Birgit Weichenrieder: Jugendliche in virtuellen Welten

Beitrag aus Heft »2012/02: Familie und Medien«

Virtuelle Welten gehören zum Alltag Jugendlicher. Durch Avatare können Jugendliche Identitäten ausprobieren und produzieren und auf soziale Tauglichkeit und Akzeptanz überprüfen. Das Internet als grenzenloser Raum stellt aber auch eine Gefahr für Jugendliche dar. Der Experimentierraum Internet archiviert die einzelnen Versuche der Jugendlichen auf ewig. Mithilfe eines Präventionsprojektes sollen Kompetenzen gefördert werden, wie Jugendliche, die sich häufig in virtuellen Welten befinden, die Grenzen im Umgang mit Medien selbst ziehen können.

Literatur:

Böhnisch, Lothar (2009). Jugend heute – Ein Essay. In: Theunert, Helga (Hrsg.), Jugend, Medien, Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopaed Verlag.

Borowski, Sascha/Seibold, Karin (2010). Prozess in Augsburg: Echter Dieb klaut virtuelle Kleider. www.augsburger-allgemeine.de/panorama/Prozess-in-Augsburg-Echter-Dieb-klaut-virtuelle-Kleider-id8649366.html [Zugriff:23.06.2011].

Hilpert, Paul R. (2010). Wege zur Vermittlung von Medienkompetenz durch aktive Medienarbeit in Schulen. In: Lüpke, Marcus/Neumann, Ulf (Hrsg.), Gewaltprävention 2.0 – Digitale Herausforderungen. Marburg: Schüren Verlag.

Hurrelmann, Klaus (2008). Veränderte Bedingungen des Aufwachsens. In Rohlf, Carsten/Harring, Marius/Palentien, Christian (Hrsg.), Kompetenz-Bildung. Soziale, emotionale und kommunikative Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen. Wiesbaden: VS Verlag.

Schorb, Bernd (2009). Mediale Identitätsarbeit: Zwischen Realität, Experiment und Provokation. In Theunert, Helga (Hrsg.), Jugend, Medien, Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopaed Verlag.

Tillmann, Angela (2006). Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen. In Tillmann, Angela/Vollbrecht, Ralf (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace Jugendliche in virtuellen Welten. Frankfurt am Main: Europäischer Verlag der Wissenschaften.

Wegener, Claudia (2008). Medien, Aneignung und Identität – „Stars“ im Alltag jugendlicher Fans. Wiesbaden: VS Verlag.