechtskonforme Nutzung von Internetangeboten zu verhindern, sind Formen der sozialen Kontrolle. Wenn PCs mit Internetzugängen so stehen, dass die Benutzer jederzeit von anderen - oder dem Personal - beobachtet werden können, fallen Zugriffe auf explizit sexuelle oder gewaltverherrlichende Seiten schnell auf. Die meisten Bibliotheken installieren zusätzlich Filterprogramme, die nach vorgegebenen Suchwort- und Themenkatalogen oder Adressenlisten den Zugriff die jeweiligen Adressen sperren. Diese Programme können aber zusätzlich auch den Zugang zu Internetangeboten verhindern, die sich mit Sexualität oder Gewalt positiv, „pädagogisch wertvoll“, auseinandersetzen, sie greifen heute aber nicht mehr so störend in die gesamte Rechnerkonfiguration ein wie bei den ersten Versionen.

Internet-Filterprogramme bieten aber nur dann Sicherheit, wenn sie kontinuierlich gepflegt und aktualisiert werden. Um eines der in Bibliotheken meistgebrauchten Programme, CyberPatrol, zu testen, hat das IfaK im Rahmen eines Unterrichtsprojektes 30 Studierende aufgefordert, Strategien zur „Überlistung“ von CyberPatrol zu entwickeln. Sexualität und Gewaltthemen sind zwar in den Schlagwortlisten umfassend registriert, die jugendlichen Anwender fanden jedoch problemlos eine Vielzahl zusätzlicher Schlagworte (z.B. Gore, Splatter), zu denen die Suchmaschinen bei privaten wie kommerziellen Anbietern hochgradig ekelerregende Seiten nachwies. Bei Eingabe der Suchworte „anonym“ und „surfen“ weisen die Suchmaschinen „Anonymizer“ nach, Programmanbieter, die als Zwischenstationen dienen, die den Benutzer dann an die endgültige Adresse weitervermitteln (eigentlich mit dem Ziel zu verhindern, dass kommerzielle Provider „Cookies“ bei Interessenten setzen, Konsumentendaten ungefragt ermitteln), ohne dass das Filterprogramm oder der Anbieter Kenntnis vom ursprünglichen Absender haben. Und selbst bei der Eingabe des Programmnamens CyberPatrol erhält man von Suchmaschinen etliche Adressen von hilfsbereiten „Freaks“, die auf Wunsch sofort die Codes und Sicherungen von CyberPatrol knacken. Halbwegs clevere Jugendliche können so das Filterprogramm abschalten und später selbst wieder einschalten, ohne dass dies Eltern oder Bibliothekarinnen bemerkten. Filterprogramme können also nur dann funktionieren, wenn diese zusätzlichen Adressen systematisch ergänzt werden.

### 9.3. Internetzugang in der Jugendbibliothek

Auch wenn (männliche) Jugendliche eine Neigung haben, sich Computerprogramme im trial and error-Verfahren anzueignen, sollte eine systematische Einweisung in die Systematik, in die Leistungsmöglichkeiten des Internets, in Suchmaschinen und Suchstrategien erfolgen. Bewährt habe sich dafür in Bibliotheken u.a. Kurzlehrgänge, Blockveranstaltungen für Kleingruppen, die wiederkehrend zu festen Terminen angeboten werden (z.T. gegen Gebühr).

Ein zentrales Problem von Jugendlichen ist der ungenaue Umgang mit der deutschen Sprache. Jugendliche mit niedrigerem Bildungsniveau oder nicht deutscher Muttersprache haben Schwierigkeiten mit der Rechtschreibung. Suchmaschinen liefern bei falsch geschriebenen Wörtern, bei ungenauen oder umgangssprachlich formulierten Begriffen nicht die gewünschten Adressennachweise. Hier sind Hilfestellungen durch das Personal erforderlich, es müssen Suchstrategien, z.B. für das Finden von Synonymen oder das Präzisieren von Suchbegriffen, für erweitertes oder eingegrenztes Suchen gelernt werden.

Da Jugendliche eine Reihe übergreifender Interessen im Netz haben, nach Spaß und Unterhaltung, nach Kommunikation oder small talk suchen, wäre es hilfreich, bereits auf der Eingangsseite Adressenlisten oder eigens gestaltete Link-Sammlungen für die meistgefragten Themen anzubieten. Andernfalls sollten zumindest Links gesetzt werden zu aktuellen Link-Sammlungen anderer Jugendbibliotheken oder sonstiger Einrichtungen.

#### 9.4. Handlungsorientierte medienpädagogische Arbeit mit elektronischen Medien

Kulturpessimisten klagen seit Jahren darüber, dass die elektronischen Medien das Entstehen einer „Zwei-Klassen-Gesellschaft“ fördern. Und in der Tat werden die medialen Kompetenzen bereits im Elternhaus ungleich verteilt, wo sich heute nicht nur die sozialen, sondern auch die Medienwelten Jugendlicher immer stärker unterscheiden. Mit einem handlungs- und produktionsorientierten medienpädagogischen Ansatz können Jugendliche lernen, die Funktions- und Leistungsmöglichkeiten der neuen Medien zu begreifen. In Multimedia-Anwendungen verbinden sich alte und neue Medien; Jugendliche, die im Umgang mit alten Medien, der Schrift, der Literatur Probleme haben, können aber in neuen Bereichen, im Umgang mit digitaler Technologie, beim Screen-Design, bei der Strukturierung hypermedialer Vernetzungen durchaus Neigungen und Fähigkeiten aufzeigen, die sich weiterentwickeln lassen. Die kreative Arbeit mit den elektronischen Medien bietet also all denen spezifische Chancen, die im Umgang mit den traditionellen Medien bislang benachteiligt waren.

Handlungsorientierte Arbeit mit Jugendlichen soll zum einen Medienkompetenz im technologischen wie inhaltlichen Sinne fördern, sie soll zum anderen aber auch dazu beitragen, dass sich Jugendliche über die neuen Medien artikulieren, am Arbeitsmarkt wie an der Gesellschaft teilhaben können, um damit ihre demokratischen Rechte in dieser Gesellschaft überhaupt erst wahrnehmen zu können.

Bei handlungsorientierter, praktischer Arbeit sollte sich die Bibliothek für ihre Projekte kompetente Partner suchen, diese könnten im Schul- oder Volkshochschulbereich, bei gewerkschaftlichen wie sozialpädagogischen Einrichtungen, bei Medienproduzenten wie Internet Providern zu finden sein. Auf einer Tagung in Meran berichteten Vertreter von italienischen Jugendbibliotheken von erfolgreicher gemeinsamer Projektarbeit mit Online-Firmen und kommerziellen Multimedia-Entwicklern. In Baden-Württemberg fährt ein Team von Journalisten und Medienpädagogen des Internet-Jugendprogramms „Das Ding“ (SWF Hörfunk und TV) durchs Land und realisiert an Schulen und anderen Einrichtungen vor Ort gemeinsam mit Jugendlichen mehrtägige Projekte, deren Ergebnisse im Internet vorgestellt werden. Da oftmals unter den jugendlichen Bibliotheksnutzern selbst Computerfreaks zu finden sind, setzen manche Bibliotheken diese - gegen geringes Entgelt - als PC-Betreuer oder Projektmitarbeiter ein.

Da bei Jungen und Mädchen derzeit noch unterschiedliche Kompetenzen vorhanden sind, da in gemischtgeschlechtlichen Projektgruppen sich oftmals männliche Jugendliche mit technologischem Knowhow in den Vordergrund drängen und Mädchen (mit den besseren Rechtschreib- und Schreibmaschinenkenntnissen) als „Tippsen“ zu funktionalisieren trachten, kann es durchaus erfolversprechender sein, mit gleichgeschlechtlichen Gruppen zu arbeiten. Projekte der letzten Jahre haben gezeigt, dass Mädchen in reinen Mädchengruppen konstruktiver und effektiver arbeiten. Für ausländische, z.B. türkische Mädchen, ist die Partizipation an einem gemischtgeschlechtlichen Computerprojekt häufig (wegen Problemen mit den Eltern) gar nicht durchführbar.

Wenn mit Jugendgruppen handlungsorientiert gearbeitet wird, sollten auf jeden Fall PCs in so ausreichender Zahl vorhanden sein, dass alle Beteiligten selbst mit der Technik umgehen können. Es sollten nach Möglichkeit nicht mehr als zwei Jugendliche zusammen an einem PC arbeiten, wobei die Rechner über unterschiedliche Features verfügen können (Scannen, Video- oder Audibearbeitung) und die Beteiligten dann im Laufe des Projektes ihren Arbeitsplatz wechseln.

#### 9.5. Themen und Projekte

Neben der Geräteausstattung, den Kompetenzen der Anleiter und Betreuer sind die Inhalte und Themen medienpädagogischer Projekte vorrangig von der Interessenlage der beteiligten Jugendlichen, von ihren Bindungen an die Bibliothek und ihrer Bereitschaft zu einem notfalls längerfristigem Engagement abhängig.

Für Jugendliche ist es im Normalfall das erste und attraktivste Ziel, an den Kommunikationsmöglichkeiten des Internets teil zu haben, sich selbst einzubringen, mit anderen in Kontakt zu treten. Wenn die Bibliothek selbst einen eigenen Server besitzt oder mit einem öffentlichen oder privaten Provider einen Vertrag geschlossen hat, dürfte es keine Probleme bereiten, für interessierte Jugendliche einen e-mail-account einzurichten. Etwas mehr Engagement verlangt die Gestaltung einer individuellen Homepage: es muß ein Text verfasst und mit einem Editorenprogramm für das Netz bearbeitet werden, Fotos oder Bilder müssen gescannt, vielleicht sogar Animation oder Gadgets eingebaut werden. Das läßt sich aber - bei hinreichenden organisatorischen Voraussetzungen - von den Jugendlichen in zwei Stunden an einem Nachmittag realisieren.

Wenn die Bibliothek mit elektronischen Medien arbeitet, ist es selbstverständlich, dass sie dann auch über eine eigene - kontinuierlich gepflegte - Homepage verfügt. Für die Jugendabteilung bietet es sich an, dass die Zielgruppe, zumindest interessierte Jugendliche an der Gestaltung der Homepage mitwirken. In einer entsprechenden Projektgruppe könnten Informationen zu den jugendspezifischen Bibliotheksangeboten, zu Jugendveranstaltungen, ein Gästebuch oder ein Briefkasten gestaltet werden.

Für die Bibliotheks-Homepage oder in Form einer eigenen Website könnten von Jugendlichen Informationen oder Materialien aus der Region - für die Region gesammelt und aufbereitet werden: regionale Veranstaltungskalender; Jugendinformationen zu Kultur, Politik, Arbeitsmarkt; Mädchenseiten oder ein spezifischer Mädchenkalender; es könnte ein Chat-Room oder ein Diskussionsforum zu Jugendthemen oder aktuellen Problemen in der Region gestaltet und von mitwirkenden Jugendlichen selbst moderiert werden.

Falls es gelingt, nach kleineren Internet-Projekten eine Kerngruppe von Jugendlichen für eine mittelfristige Projektarbeit zu motivieren, ließe sich für den Stadtteil, den Ort oder die Region eine eigene Online-Jugendzeitung konzipieren. Jugendliche sammeln als Internet-Reporter Informationen, machen Interviews, Fotos, kleine Videos, bereiten Materialien auf, gestalten in überschaubaren Abständen neue Ausgaben, die nicht zu umfangreich sein müßten (und für die sich - wie für vergleichbare, jugendeigene Printmedien - vor Ort auch bezahlte Werbung finden lassen sollte, was zur Kostendeckung beiträgt). Mit einem vergleichbaren Konzept ließe sich - mit bescheidenem Aufwand - auch ein Internet-TV-Projekt denken, für das wöchentlich kurze Videobeiträge produziert und ins Netz gelegt werden.

Bei Jugendlichen mit differenzierteren technischen Kompetenzen, mit weiter gesteckten inhaltlichen oder sogar künstlerischen Ambitionen kann man versuchen, Literatur oder Kunst im Netz zu erstellen: Verschiedene Bibliotheken bieten bereits Literaturprojekte auf ihrem Server an, bei denen ein Ausgangstext, ein literarisches Motiv, Zitate o.ä. vorgegeben sind. Wer will, kann sich mit eigenen Beiträgen beteiligen, Texte fortschreiben, Gedichte oder Kurzgeschichten, Zeichnungen oder Fotos dazugeben. Das wäre mit künstlerisch-ästhetischen Ambitionen ebenso denkbar wie in Form einer daily soap oder als Genre-Parodie. Das Material kann weitgehend unstrukturiert kompiliert werden, es könnte aber auch von der Projektgruppe redaktionell oder strukturell bearbeitet werden.

Für weit Fortgeschrittene und besonders Ambitionierte könnten Bibliotheken - vielleicht unter Beteiligung, Anleitung professioneller Medienkünstler - eigene Medienkunstprojekte ins Auge fassen, die hyper- oder multimediale Vernetzung von inhaltlichen Bausteinen, mit Video, Beweg- und Standbild, Ton und Schrift zu einer Art digitalem Gesamtkunstwerk zusammenfügen. Anregungen hierfür geben Vorbilder wie die amerikanische Konzeptkünstlerin Laurie Anderson mit ihren CD-ROMs oder der österreichische Autor Martin Auer mit seiner Internet-Lyrikmaschine.

## **(Elektronische) Medien für Jugendliche**

- Auswahlbibliographie -

von Horst Heidtmann im März 2000

- Baacke, Dieter; Susanne Kornblum, Jürgen Lauffer u.a. (Hg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte, Bonn 1999.
- Baacke, Dieter; Jürgen Lauffer, Maja Thomsen (Hg.): Ins Netz gegangen. Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik, Bielefeld 1999 (GMK Schriften zur Medienpädagogik Bd. 29).
- Bahl, Anke: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet, München 1997.
- Uwe Beck u.a. (Hg.): Tagungsband edut@in 99, Karlsruhe 2000.
- Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (Hg.): Jugendschutz und Internet. Perspektiven des Jugendmedienschutzes angesichts der Entwicklungen in den neuen Medien, Bonn 1997.
- Dennig, Thomas: Medien erleben und gestalten. Medienerziehung für sozialpädagogische Berufe, Berlin 1999.
- Deutsches Bibliotheksinstitut, DBI-Expertengruppe ‚Kreativer Umgang mit digitalen Medien in Kinderbibliotheken‘ (Hg.): Neue Medien kreativ. Anregungen für die Arbeit in Kinderbibliotheken, Berlin 1999 (Mehr mit Medien machen Bd. 6).
- Egmont Ehapa Verlag (Hg.): Kids Verbaucher Analyse KVA 1999. Junge Zielgruppen 6 bis 17 Jahre, Stuttgart 1999.
- Engel, Gaby u. Michael Klein u.a. : Eine neue Lernwelt: das Netz als Medium zur Unterstützung des Lernens, hg. vom Landesinstitut für Schule und Weiterbildung, Beratungsstelle für neue Technologien, Gütersloh 1999.
- Fritz, Jürgen u. Wolfgang Fehr (Hg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bonn 1997.
- Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur GMK (Hg.): Mediengesellschaft - neue ‚Klassengesellschaft‘? Medienpädagogik und soziokulturelle Unterschiede, Redaktion Ulrike Bischof, Bielefeld 1999 (GMK Rundbrief Nr. 42).
- Heidtmann, Horst u. Manfred Nagl: „Nütze die Jugend nicht, denn sie vergeht.“ Öffentliche Bibliotheken, Jugendkultur und Jugendbibliotheksarbeit“, in: Buch und Bibliothek H.6, 1995, S. 562-569.
- Heidtmann, Horst: Kinder- und Jugendliteratur multimedial und interaktiv. Multimedia-Anwendungen auf CD-ROM, Weinheim 1996 (Beitr.Juglit.Medien Beiheft 7).
- Heidtmann, Horst: "Neue Formen von Kinder- und Jugendliteratur im Zeitalter der digitalen und der interaktiven Medien", in: Karl Otto Conrady u.a.: Lebenswelten, Medienräume. Jugendliche, Bibliothek und Schule. Beiträge zum Projekt 'Öffentliche Bibliothek und Schule', Gütersloh 1997, S. 43-57.
- Heidtmann, Horst: „Veränderungen der Lesekultur am Ende des 20. Jahrhunderts. Das Bedürfnis Jugendlicher nach Trivialliteratur und die Perspektiven der Leseförderung.“, in: Grünbuch der Kinder- und Jugendmedien Band 3, Hamburg 1999, S. 7-23.
- Leuschner, Heike u. Susanne Sölter: "Was raschelt da im Blätterwald? Einblicke in Kinder- und Jugendzeitschriften", in: Bulletin Jugend + Literatur H. 7, 1998, S.15-21.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM '99. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchungen zum Medienumgang 12- bis 19jähriger in Deutschland, Baden-Baden 1999.
- Opaschowski, Horst W.: Generation @. Die Medienrevolution entläßt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter, Hamburg 1999.
- Praxis Schule 5-10: Neues Lernen mit neuen Medien? (Themenheft), H. 5, Oktober 1998.
- Schmidbauer, Michael u. Paul Löhr: „Jugendliche Online“, in: TELEVISION (München) H. 10, 1997, S. 28-40.