

Günther Anfang, Kathrin Demmler: Jugend im pädagogischen Netz

Beitrag aus Heft »2003/02: On/Off - Raus aus dem Netz«

Seit die Jugendarbeit das Internet entdeckt hat, wurde darüber nachgedacht, wie man diesen Raum auch als Jugendplattform gestalten kann. Da das Netz der Netze von immer mehr Jugendlichen genutzt wurde, konnte es nicht ganz falsch sein, das Internet auch für die offene Jugendarbeit in Dienst zu nehmen. Als virtuelle Jugendzentren oder Jugendserver starteten deshalb Ende der 90er Jahre einige Internet-Plattformen, die sich die Aufgabe stellten, Jugendlichen neben den kommerziellen Internetportalen ein pädagogisches Angebot im Netz zu machen. Ziel war es neben Unterhaltung auch jugendrelevante Informationen zur Verfügung zu stellen und Möglichkeiten zur kreativen Nutzung zu eröffnen. Die Angebote wurden mit viel Euphorie gestartet, doch der Konkurrenzdruck im Netz zeigte bald, dass nur die überleben, die etwas besonderes für Jugendliche bieten und die intensiv betreut werden. Denn schließlich stehen im Zentrum des Interesses von Jugendlichen Internetangebote, die etwas zu bieten haben, wie zum Beispiel Möglichkeiten zur Kommunikation (Chatträume, e-mail etc.) oder Serviceleistungen zum down loaden (Handy-Klingeltöne, Logos, Bildschirmschoner etc.). Natürlich sind auch das Layout der Website und der Bekanntheitsgrad der Adresse entscheidend dafür, ob eine Jugendplattform von einer größeren Gruppe Jugendlicher genutzt wird. Das alles hat immer auch ein bisschen damit zu tun, wie viel Geld und „Manpower“ in eine derartige Plattform investiert wird. Kommerzielle Anbieter haben es hier in der Regel leicht, denn sie stecken viel Geld und Zeit in ihren Internetauftritt, da sie sich davon auch eine Menge an Werbeeffect erwarten. Im Bereich der Jugendarbeit sieht es allerdings häufig anders aus, denn in Zeiten knapper Kassen werden die Mittel immer spärlicher und eher Maßnahmen gestrichen, als mit zusätzlichen Finanzmitteln ausgestattet.

So muss auch eines der ersten virtuellen Jugendzentren, das vom Medienzentrum München (MZM), Kreisjugendring München-Stadt und SIN - Studio im Netz betriebene Projekt „up2xTrakt“ (www.up2xtrakt.de) im Jahr 2004 seine Pforten schließen, weil die Stadt München auf Grund der Haushaltskonsolidierung die Finanzierung einstellt. In Zeiten von Sparzwängen sieht sich die Stadt nicht mehr in der Lage, ein Projekt, das noch im Aufbau ist, weiter zu fördern. Da wird dann zwischen Pflichtaufgaben und freiwilligen Leistungen abgewogen und bevor man ein reales Jugendzentrum schließt, stellt man lieber ein virtuelles Jugendangebot ein. Denn schließlich gibt es im Netz genug Ausweichmöglichkeiten, während im Stadtteil nur ein reales Jugendzentrum existiert. Trotzdem sollte man das eine nicht gegen das andere ausspielen. Was bleibt ist die Frage, welche Bedingungen gegeben sein müssen, damit ein virtuelles Jugendzentrum Erfolg hat. Um dieser Frage auf die Spur zu kommen, haben wir einen Online-Fragebogen an fünf deutschsprachige Jugendplattformen geschickt, die exemplarisch für die Vielzahl der zur Zeit betriebenen virtuellen Jugendzentren stehen. Im Einzelnen handelt es sich um youngpoint aus Nürnberg, den Jugendserver in Mecklenburg-Vorpommern, den deutschen Jugendserver, die Jukobox aus Köln, das Cyberjuz aus Linz und die Cyberland-Jugendcommunity aus Berlin. Die von uns betrachteten Plattformen lassen sich grob in drei Genres unterteilen. Einerseits handelt es sich um Angebote, die sich der Jugendinformation verschrieben haben, andererseits um Plattformen, die Jugendlichen Möglichkeiten zur Veröffentlichung ihrer eigenen Produkte geben und schließlich um Kommunikationsangebote. Zwischen diesen Polen lassen sich alle von uns untersuchten virtuellen Jugendzentren einordnen, wobei es allerdings die unterschiedlichsten Mischformen gibt ... (den vollständigen Artikel finden Sie in merz 2003/02, S. 82-86)