

Wikis, Weblogs und Social Networking - dabei sein ist alles?

*Herausforderung Web 2.0
in der Jugendarbeit*

Patricia Arnold

Die Grundlagen des Web 2.0 werden exemplarisch an Wikis, Weblogs und Social Networking skizziert und die zugehörige medienpädagogische Gestaltungsaufgabe für die Jugendarbeit anhand der Potenziale und Risiken des Web 2.0 erörtert.

Web 2.0 – Hype oder Trend?

Wikis, Weblogs, Soziale Netzwerke als Elemente des Web 2.0 sind zurzeit ständig in den Schlagzeilen: Zuletzt titelte der Spiegel (10/2009) „Nackt unter Freunden“ und beschrieb im Artikel die Pflege von Freundschaften in sozialen Netzwerken. Zum gleichen Thema resümierte Stern.de (31.01.2008): „Soziale Netzwerke - Mehr Informationen als die Stasi je hatte“. Schwerpunktthema des Magazins „Wirtschaft und Weiterbildung“ (05/2008) war ein Beitrag zu Weblogs in der Weiterbildung („Ich blogge, also bin ich“). Schwerpunkt-Artikel der Zeitschrift „Personalführung“ in 2007 war „Das Mantra vom Weblog“. Diese Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Ein in den Medien präsent Thema ist Web 2.0 also allemal – aber ist es nur ein Medien-Hype oder korrespondiert auch eine veränderte Medienpraxis und Lebensrealität vieler Menschen (und Jugendlicher) in Deutschland dazu?

Einige Zahlen belegen, dass Letzteres der Fall ist:

Die freie Online Enzyklopädie Wikipedia hat gegenwärtig mehr als 880.000 deutschsprachige Artikel. Beim größten deutschen Weblog-Anbieter myblog.de sind aktuell über 580.000 Blogs angemeldet. Mit aktuell mehr als 6,4 Milliarden Seitenaufrufen pro Monat ist das soziale Netzwerk schuelerVZ.net seit März 2008 die meistbesuchte Seite im deutschsprachigen Raum.

95% der 12- bis 19-Jährigen haben regelmäßig Zugang zum Internet [1]. Ca. ¼ der InternetnutzerInnen beteiligen sich am Web 2.0 mit eigenen Inhalten (Bilder, Videos, Musik, Blog- oder Foreneinträge etc.), davon besonders aktiv 14- bis 17-Jährige [1]. 72% aller 13- bis 29-Jährigen gehen täglich online, um in ihren sozialen Netzwerken zu agieren [2].

Das reale Gewicht der Web 2.0 Dienste wird darüber hinaus auch in einem Gutachten für das Bundesministerium für Bildung und Forschung [3] deutlich, das das Web 2.0 als Treiber für Innovation sowohl im Bildungs- als auch im Arbeitssektor sieht und herausarbeitet, dass sich Lehr- und Lernprozesse, insbesondere im Bereich des informellen Lernens, stark verändern werden. Gleichzeitig hebt das Gutachten aber auch die große Gestaltungsaufgabe hervor, die mit dem Web 2.0 in Hinblick auf Jugendschutz, Datenschutz, Persönlichkeitsschutz oder Urheberschutz verbunden ist.

Web 2.0 – worum geht es eigentlich?

Den Begriff Web 2.0 hat der Computerbuchverleger Tim O'Reilly bekannt gemacht. In einem viel beachteten Artikel fasste er zusammen, welche wesentlichen Veränderungen er derzeit im World Wide Web sieht [4]. Zentral ist dabei, dass es im Web 2.0 nicht in erster Linie um neue Technologien, sondern vielmehr um eine veränderte Nutzungsart geht.

Prominentestes Beispiel für Web 2.0 ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia. Auf der technologischen Grundlage eines Wikis als kooperativer Schreibplattform im Internet ist es gelungen, ein frei verfügbares Lexikon hoher Qualität in zahlreichen Sprachen zu erstellen und kontinuierlich zu erweitern, an dem sich alle Internet-Nutzer/innen durch eigene Einträge beteiligen können.

Kennzeichnend für Web 2.0 ist die konsequente Wahrnehmung und Nutzung des Internets als Kommunikationsmedium. Gab es lange im Internet eine strikte Trennung zwischen Schreibenden und Lesenden, hebt das Web 2.0 diese Trennung auf. NutzerInnen gestalten selbst Inhalte; MedienkonsumentInnen werden somit zu MedienproduzentInnen (Mitmachweb oder Read and Write-Web statt Read-only Web).

Auch wenn Web 2.0 stärker eine veränderte Nutzungsart des Internets als eine technologische Innovation ist, gehören neue Web 2.0 Technologien dazu. Es gibt eine unübersichtliche Vielzahl solcher Technologien bzw. Web 2.0 Werkzeuge, die zudem ständig weiterentwickelt werden und häufig durch ganz neue Technologien ergänzt werden.²

Typische Charakteristika aller Web 2.0 Werkzeuge sind:

- ▶ Freie Benutzung ohne Lizenzgebühren
- ▶ Hochspezialisierte Dienste mit schmalen Funktionsumfang, die dann mit anderen Werkzeugen kombiniert werden sollen („small pieces loosely joined“)
- ▶ Leichte Handhabbarkeit
- ▶ Kontinuierliche Weiterentwicklung („perpetual beta“)
- ▶ Hierarchiefreies Rollenmodell auf der Grundlage von Vertrauen („radical trust“)
- ▶ Elemente können mit eigenen Etikettierungen („tags“) versehen werden

Grundlegende Veränderungen im Web 2.0 zeigt die folgende Tabelle:

Web 1.0	Web 2.0
Zentralität feste Rollenverteilung und klare Hierarchie zwischen Leistungserbringenden und -empfangenden Abgrenzung gegenüber der Umwelt	Dezentralität Häufiger Rollenwechsel sowie Partizipation und Gleichheit bei der Leistungserstellung Offenheit und Vernetzung

Gleichzeitig kommt es zu zahlreichen Grenzverschiebungen¹:

Grenze	Web 2.0
Schreibende / Lesende	Häufiger Rollenwechsel von AutorIn und NutzerIn
Lokal / Entfernt	Mit allgegenwärtigem Internetzugang verschwimmen die Grenzen zwischen lokal (zu Hause) und entfernt (Institution). Es kann von beliebigem Ort mit anderen beruflich oder privat kommuniziert werden.
Privat / Öffentlich	Privates wird zunehmend freiwillig im Netz öffentlich publiziert

(1) In Anlehnung an [5]

(2) Den Versuch einer – immer unvollständig bleibenden! – Liste macht <http://www.drweb.de/web20/web20-liste-dienste-tools.shtml>, ein guter Überblick findet sich in [6]

Beispiele für Web 2.0 Werkzeuge sind:

Wikis (von hawaiianisch „schnell“): Kooperative Schreibwerkzeuge im Internet, mit denen eine beliebig große Anzahl von Nutzern gemeinsam eine leicht zu editierende Webseite bzw. Dokumentensammlung anlegen kann (z.B. wikispaces, wikia)

Weblogs (von Web+Log(buch): auch kurz Blog): Publikationswerkzeuge, die chronologisch geordnete Veröffentlichungen wie Tagebücher oder Projektberichte ermöglichen (z.B. myblog.de, twoday.net)

Soziale Netzwerke: Dienste, mit deren Hilfe Online-Communities gegründet werden können, in denen in vielfältiger Form kommuniziert und Dateien ausgetauscht werden können (z.B. SchülerVZ, Facebook)

Foto- oder Video Online-Communities: Plattformen, auf denen Fotos oder Videos online abgelegt, mit eigenen Schlagworten versehen und mit anderen ausgetauscht werden können (z.B. flickr, youtube)

Podcasts (Kunstwort aus iPOD und BroadCAST): Audio oder VideoDateien, die über das Internet produziert und angeboten werden. Podcasts können mit einer PC-Ausstattung mit Soundkarte und Mikrophon leicht erstellt werden und ermöglichen quasi einen eigenen Hörfunk- oder Fernsehsender im Internet zu betreiben.

Mitten drin oder voll daneben? – eine kontroverse Diskussion

Wie sind diese neuen Nutzungsmöglichkeiten des Internets einzuschätzen? Die Diskussion dazu aus medienpädagogischer Sicht ist kontrovers.

Als Potenziale des Web 2.0 in der Jugendarbeit können genannt werden: Web 2.0 liefert

- ▶ Möglichkeiten des Selbstausdrucks für Jugendliche,
- ▶ Möglichkeiten eine Gegenöffentlichkeit zu schaffen,
- ▶ Möglichkeiten zum aktiven Medienproduzierenden statt Konsumierenden zu werden,
- ▶ die Chance einer veränderten Lernkultur, indem informelles Lernen gestärkt wird.

Mit neuen Technologien gehen aber auch immer neue Gefahren einher. Die Web 2.0 Technologien können ebenso für gefährdende Inhalte und Kontakte, Online-Exhibitionismus oder Online-Mobbing genutzt werden. Übertreffende Gefahrenquelle ist die ungelöste Frage, wie bei den zahlreichen Online-Aktivitäten, insbesondere in den bei Jugendlichen so beliebten sozialen Netzwerken, der Datenschutz und das Recht auf informationelle Selbstbestimmung gewährleistet werden kann.

In der Regel sind Jugendliche für diese Probleme nicht hinreichend sensibilisiert und schenken dem Schutz ihrer persönlichen Daten im Web 2.0 wenig Aufmerksamkeit. In Anspielung an den Begriff der „digital natives“ [6] hat ihnen dies auch die Bezeichnung „digital naives“ eingebracht. So erklärten beispielsweise knapp 90 Prozent von ca. 600 befragten jungen Internetnutzern zwischen 13 und 29 Jahren in einer Studie [2], bei der Anmeldung zu sozialen Netzwerken persönliche Daten wie Geburtsdatum oder Hobbys entweder immer preiszugeben oder zumindest dann zu verraten, wenn ein Nutzen für sie erkennbar ist. Lediglich sieben Prozent gaben an, grundsätzlich keine persönlichen Daten speichern zu lassen.

Jugendliche beachten nicht, dass einmal eingestellte (Party)Fotos und persönliche Profile aufgrund der Archivierungstechnologien im Internet nur schwer wieder zu löschen sind. Da die Betreiber in der Regel an den persönlichen Daten durchaus Interesse haben, sind die Standardeinstellungen zur Sichtbarkeit persönlicher Daten zudem häufig extrem freizügig (z.B. in sozialen Netzwerken) und die Nutzenden werden nicht explizit auf diese wenig schützenden Grundeinstellungen hingewiesen.

Einerseits ist also das Bewusstsein, dass das Recht auf informationelle Selbstbestimmung ein hohes, schützenswertes Gut ist, wenig ausgeprägt und andererseits greifen die strukturellen Grundlagen unserer Datenschutzgesetzgebung für die neuen Web 2.0 Dienste nicht mehr richtig bzw. es müssten strukturell neue Lösungen gefunden werden.

Praxisbeispiele

Zwei Praxisbeispiele zeigen exemplarisch Wege auf, wie die Chancen der Web 2.0 Technologien genutzt werden können und gleichzeitig das Bewusstsein

für den Schutz der eigenen persönlichen Daten im Internet geschärft werden kann.

Praxisbeispiel 1:

Im Rahmen der Mädchenarbeit wurde das Interesse an Selbstdarstellung im Internet aufgegriffen. In einer Sequenz von Workshops mit den teilnehmenden Mädchen wurden Weblogs erstellt – von Berichten zu ihrer Lebenswelt, einem interaktiven Online-Dinner mit Rezepten etc. sowie einer Dokumentation eines Projekts zum Streitschlichten (girls_log, interactive online dinner, mlive). Statt den üblichen Fotos von sich selbst stellte sich jede Teilnehmerin mit einer Metapher dar, die zu ihr passte oder mit einem Gegenstand, den sie besonders mochte. Auf diese Weise konnte die Datenschutzproblematik thematisiert werden. Gleichzeitig gelang es, die Berichte aus der Lebenswelt mit konkreten Vorschlägen zur Verbesserung der Jugendarbeit, der Verkehrssituation oder der Stadtteilgestaltung zu verknüpfen und so ein Stück „lokale Politik“ erlebbar zu machen.³



Praxisbeispiel 2:

Im Rahmen des interkulturellen Webvideoprojekts roots&routes TV – Web-TV für kulturelle Vielfalt entsteht ein Videoportal, ähnlich im Grundkonzept wie das Portal youtube, mit hinterlegter Online-Community. Anders als bei youtube erfolgt die Anmeldung aber nicht selbstständig, sondern über Redaktionsteams in der eigenen oder nächst gelegenen Stadt. Die Web-videos haben daher getreu dem Motto des Projekts „Meine Stadt – meine Kultur – mein Videoportal“ einen starken lokalen Bezug und sind mit Jugendkulturarbeit vor Ort verbunden⁴. Diese neue Form internationaler und interkultureller Arbeit bei gleichzeitiger Verankerung in regionalen Treffen zeigt die neuen sozialen Räume für Jugendkulturarbeit auf.

(3) Für Details vgl. [8], (4) Für Details vgl. [9]



Gibt es eine Netzgeneration?

Bei den gegenwärtigen Entwicklungen im Internet und den hohen Nutzerzahlen der Web 2.0 und Internet-Diensten unter Jugendlichen verfestigt sich zurzeit das Konzept der „Netzgeneration“: Mark Prensky bezeichnet Kinder und Jugendliche als „digitale Eingeborene“ („digital natives“) und (ältere) Erwachsene als „digitale Einwanderer“: die „digitalen Eingeborenen“ seien wie „Muttersprachler“ in einer digitalen Welt der Computer, Videospiele und Internettechnologien und gingen selbstverständlich sowie kompetent mit den Technologien um. Die „digitale Einwanderer“ hingegen, ohne Computer und Internet aufgewachsen, würden zeitlebens „mit Akzent“ sprechen, d.h. im Umgang mit den Internettechnologien immer Anpassungsschwierigkeiten haben.

So plakativ dieses Bild im ersten Moment ist, so viel Skepsis ist geboten. Prenskys These wurde stark rezipiert - und erhöht gegebenenfalls die Hürde für ältere Mitarbeiter/innen in der Jugendarbeit oder Medienpädagogik sich mit den jüngsten Entwicklungen auseinander zu setzen. Seine Beobachtungen der „Netzgeneration“ basieren aber nur auf geringen Fallzahlen, nutzen eher Einzelbeobachtungen und anekdotische Evidenz und beziehen sich auf die US-amerikanische weiße Mittelschicht.

Betrachtet man den Mediengebrauch und die Medienkompetenz differenzierter, ergibt sich ein anderes Bild: Die „Netzgeneration“ zerfällt in vielfältige Subgruppen, die ganz unterschiedliche Nutzungsgewohnheiten, Kenntnisse und Kompetenzen haben. Die weite allgemeine Verfügbarkeit der Internettechnologien hebt nicht zwangsläufig soziale Unterschiede auf.

Wissenschaftliche Untersuchungen zu diesen Fragen kommen zu ganz unterschiedlichen Ergebnissen. Eine Meta-Studie [10], die ihrerseits 45 empirische Studien zu Mediennutzung und Nutzermotiven auswertete, resümierte „The Internet just is“: Internettechnologien

werden als selbstverständlicher Teil des Alltags genutzt und in die ganz normalen Sozialisationsprozesse integriert. Von einer generell höheren Medienkompetenz könne man aber nicht ausgehen.

Zur Frage soziokultureller Unterschiede in der Mediennutzung konnte die JIM-Studie 2007 [1] keine Unterschiede in Abhängigkeit vom Bildungsniveau feststellen. Die ARD/ZDF-Studie 2007 hingegen konstatierte Unterschiede im Zugang zum Internet zwischen Jugendlichen mit Hauptschulabschluss (56% offline) und Gymnasiasten (nur 10%), die TNS-Infratest Studie 2007 stellte fest, dass Menschen mit hoher formaler Bildung oder einem hohen Haushaltseinkommen überdurchschnittlich häufig unter den ‚Prosumenten‘ (also Produzenten und Konsumenten zugleich) zu finden sind. Auch andere Studien verweisen auf die „digitale Ungleichheit“ als soziales Problem.

Interessant ist in diesem Zusammenhang eine Untersuchung zur Kluft zwischen medialem Habitus von Lehrkräften und SchülerInnen im Hauptschulmilieu, der zu einer potenziellen Benachteiligung von Jugendlichen mit geringerer formaler Bildung führen kann – nämlich dann, wenn die Medienpräferenzen der Jugendlichen pauschal abgewertet werden.

Die Lage ist also insgesamt noch unübersichtlich und weitere medienpädagogische Forschung notwendig. Festhalten kann man aber in jedem Fall, dass das Bild der „Netzgeneration“ mit der pauschalen Vermutung eines einheitlichen kompetenten Mediennutzungsverhaltens im Internet zu kurz greift.

Brauchen wir eine Medienpädagogik 2.0?

Was bedeuten die gegenwärtigen Entwicklungen rund um das Web 2.0, insbesondere die Potenziale und Risiken der neuen Web 2.0 Werkzeuge für die medienpädagogische Praxis? Begründen die skizzierten Trends eine strukturell veränderte Medienpädagogik? Orientiert man sich bei der eigenen medienpädagogischen Arbeit mit Jugendlichen am Medienkompetenzbegriff von Dieter Baake sind keine strukturellen Änderungen notwendig: Medienkompetenz besteht hier aus den Komponenten Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung. Aus einer selbstverständlichen Mediennutzung kann daher noch keine Medienkompetenz abgeleitet werden. Kenntnisse zu den neuen Technologien, die Fähigkeit, z.B. Folgen für den Schutz der eigenen Daten kritisch einschätzen zu können sowie die Fertigkeiten für die Teilhabe an der aktiven Produktion gehen nach allem

bisherigen Forschungsstand nicht notwendig mit Mediennutzung daher.

Für die Forschung gilt, dass weiterhin differenzierte Untersuchungen zur Medienaneignung bei unterschiedlichen Technologien und in verschiedenen sozialen Milieus notwendig sind. Für die Praxis brauchen wir keine Medienpädagogik 2.0, sondern nur die Klarheit und den Mut bewährte medienpädagogische Grundsätze auch in Zeiten von Web 2.0 zu berücksichtigen.

Grundlage medienpädagogischer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sollte immer die Wertschätzung ihrer medialen Nutzungs- und Ausdrucksformen sein. Auf dieser Basis kann die jeweilige Zielgruppe dann dabei unterstützt werden, sich über Risiken der Nutzung klar zu werden, aktiv an der Medienproduktion teilzuhaben und sich in kreativer Gestaltung für eigene Zwecke zu üben.

Literatur

- 1 MEDIENPÄDAGOGISCHERFORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST (Hrsg.) (2007): JIM 2007. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- 2 Studie Youngcom/Internet World Business 2007
- 3 EXPERTENKOMMISSION BILDUNG MIT NEUEN MEDIEN (2007): Web 2.0: Strategievorschläge zur Stärkung von Bildung und Innovation in Deutschland, http://www.bmbf.de/pub/expertenkommission_web20.pdf (Zugriff 01.08.2008))
- 4 O'REILLY, TIM (2005): Was ist Web 2.0? Designvorlagen und Geschäftsmodelle für eine neue Software-Generation. http://www.distinguish.de/?page_id=36 (Zugriff 01.08.2008)
- 5 KERRES, MICHAEL (2006): Potenziale von Web 2.0 nutzen In: Andreas Hohenstein & Karl Wilbers (Hrsg.) Handbuch E-Learning, München: DWD – vorläufige Fassung, 5. August 2006. <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/system/files/web20-a.pdf> Zugriff 20.03.2009)
- 6 LANGE, CORINA (2007): Web 2.0 zum Mitmachen. Die beliebtesten Anwendungen. ftp://ftp.oreilly.de/pub/katalog/web20_broschuere.pdf (Zugriff 20.03.2009)
- 7 ROSSNAGEL, ALEXANDER (2006): Datenschutz im 21. Jahrhundert. Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ) 5-6/2006, 9-15.
- 8 NIESYTO, HORST & KETTER, VERENA (2008): Jugendliche und Web 2.0: Nutzung und Bildungspotenziale. In: medien + erziehung, 52, Nr. 1, 23-29.
- 9 DÜX, SASCHA: ROOTS&ROUTES TV Ein interkulturelles Webvideoprojekt im Schnittfeld von Jugendkultur- und Jugendmedienarbeit. In: medien + erziehung, 52, Nr. 1, 37-40
- 10 SCHULMEISTER, ROLF (2008): Gibt es eine »Net Generation«? Work in progress. http://www.zhw.uni-hamburg.de/pdfs/Schulmeister_Netzgeneration.pdf (Zugriff 01.08.2008)