

Aktuelle Anwendungen der ‚social software‘ bieten zahlreiche Potenziale zur Weiterentwicklung von Ansätzen der aktiven Medienarbeit in Richtung eines Konzepts kreativer Web 2.0-Arbeit – vor allem in Bezug auf die Förderung sozial- und bildungsbenachteiligter Jugendlicher. Derzeit erfolgt an einer Hauptschule in der Stadt Salzburg im Rahmen des regulären Unterrichts die Durchführung eines wissenschaftlich begleiteten Projekts<sup>1</sup>, in dem entsprechende Modelle ausgearbeitet und in der Praxis erprobt werden.

## WeTube. Denen zeigen wir's! Kreative Web 2.0-Arbeit in der Hauptschule

Iwan Pasuchin und Christine W. Wijnen

### Partizipation und Intermedialität im Web 2.0

Neue als Web 2.0 bezeichnete Formen der Internetnutzung sind weniger unter technologischen, sondern vielmehr unter soziologischen und ästhetischen Gesichtspunkten von Interesse. Die soziologischen werden im Kontext des Partizipationsbegriffs diskutiert: Junge Menschen drehen den ‚medialen Spieß‘ um: Von Medienkonsumierenden avancieren sie zu Medienproduzierenden und zeigen der ganzen Welt, wer sie sind, was sie fühlen und welche Meinungen sie zu bestimmten Themen vertreten. Die ästhetischen Aspekte können mit dem Terminus Intermedialität gefasst werden: Mit Hilfe der Anwendungen von Web 2.0 gestalten Jugendliche die Art der medialen Darstellung im Internet um. Zusätzlich zu den bisher üblichen hauptsächlich diskursiven (vor allem schriftlichen) Ausdrucksformen setzen sie vermehrt sowohl bildhafte, als auch musikalische und dramaturgische ein, um ihren Vorstellungen und Identitäten (inter-)medial Ausdruck zu verleihen (ausführlich siehe Pasuchin 2009).

Ein herausragendes Beispiel für entsprechende Prozesse stellt die weltweit höchst populäre Internetplattform *YouTube* dar, die zusätzlich zur Möglichkeit Videos anzuschauen und bereitzustellen auch zahlreiche Gelegenheiten zur Interaktion zwischen den Millionen von Nutzerinnen und Nutzern bietet (Bewertungen, Favoritenlisten, Kommentare, Diskussionsforen etc.). Aus der Perspektive der intermedialen Kommunikation ist dabei das Angebot, auf einen Beitrag mit einer ‚Videoantwort‘ zu reagieren, von besonderem Interesse.

### Potenziale und Herausforderungen kreativer Web 2.0-Arbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen

Aus den neuen Möglichkeiten zur Partizipation und zum intermedialen Selbstausdruck eröffnen sich bedeutende Potenziale für medienpädagogische Arbeit – nicht nur, aber vor allem mit sozial- und bildungsbenachteiligten Jugendlichen. Die Förderung der Beteiligung *aller* Menschen (und

nicht lediglich bestimmter Eliten) an gesellschaftlichen Prozessen mit Hilfe von Medien bildet das zentrale ‚klassische‘ Ziel aktiver Medienarbeit, dessen Umsetzung im Zeitalter des „partizipativen Netzes“ in greifbare Nähe zu rücken scheint (vgl. z. B. Schell 2008)<sup>2</sup>. Der Aspekt der Intermedialität ist im Kontext der Diskussion um medienpädagogische Förderungsmöglichkeiten bildungsbenachteiligter Jugendlicher insofern von herausragender Bedeutung, als ihnen – vor allem jenen mit Migrationshintergrund – diskursive und erst recht schriftliche Formen des Selbstausdrucks weniger zugänglich sind als Gleichaltrigen mit höherer formaler Bildung. Die einseitige Fixierung der Schule auf entsprechende Präsentations- und Kommunikationsformen kann daher bereits bestehende Minderwertigkeitsgefühle dieser Mädchen und Jungen verstärken. Dagegen sprechen Ausdrucksarten, die synästhetische Dimensionen (Zusammenspiel von Bild, Musik, Körperbewegung etc.) integrieren, in besonderer Weise sozial-emotionale Bedürfnisse an (Niesyto 2003, S. 21), deren Berücksichtigung gerade für die Jugendlichen besonders wichtig ist, die Schwierigkeiten mit der Wort- und Schriftsprache haben (vgl. Niesyto 2004, S. 130).

Die Notwendigkeit, die Chancen aufzugreifen, die das Web 2.0 für die medienpädagogische Arbeit mit sozial- und bildungsbenachteiligten Jugendlichen bietet, liegt also auf der Hand. Zumal manche aktuelle Studien belegen, dass gerade Jugendliche mit niedrigem Bildungshintergrund das Web 2.0 nicht weniger bzw. sogar intensiver produktiv (im Sinne der Veröffentlichung eigener Texte, Fotos, Videos etc.) nutzen, als solche mit formal höherer Bildung (vgl. mpfs 2007, S. 42 f.; Kießling 2008). Es ist auch nahe-liegend, bei solchen Bildungsprojekten an *YouTube* anzuknüpfen, da diese Plattform eines der beliebtesten Internetportale unter Jugendlichen darstellt (vgl. mpfs 2007, S. 41; S. 43) und damit ein unmittelbares Anschließen an ihren alltäglichen Medienaktivitäten ermöglicht. Ein weiterer Vorteil von *YouTube* besteht darin, dass hier zahlrei-

che von Jugendlichen selbst mit einfachsten Mitteln erstellte Videos präsentiert werden. Eine Orientierung an solchen Produktionen kann dabei helfen, die aus der aktiven Medienarbeit bekannten Frustrationen, in Folge des Versuchs, professionelle Medienproduktionen zu kopieren (vgl. Schell 2003, S. 190), zu vermeiden.

Den hier beschriebenen Potenzialen kreativer Web 2.0-Arbeit in Anknüpfung an Plattformen wie *YouTube* stehen jedoch auch einige Gefahren gegenüber. Die oben erwähnten Studien geben zwar Auskunft über die quantitative ‚produktive‘ Nutzung des Web 2.0 durch bildungsbenachteiligte Jugendliche, sagen jedoch nichts über die Inhalte ihrer Beiträge aus. Die medial verbreitete Behauptung, dass diese oft gewalttätige und/oder kriminelle Handlungen darstellen, hat sich bis zu einem gewissen Grad gleich zu Beginn des in Folge beschriebenen Hauptschulprojekts bestätigt: Einige Jungen prahlten in der ersten Unterrichtsstunde damit, bereits ein Video auf *YouTube* gestellt zu haben. Für diesen von ihnen als „Mother Fucking Baustelle“ bezeichneten Beitrag haben sie sich gegenseitig mit einer Handycamera dabei aufgenommen, wie sie in einen abgesperrten Bauplatz eindringen, dort randalieren und schließlich vor der Polizei flüchten. Aus solchen Erfahrungen resultiert, dass das pädagogische Anknüpfen an den medialen Alltagsaktivitäten Jugendlicher keinesfalls mit einer indifferenten oder sogar affirmativen Haltung ihrem Medienhandeln gegenüber gleichgesetzt werden darf. Im Gegenteil besteht eine zentrale medienpädagogische Herausforderung im Kontext von Web 2.0 darin, diesen Mädchen und Jungen tatsächlich ‚produktive‘ Alternativen zu ihrer bisherigen Mediennutzung aufzuzeigen.

### Ziele und Anlage des Projekts

Die entsprechende Förderung von Kompetenzen sozial- und bildungsbenachteiligter Jugendlicher zur differenzierten Medienrezeption und vor allem zur kreativen Mediengestaltung im

Kontext von Web 2.0 bildet das allgemeine Ziel des in Folge dargestellten, wissenschaftlich begleiteten, medienpädagogischen Projekts mit dem Titel *WeTube. Denen zeigen wir's!*

Die zentrale – von Postulaten aus dem Bereich der sozial orientierten aktiven Medienarbeit abgeleitete – Annahme lautet, dass die pädagogisch angeleitete Herstellung medialer Produktionen Jugendliche mit niedrigem Bildungshintergrund dabei unterstützt, Selbstbewusstsein, Zuversicht und Ich-Stärke aufzubauen. Nicht zuletzt deswegen, weil es ihnen dazu verhilft, ihre Kreativität und Fantasie (wieder-) zu entdecken sowie zu entfalten (vgl. Schell 2003, S. 224; Maurer 2006, S. 28). Des Weiteren wird davon ausgegangen, dass das Anknüpfen an Anwendungen des Web 2.0 (und hier in erster Linie an der Plattform *YouTube*) besonders gut für eine solche medienpädagogische Arbeit geeignet ist. Das konkrete Ziel des *WeTube*-Projekts besteht darin, ausgehend von diesen Annahmen detaillierte Unterrichtsmethoden zu entwickeln, die in der Praxis des regulären (wöchentlich abgehaltenen) Hauptschulunterrichts umgesetzt werden können, und die Effizienz dieser Methoden wissenschaftlich zu überprüfen. Das Gesamtprojekt ist auf drei Semester angelegt, wobei jeweils mit einer anderen Klasse an der gleichen Schule gearbeitet wird, jedes Semester also einen in sich geschlossenen Projektabschnitt bildet. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, die Unterrichtsmethoden ausgehend von den gesammelten Erfahrungswerten und den Ergebnissen der wissenschaftlichen Begleitung zwei Mal einer grundlegenden Revision zu unterziehen und davon ausgehend anzupassen sowie weiterzuentwickeln.<sup>3</sup> Zum Zeitpunkt der Verfassung dieses Artikels ist der erste von drei Projektabschnitten abgeschlossen. Kurz gefasst bestand der praktische Arbeitsansatz darin, die beteiligten Schülerinnen und Schüler ausgehend von der Analyse ausgewählter *YouTube*-Videos dazu zu motivieren, in Gruppenarbeit eigene ‚Videoantworten‘ zu erstellen und davon ausgehend in einem zweiten Schritt selbständige Konzepte für Videoproduk-

tionen zu entwickeln sowie gemeinsam umzusetzen, die sie wiederum auf *YouTube* publizieren sollten. Zur wissenschaftlichen Reflexion wurden im Sinne der Aktionsforschung (vgl. Borda 2002, S. 27-37) Unterrichtsprotokolle von Seiten des Betreuungsteams angefertigt sowie Klassengespräche und Leitfadeninterviews mit (mittels Screening-Fragebögen) ausgewählten Schülerinnen und Schülern durchgeführt.

### Rahmenbedingungen

Für die Durchführung des *WeTube*-Projekts wurde eine Hauptschule in einem Stadtteil von Salzburg ausgewählt, der – nicht zuletzt auf Grund seines besonders hohen Migrationsanteils – einen Brennpunkt der sozialen Probleme der Stadt bildet. Diese Hauptschule weist einen Informatikschwerpunkt auf. Das heißt, dass entsprechend begabte Schülerinnen und Schüler einen Unterricht erhalten, in dem ihnen Kenntnisse in Richtung des „Europäischen Computerführerscheins“ vermittelt werden – Basis-kompetenzen in Text-, Bildverarbeitung, Tabellenkalkulation et cetera. Die (vermeintlich) weniger Begabten – in der am ersten Abschnitt des *WeTube*-Projekts beteiligten dritte Klasse (siebte Schulstufe, Altersgruppe 13 bis 14) waren es 19 von 25 Schülerinnen und Schüler – erhalten in dieser Zeit einen Unterricht, der als „Interessens- und Begabungsförderung“ bezeichnet wird und eher offene Zielsetzungen beinhaltet. Diese Offenheit bildet einen der zentralen Vorteile für die Durchführung des hier behandelten Gesamtprojekts. Ein ganzes Semester lang kann im Rahmen des regulären Unterrichts zwei Stunden in der Woche mit den Jugendlichen gearbeitet werden, ohne fixe Lehrplanvorgaben erfüllen zu müssen. Ein weiterer förderlicher Aspekt besteht darin, dass die Schule auf Grund des Informatikschwerpunkts mit zahlreichen Laptops (iBooks) und einer AV-Präsentationsanlage ausgestattet ist, die im Projekt genutzt werden können.

Ansonsten ist die ausgewählte Schule eine typische Stadthauptschule, an der zahlreiche der in der Öffentlichkeit kontrovers diskutierten Probleme beobachtet werden können. So bestand auch die am ersten Abschnitt des *WeTube*-Projekts beteiligte Gruppe zu 100 Prozent aus Jugendlichen, die einen Migrationshintergrund aufweisen und aus einem sozial prekären Umfeld stammen. Einzelne von ihnen waren bereits durch (kleinere) Gewalttaten und Nötigungen aufgefallen sowie straffällig geworden. Ein Junge aus der Klasse stand in der Projektzeit mitten in einem Verfahren, in dem ihm ein „sonderpädagogischer Förderbedarf im Verhalten“ bescheinigt werden sollte.<sup>4</sup> Entsprechend hoch war auch das Aggressionspotenzial in der Klasse.

### Kurzdarstellung des gesamten Arbeitsverlaufs und -prozesses

Der Projektinitiator wurde von dem Lehrer, der im Semester davor das Fach „Interessens- und Begabungsförderung“ unterrichtete, über die aus diesem Aggressionspotenzial resultierenden enormen disziplinären Schwierigkeiten in der Klasse vorgewarnt und angehalten, diese Probleme bei der Unterrichtsgestaltung intensiv zu berücksichtigen. Deswegen erfolgte vorwiegend der Einsatz von Lehr- und Lernmethoden, bei denen den Jugendlichen zahlreiche Vorgaben gemacht und ihre selbständigen Arbeitsphasen detailliert geplant sowie intensiv angeleitet wurden.

Als Ausgangspunkt für die Erstellung von Videoantworten wurde das Projekt *Amateur*<sup>5</sup> von Lasse Gjertsen ausgewählt, der durch seine auf *YouTube* veröffentlichten Videos in Insiderkreisen große Berühmtheit erlangt hat. Lasse, der nach eigenen Angaben kein Musikinstrument spielen kann, hat sich dabei selbst beim Experimentieren am Schlagzeug und Klavier auf Video aufgenommen, die Aufnahme in unzählige kurze Sequenzen (die jeweils wiedergeben, wie er einen einzigen Ton spielt) geschnitten und diese mit Hilfe eines Videobearbeitungsprogramms zu

einem höchst amüsanten musikalischen und bild-dramaturgischen Verlauf kombiniert. Von der enorm positiven Resonanz auf dieses Projekt zeugen nicht nur unzählige Aufrufe, tolle Bewertungen und überschwängliche Kommentare auf *YouTube*, sondern nicht zuletzt auch zahlreiche dazu erstellte Videoantworten.

Einige dieser Produktionen wurden in der Klasse vorgestellt und von den Schülerinnen und Schülern mit Hilfe von Fragebögen bewertet sowie vergleichend analysiert. Danach erfolgte eine anschauliche Vorführung, wie Alltagsgeräusche als Schlagzeugklänge verwendet werden können. Ausgestattet mit diesem Vorwissen erhielten die Jugendlichen die Aufgabe, in ihrer Schule nach Klängen zu suchen, die sich für die Gestaltung einer Videoantwort auf Lasses Produktion eignen könnten. In Folge wurde die Herstellung dieser Klänge von den Schülerinnen und Schülern auf Video aufgezeichnet, die Aufnahmen mit Hilfe eines Videobearbeitungsprogramms geschnitten, teilweise mit Effekten versehen und zu Rhythmen kombiniert, aus denen auf Basis eines vorgegebenen formalen Verlaufs die ersten auf *YouTube* veröffentlichten Klassenproduktionen erstellt wurden. Diese teilweise etwas freier gestaltete Arbeitsphase wird im nächsten Abschnitt des vorliegenden Artikels ausführlicher dargestellt.

Das Hauptziel der nachfolgenden Projektphase bestand darin, die Jugendlichen dazu zu motivieren, eigene Ideen für Filmprojekte zu entwickeln und sie so selbständig wie möglich als Videos für *YouTube* umsetzen. Dies musste gar nicht von dem Betreuungsteam initiiert werden – die Schülerinnen und Schüler selbst bestanden mit größter Vehemenz darauf, etwas zu machen, wobei ihnen nichts vorgeschrieben wird. Nach einer kurzen (höchst chaotisch verlaufenen) Klassenberatung beschlossen sie, sich beim Tischtennis spielen aufzunehmen.<sup>6</sup> Was sie in Folge mit zwei Kameras filmten, hatte allerdings nur am Rande mit Tischtennis zu tun. Es entstanden jedoch einige Sequenzen, die den Schulalltag und das Grundlebensgefühl der Jugendli-



*Klangsuche – Aktive medienpädagogische Arbeit setzt am Alltag der Jugendlichen an*

chen überspitzt aber (gerade deswegen) durchaus treffend darstellen. Unter anderem war ein zentrales von den Schülerinnen und Schülern selbst verbalisiertes Thema „Gewalt in der Schule“, das sie persiflierend bearbeiteten.

Aus dem etwa 1,5-stündigen Filmmaterial wurden circa zwölf Minuten extrahiert, aus denen die Jugendlichen in der nächsten Doppelstunde einen *YouTube*-tauglichen Kurzfilm zusammenzustellen versuchten. Dieser Arbeitsprozess erwies sich für die Schülerinnen und Schüler als sehr spannend, die fragmentarisch bleibenden Endergebnisse befriedigten sie jedoch noch nicht. Daraufhin wurden ihnen mehrere Vorschläge unterbreitet, wie mit dem Material weiter gearbeitet werden könnte. Eines, das auf größte Zustimmung stieß, bestand darin, Filmmusiken mit verschiedenen Stimmungen (Action, Spannung, Ironie etc.) herzunehmen und die Bilder dazu in der Art eines Musikclips zu schneiden. Die anfängliche Begeisterung verflog jedoch schnell, sodass zur Herstellung des auf *YouTube* publizierten Endproduktes<sup>7</sup> intensive Unterstützungsmaßnahmen durch das Betreuungsteam notwendig waren.

Auch die Schlusspräsentation des Semesterprojektes in der Schule war zunächst von Problemen überschattet – die Jugendlichen trauten sich nicht, ihre Arbeiten selbst vorzustellen; daher musste auch dies vom Betreuungsteam übernommen werden. Als die Jugendlichen je-

doch die begeisterten Reaktionen der Lehrenden und vor allem der Schülerinnen und Schüler aus anderen Klassen wahrnahmen, waren sie sichtlich stolz auf ihre Arbeit.

### Vorstellung einer Projektphase

Um die Unterrichtsmethoden und Arbeitsprozesse zu veranschaulichen, wird jene Projektphase etwas ausführlicher vorgestellt, in der es um die Gestaltung der Videoantworten ging.

Die erste Aufgabe lautete, getrennt in drei etwa gleich großen Gruppen in der Klasse, im Schulgebäude und vor der Schule nach Sounds zu suchen, die als Schlagzeugklänge in verschiedenen Tonlagen fungieren können. Die Klangsuche löste bei den Jugendlichen größte Begeisterung aus – sie waren regelrecht davon fasziniert, welche mannigfaltigen Geräusche sich in ihrem verhassten „Alltagsgegenstand“ Schule finden ließen. In der nächsten Unterrichtseinheit wurden die Grundfunktionen von Mini-DV-Kameras erklärt, die Kameraarbeit geprobt und anschließend das vorher gesammelte Material von den Schülerinnen und Schülern selbst in drei Gruppen getrennt unter Begleitung jeweils einer Betreuungsperson aufgenommen.

Die Erfahrungen mit den Aufnahmen waren zwiespältig. Auf der einen Seite war den Jugendlichen die Faszination an der Kameraarbeit anzu-

merken und manche boten auch beim Einspielen der Geräusche herausragende schauspielerische Leistungen. Auf der anderen Seite hatten die Schüler (nicht so sehr die Schülerinnen)<sup>9</sup>, die gerade weder vor noch hinter der Kamera standen, größte Schwierigkeiten, sich auf die Arbeit am Projekt zu konzentrieren – sie liefen und alberten herum, was die Aufnahmen, bei denen es darum ging, jeweils einzelne Klänge ohne Zusatzgeräusche aufs Band zu bringen, enorm behinderte. Ein weiteres Problem bestand darin, dass fast alle Mädchen und sogar einige Jungen auf keinen Fall gefilmt werden wollten. Gelöst wurde das Problem – an dem das gesamte Vorhaben zu scheitern drohte – dadurch, dass alle, die ihr Gesicht nicht zeigen wollten, so aufgenommen wurden, dass man es nicht sah (von hinten, schlechte Lichtverhältnisse etc.).

Danach wurden von den Jugendlichen die besten Sequenzen aus dem vorhandenen Material ausgesucht, unterschiedlich lange Clips, aus denen ein Rhythmus kombiniert werden konnte, herausgeschnitten und schließlich die Grooves zusammengestellt. Dabei erfolgte auch der Einsatz einfacher Verfremdungseffekte. Abschließend erstellten die Schülerinnen und Schüler den Vor- und Nachspann zu ihren Videoprojekten. Die gesamte Arbeit wurde mit Hilfe des Programms iMovie durchgeführt, wobei vor jedem Projektschritt eine Einführung in die jeweils benötigten Funktionen erfolgte bzw. erfolgen sollte.

Denn auch in Bezug auf diese Projektphase waren die Erfahrungen höchst widersprüchlich. Zum Beispiel erwies sich das (jeweils an konkreten Beispielen mit Hilfe von Beamerprojektionen veranschaulichte) Erklären der Programmfunktionen vor der ganzen Klasse als wenig zielführend, da es kaum möglich war, die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler länger als ein paar Minuten – oder manchmal sogar lediglich Sekunden – aufrecht zu erhalten. Nach den Erklärungen meldeten sich sofort einige, die behaupteten, überhaupt nichts verstanden zu haben. Danach musste den Jugendlichen, die zumeist in Zweiergruppen an einem Laptop ar-



Selbstinszenierung und Selbstverfremdung

beiteten, einzeln gezeigt werden, wie sie das Programm einsetzen könnten. Gleichzeitig hatten jedoch die Schülerinnen und Schüler – und mit ihnen das Betreuungsteam – auch einige Erfolgserlebnisse. Besonders schön war es zu beobachten, wie Jugendliche, die zunächst so taten, als ob sie nichts verstehen würden und erst recht nichts von dem Erklärten umzusetzen fähig wären, nach der Erfahrung, dass sie doch sehr schnell das Vermittelte erfassten und davon ausgehend unabhängig vom Betreuungsteam eigene Ideen verwirklichen konnten, mit großem Stolz auf ihre Arbeitsergebnisse erfüllt waren und diese auch selbstsicher vor der ganzen Klasse (und auch später Kameradinnen und Kameraden aus anderen Klassen) vorführten.

Die Phasen der Begeisterung währten jedoch kurz. Vor allem in Bezug auf die Detailarbeit gingen den Schülerinnen und Schülern die Motivation schnell aus, weshalb das Betreuungsteam bei der Fertigstellung der Endproduktionen<sup>9</sup> stärker unterstützend eingreifen musste, als ursprünglich geplant. So wurden die formalen Verläufe ziemlich genau vorgegeben, die von den Jugendlichen erstellten Sequenzen teilweise nachkorrigiert und die endgültige Gestaltung der Anfangs- und Schlusstitel sowie der Upload auf YouTube vom Betreuungsteam übernommen.

## Reflexion des ersten Abschnitts des Gesamtprojektes

Das Fazit aus dem ersten (von drei) Großabschnitten des Gesamtprojektes fällt – auch im Hinblick auf die Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitung – zwiespältig aus.

Der negativste Aspekt besteht sicherlich darin, dass es (abgesehen von kurzen Phasen) nicht gelungen ist, die Schülerinnen und Schüler zur selbständigen Arbeit zu motivieren. Einer der Gründe dafür ist, dass aus Angst vor disziplinären Problemen von Anfang an ein Schwerpunkt auf direkte Unterrichtsmethoden gesetzt wurde, wodurch die Schülerinnen und Schüler nie das Gefühl erhielten, dass es sich um ein Projekt handelt, bei dem es um die Darstellung ihrer persönlichen Anliegen geht. Auf die in den abschließenden Leitfadeninterviews den Jugendlichen gestellte Frage, was das Betreuungsteam beim nächsten ähnlichen Projekt besser machen könnte, kam fast einhellig die Antwort, dass man die Schülerinnen und Schüler viel stärker in die Auswahl der Themen und ihrer Bearbeitungsarten einbinden sollte – ein Rat, der für die nächste Projektphase auf jeden Fall befolgt wird.

Eines der positiven Ergebnisse ist, dass es (wenigstens teilweise) gelungen ist, in einer Klasse, in der das Klima größtenteils von gegenseitiger Abwertung geprägt ist<sup>10</sup> und in der es bis dahin kaum möglich war, konstruktiv in Gruppen zu arbeiten, so etwas wie ein Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen. So behauptete ein Schüler im Klassengespräch in der Mitte der Projektarbeit noch: „Man kann gar nichts mit dieser Klasse machen. Wir sind die schlimmste Klasse. (...) Mit uns kann man nichts anfangen. Gar nichts!“ Beim abschließenden Leitfadeninterview lobte er (wie auch viele seiner Mitschülerinnen und Mitschüler) dagegen an dem Projekt, dass man dabei gelernt habe, in Gruppen zu arbeiten und „miteinander auszukommen“. Zum anderen war es – wenn auch nur in kleinen Schritten – möglich, zumindest das subjektiv gefühlte Selbstbewusstsein der Schüler-

innen und Schüler zu stärken. Auch dies geht aus den Leitfadeninterviews hervor. So meinte beispielsweise ein Mädchen:

„Aber jetzt wegen dem Video, das wir gemacht haben, da war meine Mama auch so ... Da hat sie gesagt: Bah, schön, dass ihr das auch macht und so. Und jetzt, wenn ich meine eigene Meinung sagen würde, dann würde sie ... auch vielleicht froh sein und meine Familie auch, dass ich das darf. Weil eigentlich darf ich das ... ähm, kann ich das nicht [lacht verlegen] oder ich traue mich das nicht zu sagen. Und wenn ich jetzt vielleicht was sagen würde, dann würden sie sagen: Bah, schau die ... sie darf das doch machen und so und ... sie kann es doch, die eigene Meinung sagen, weil sonst ... Ich bin immer so ruhig und so und ...“

Von den Zielsetzungen her betrachtet, handelt es sich beim WeTube-Projekt um ein rein medienpädagogisches. Auf der anderen Seite kann man auch an diesem Projekt sehen, dass heute in Folge der enormen Ästhetisierung der Medienkommunikation, die durch die intermedialen Aspekte von Web 2.0 zusätzlich verstärkt wird, aktive Medienarbeit ohne der Berücksichtigung künstlerisch-pädagogischer Ansätze gar nicht mehr denkbar ist. So wurde hier von Produktionen ausgegangen, die ihre Inhalte lediglich mit Hilfe von Bildern, Tönen, Bewegung und dramaturgischen Verläufen transportierten. In der Anfangsphase erfolgte eine Analyse der Handhabung dieser Parameter und bei der Arbeit an den Produktionen der Jugendlichen wurden Aspekte der entsprechenden künstlerischen Gestaltung immer wieder thematisiert. Es ist auch über weite Strecken gelungen, die Jugendlichen dazu zu motivieren, mit solchen Parametern zu experimentieren. Gleichzeitig ist an dem bisherigen Projektverlauf zu kritisieren, dass es nicht möglich war, die Schülerinnen und Schüler dazu zu inspirieren, in Bezug auf den künstlerischen Ausdruck vertieft am Detail zu arbeiten. Ein wichtiges Ziel bei der Konzeption der folgenden Projektabschnitte wird darin bestehen, diesem Manko entgegenzuwirken.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Das Projekt *WeTube. Denen zeigen wir's!* ist eine Kooperation zwischen der Universität Mozarteum und der Aktion Film Salzburg und wird gefördert aus den Mitteln der Kultur- und Schulverwaltung der Stadt Salzburg sowie durch Kultur Kontakt Austria. Das Projekt startete mit einer Schulklasse im Sommersemester 2008 und wird im Schuljahr 2008/09 mit zwei weiteren Klassen fortgeführt.

<sup>2</sup> Die potenziellen Möglichkeiten der aktiven Produktion und Veröffentlichung von Medieninhalten werden allerdings derzeit eher noch von einzelnen, besonders aktiven Produzenten genutzt. Aktuelle Studien (vgl. Fisch; Gscheidle 2008, S. 356-364; mpfs 2007, S. 42f.) belegen, dass bei Jugendlichen die rezeptive Nutzung von Web 2.0-Anwendungen überwiegt und von durchschnittlichen Heranwachsenden maximal Fotos veröffentlicht werden. Besonders wichtig ist den Jugendlichen allerdings die Kommunikation mit Freunden und Bekannten über das Internet (siehe dazu auch [www.hans-bredow-institut.de/webzweinull](http://www.hans-bredow-institut.de/webzweinull)).

<sup>3</sup> Nach Abschluss des Gesamtprojektes sollen die ausführlich kommentierten Unterrichtsunterlagen samt den bei ihrem Einsatz gesammelten Erfahrungswerten, die Dokumentation der jeweiligen Zwischen- und Endprodukte sowie die zentralen Ergebnisse der Auswertungen der wissenschaftlichen Begleitung in Buchform mit einer beigelegten DVD publiziert werden.

<sup>4</sup> Ab diesem Schuljahr wird er an einer speziellen Bildungsanstalt in einer „Sondererziehungsklasse“ unterrichtet.

<sup>5</sup> [www.youtube.com/watch?v=JzqumbhfxRo](http://www.youtube.com/watch?v=JzqumbhfxRo) [Zugriff: 30.08.2008]

<sup>6</sup> Im Schulgebäude ist ein Tischtennistisch für die Beschäftigung in den Schulpausen aufgestellt.

<sup>7</sup> siehe [www.youtube.com/watch?v=61puzrfw8ng](http://www.youtube.com/watch?v=61puzrfw8ng)

<sup>8</sup> In dieser Projektphase gab es eine reine Mädchen-, eine reine Jungen- und eine gemischte Gruppe, in der der Jungenanteil überwog.

<sup>9</sup> siehe [www.youtube.com/watch?v=i1LKDqvaMpw&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=i1LKDqvaMpw&feature=related), [www.youtube.com/watch?v=fo9LVHXBGZY&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=fo9LVHXBGZY&feature=related), [www.youtube.com/watch?v=9gctuE6eZak&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=9gctuE6eZak&feature=related)

<sup>10</sup> Das hat sich gleich zu Beginn des Projektes bei einem Kennenlernspiel herausgestellt, bei dem sich zahlreiche Schüler gegenseitig mit Schimpfwörtern charakterisierten.

## Literatur

Borda, Orlando Fals (2002). Participatory (Action) Research in Social Theory: Origins and Challenges. In: Reason, Peter/Bradbury, Hilary (Hg.), *Handbook of Action Research. Participative Inquiry and Practice*. London u.a.: SAGE

Fisch, Martin/Gscheidle, Christoph (2008). Mitmachnetz Web 2.0. Rege Beteiligung nur in Communities. In: *Media Perspektiven* 7/2008. Verfügbar über: [www.media-perspektiven.de/uploads/tx\\_mppublications/Fisch\\_11.pdf](http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/Fisch_11.pdf) [zUGRIFF: 16.09.2008]

Kießling, Matthias (2008). Jugend 2.0? Der Einfluss der Bildung auf die Nutzung des Internets. In: *merz | medien und erziehung*. 52/2, S. 21-22

Maurer, Björn (2006). Subjektorientierte Filmbildung an Hauptschulen. In: Niesyto, Horst (Hg.): *Film kreativ. Aktuelle Beiträge zur Filmbildung*. München: kopaed, S. 21-44

mpfs/Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2007). *JIM-Studie 2007 – Jugend, Information, (Multi-)Media*. Stuttgart: Landesanstalt für Kommunikation

Pasuchin, Iwan (2009). Web 2.0 als Brückenschlag zwischen der Pädagogik der Medien und der Künste in der Praxis kreativer Medienarbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen. In: Buschkühle, Carl-Peter/Kettel, Joachim/Urlaß, Mario (Hg.), *Horizonte. Internationale Kunstpädagogik*. Oberhausen: Athena-Verlag (in Druck)

Niesyto, Horst (2003). VideoCulture. Projektentwicklung und Projektergebnisse. In: Niesyto, Horst (Hg.), *VideoCulture. Video und interkulturelle Kommunikation. Grundlagen, Methoden und Ergebnisse eines internationalen Forschungsprojekts*. München: kopaed, S. 15-110

Niesyto, Horst (2004). Medienbildung mit Jugendlichen in Hauptschulmilieus. In: Otto, Hans-Uwe; Kutscher, Nadia (Hg.), *Informelle Bildung Online. Perspektiven für Bildung, Jugendarbeit und Medienpädagogik*. Weinheim: München: Juventa, S. 122-136

Schell, Fred (2003). *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. München: kopaed

Schell, Fred (2008). Aktive Medienarbeit im Zeitalter des partizipativen Netzes (Interview). In: *merz*, 52, 2, S. 9-12

*Dr. Iwan Pasuchin unterrichtet im Medienbereich der Universität Mozarteum Salzburg. Er promovierte zum Thema Künstlerische Medienbildung und initiierte das im Juni 2006 in Salzburg abgehaltene Symposium „Intermediale künstlerische Bildung Kunst-, Musik- und Medienpädagogik im Dialog.“*

*Dr. Christine Wijnen ist in der Aktion Film Salzburg im Bereich Forschung und Medienbildung tätig, zudem ist sie wissenschaftliche Projektmitarbeiterin und Lektorin am Fachbereich Kommunikationswissenschaft an der Universität Salzburg. Sie promovierte zum Thema Internationale Medienpädagogik*