22233 Zeichen

Interkulturelle Jugendmedienarbeit

Wolf-D. Bukow

Jugendarbeit, Jugendmedienarbeit, Interkulturelle Jugendmedienarbeit, Virtuelle interkulturelle Jugendmedienarbeit.... Wer weiß, was noch alles kommt. Immer neue Versionen von Jugendarbeit werden erfunden. Und wenn man bedenkt, dass die Pädagogik ohnehin immer erst dann kommt, wenn die entsprechenden Themen schon "im Handel" sind, dann drängt sich der Eindruck auf, dass die Pädagogik allmählich den Anschluss verliert. Tatsächlich sind die Jugendlichen und Heranwachsenden viel schneller. Sie haben sich schon längst einem neuen Thema zugewendet, während die Pädagogik noch dabei ist, das letzte Thema zur Kenntnis zu nehmen. Sie muss mehr denn je darum kämpfen, ökonomisch, kulturell, technisch und pädagogisch Schritt zu halten.

Steckt die Jugendarbeit endgültig in der Krise? Auf den ersten Blick sieht das so aus. Aber wenn man genauer hinschaut, erscheint die Lage dennoch nicht so schlecht, weil sich keineswegs mit jedem neuen Thema wirklich neue pädagogische Herausforderungen stellen. Oft werden bloß alte Beobachtungen noch einmal richtig deutlich. So ist es auch bei der interkulturellen Medienarbeit. Wendet man sich der interkulturellen Medienarbeit zu, trifft man auf "alte Bekannte", die freilich noch einmal neu akzentuiert werden müssen. Es geht nach wie vor um eine situationsangemessene Konstruktion von Alltagswirklichkeit, jetzt freilich medienzentriert und in einer zunehmend medienorganisierten "metropolitanen" Gesellschaft.

Nach wie vor heißt es zunächst, sich den Alltag anzueignen und das Fremde zu vereinnahmen

Für die Jugendlichen und Heranwachsenden sind die Dinge eigentlich ganz einfach. Für niemanden dürfte es wichtiger sein, die Welt, in der er lebt, zu beobachten und sich seinen Reim darauf zu machen, als für denjenigen, der sich gerade an einem Ort in der Gesellschaft einrichtet, also für den jungen Menschen. Und so geschieht es auch von Anfang an: Alles Erreichbare wird gesammelt, aufgenommen, getestet, individuell abgestimmt, vereinnahmt, eingesetzt und schließlich auch im Alltag vorgeführt. Das Ergebnis sind besondere Redewendungen, eine besonders irritierende Frisur, ausgewählte Markenklamotten, ein eigener Musikgeschmack. Man trifft sich an besonderen Orten und zu ungewöhnlichen Zeiten.

- Wenn man sich den Alltag erobert, so wird zunächst das Meiste übernommen. Man schaut sich die Dinge an, die einem begegnen, schaut sich um, was die anderen so machen, und überlegt sich, *wie was wo* passt. Das hat viel von einem Streifzug, bei dem man sich seine Welt aneignet und sie dabei für sich nur persönlich definiert, neu rahmt.
- Nichts wird hier neu erfunden, aber dennoch entstehen immer wieder neue Vorstellungen. Denn was so alles im Quartier angeboten wird, was gerade Mode ist, was man über die Medien findet, enthält so viel Material, so unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten, dass automatisch immer wieder etwas Anderes dabei heraus kommt. So entstehen zwangsläufig neue Ideen, Lebensstile und Selbstverständnisse.
- Und der Streifzug in den Alltag ist ziemlich spannend. Ununterbrochen trifft man auf

etwas Neues, auf unvertraute Dinge, unbekannte Ideen, fremde Körper, neue Produkte, ungewohnte Situationen mit ihren anfangs kaum verständlichen Regeln und Rollen. Grade Fremdes ist interessant!

- Was den Blick auf den Alltag behindert oder verstellt, ist dagegen langweilig. Was behindert, wird ignoriert, umgangen, ausgetrickst, umfunktioniert, neu gewertet, egal, ob es die eigen Eltern sind oder die LehrerInnen. Alles, was den Streifzug nachhaltig behindert, wird zum Ärgernis. Beschränkungen sind unbeliebt. Verbote gelten nur für den Rest der Welt, und Tabus haben in jedem Fall eine kurze Halbwertzeit. Das Ziel ist nicht, Beschränkungen zu erleiden, sondern sie zu beseitigen oder notfalls wie alles andere auch einzusetzen, mit ihnen zu arbeiten. Nichts soll fremd bleiben!
- Am spannendsten ist es sicherlich, zu beobachten, wie es andere machen, wie sie sich in den Alltag hinein arbeiten, wie sie mit Neuem umgehen, Fremdes vereinnahmen, wie sie sich ihren Weg bahnen, wie sie Anerkennung finden oder scheitern. Dann endlich wird die Welt greifbar und sichtbar. Je fremder, umso spannender!

Am Ende ist klar, je mehr Vielfalt, je bunter der Alltag, je fremder, umso mehr Chancen hat man, das zu finden, was passt und wie man sich in den Alltag einpassen kann, um sich zu platzieren, anerkannt zu werden, seine Rolle zu spielen.

Oft sieht es wie bei einer konzertierten Aktion aus. Da bilden sich Cliquen. Da werden neue Lebensstile etabliert. 83 % der Mädchen und 71 % der Jungen entwickeln ihre Vorlieben in solchen Cliquen, egal in welche Schule sie gehen.[1] Erst in der Clique fühlt man sich richtig motiviert, die Welt wirklich zu entdecken und seine Alltagswirklichkeit zu bestimmen. Genau genommen sind es die anderen, an denen und über die Welt überhaupt das erste Mal richtig sichtbar wird. Soziologisch formuliert: Erst in dem Anderen und durch dessen Anders-Sein, durch das Fremde wird die Alltagswelt allmählich vertraut. Aber nicht nur die "Welt", sondern auch man selbst kann sich nur über den anderen in der Welt platzieren, weil man sich ja nicht selbst beobachten und einschätzen kann. *Die Clique wird so zum Tor der Welt und zum Tor des "Selbst". Sie eröffnet das Fremde, wird erst zum Spiegel, dann zur Bühne und schließlich zum Theater, in dem sich der Alltag spiegelt, zum Bild wird und damit auch zur Beschreibung der Alltagswirklichkeit.*

Der "imaginäre" andere ist nur ein schlechter Ersatz für den Anderen

Von früh auf läuft also alles über die Beobachtung des Anderen und das Reden mit dem anderen. Alles wird vermittelt, nichts muss man sich im Alleingang aneignen und auch nicht alles mühsam selbst zusammen reimen. Aus den Spiegelungen in der Clique entsteht damit allmählich auch ein tragfähiges Bild über das, was selbstverständlich ist. Man rückt sich selbst über den Anderen ins Bild, man rückt den Anderen über sich selbst ins Bild, und die wechselseitigen Beobachtungen gerinnen zu einem stabilen, dauerhaften Bild. So wird das zunächst Fremde, dann nur noch Unbekannte, dann nur noch Unvertraute über den anderen zu einem vertrauten Bestandteil der eigenen Welt, zur Selbstverständlichkeit.

Zunehmend kommen hier auch die Medien mit ins Spiel. Die Gruppe wird zum ersten Medium. Bücher, Zeitungen, Hefte, Fernsehen, Videofilme, Chatten und Computerspiele folgen. Was mit der Gruppe angefangen hat, wird mit diesen Medien fortgesetzt. Immer wieder neue Dinge werden vermittelt; sie eröffnen den Zugang zu dem, was weiter draußen, was schon früher, was in ganz anderen Kreisen und Kulturen gilt. Über die Medien "liest" man sich in noch mehr Fremdes und Neues hinein. *Die Medien eröffnen die Welt jenseits der Gruppe*. Man erhält Anschluss an globale Kultur. So gerinnt der vertrauten Alltag zu einem Ausschnitt aus Weltgesellschaft: So wird man Mitglied einer medienorganisierten "metropolitanen" Gesellschaft.

Spätestens jetzt heißt es, dass nur ein bestimmter Alltag gilt und alles andere fremd und gefährlich ist

Auch in der "metropolitanen" Gesellschaft bleibt das eigene Interesse ein wichtiger Ausgangspunkt für die Aneignung des Alltags, auch die mediengestützte Aneignung ("Medienkonsum"). Medien ergänzen und weiten den Horizont. Ohne sie bliebe der Blick beschränkt, das Weltbild borniert, auch wenn sie allmählich die Übermacht zu gewinnen scheinen. Aber das kann noch kein Problem sein, denn die Welt ist vorher auch schon eine Welt aus zweiter Hand. Es kann doch kein Problem sein, dass, wer Bücher liest, jetzt auch fernsieht und wer fernsieht, nun auch ins Kino geht, und wer ins Kino geht, sich später auch Videos holt und am Computer hängen bleibt. Die Welt wird eben in einer medienzentrierten Gesellschaft anders vermittelt als in einer Dorfgemeinschaft. Wenn der Medienkonsum zugenommen hat und Kinder genauso wie Jugendliche 170 bis 190 Minuten pro Tag (werktags) fernsehen, heißt das zunächst nur, dass neue Vermittlungsmethoden Mode geworden sind. Nicht das ist das Problem. Die Probleme beginnen, wenn die Medien den einzelnen zu fixieren beginnen, wenn sie einen eigenen Sinn durchzusetzen beginnen und wenn sie das auch noch ganz gezielt tun. Solange das, was vermittelt wird, auf Abstand bleibt, vielfältig und offen angeboten wird, sich in die gewohnten Streifzüge eingliedern lässt - in Ordnung. Wenn im Krimi auch eine farbige Kommissarin auftritt, wenn im Schulbuch wie im Quartier 35 % der Jugendliche Migrationshintergrund haben - in Ordnung. Aber was ist, wenn die Medien immer wieder auf die gleichen Szenen setzen, die gleichen patriarchalischen und rassistisch eingefärbten Klischees bedienen – nur weil sie sich besonders gut vermarkten lassen. Was ist, wenn sie Deutungen bevorzugen, die besonders platt und distanzlos sind? Was ist, wenn sie eine neue Alltagsroutine propagieren, in der die eigenen Erfahrungen schließlich fugenlos verschwinden, wenn sie neue Aneignungsformen verkünden, im Verlauf derer das Fremde nicht mehr einbezogen, sondern zerstört wird, wenn sie neue Identitäten vorstellen, die Individualität durch Macht und Gewalt ersetzen oder Selbstbewusstsein durch Deutschtümelei? Oft legen sie die

BetrachterInnen auf bestimmte Entscheidungen und Einstellungen fest, fordern zu marktgängigen Inszenierungsstilen auf.

Einerseits befriedigen die Medien damit noch die Erwartungen, die man im Alltag hegt, die Freude am Neuen, am Unbekannten, am Verbotenen und am Fremden. Anderseits geschieht mehr, als dass sie nur "auf die Sprünge" helfen. Die Medien sind ja gesellschaftlich eingebettet, sind gleichzeitig Repräsentanten und Mittler gesellschaftlich vorherrschender Normalität.[2] Ist diese Normalität nicht zivilgesellschaftlich ausgewogen, sondern einseitig ökonomisch ("neoliberal") austariert, wird sie zum Problem. Angesichts dieser einseitigen Normalität werden alle Eigenleistungen fraglich. Alsbald erscheinen die bisher erworbenen Jugendstile als Orientierungslosigkeit, bisherige Einsichten als pubertär, überkommene Offenheit als Schwäche, Neugier als reiner Eigensinn, eigene Erfahrungen als gefährliche Phantasien, Freundschaften als Dummheit, türkische Sprachfertigkeiten als Risikofaktor, islamische Religiosität als fundamentalistische Gewaltbereitschaft. Die Medien können leicht die vorher im Alltag schon situierten Beobachtungen, Bilder und Erzählungen überlagern.

Genau dies geschieht zunehmend, weil die Medien faktisch nicht mehr in einer öffentlichen, sondern nur noch in einer hoch ausdifferenzierten kommerziellen Landschaft agieren und sich durch entsprechende Überpointierungen einen Platz erkämpfen müssen.[3] Die Medien richten ihren Blick infolgedessen *einseitig* auf das, was sich überpointieren lässt und bereiten es so zu, dass dieses dauerhaft möglich wird: sie suchen Extremes und machen es zu dauerhaft Gefährlichem, Gewalttätiges und machen es zu wiederkehrend Bedrohlichem, Abweichendes und machen es zu Bösem, Fremdes und machen es zu Primitivem. Sie unterschlagen einerseits alles, was sich in den Alltag fugenlos einfügt[4], weil sie damit keine besondere Aufmerksamkeit erwecken würden, und berichten statt dessen vom Extremen, Abweichenden und Fremden, um damit anschließend dauerhaft Angst und Schrecken zu verbreiten. So betreiben sie Ausgrenzung und machen all dies zugleich konsumierbar. So wird nicht nur das Vertraute ignoriert und einseitig der "Rest" betont, sondern auch der Rest (Extremes, Abweichendes, Fremdes) der üblichen wie nützlichen Einbeziehung entzogen und statt dessen skandalisiert, exotisiert, destruiert, kriminalisiert und ethnisiert und zugleich konsumiert und als das Böse schlechthin veralltäglicht.[5] *Am Ende entsteht der Mythos einer tagtäglich durch Gewalt, Bedrohung und Zerfall geforderten Gesellschaft. "Ausländerkriminalität", "Gegengesellschaft", der "Kampf der Kulturen" werden zum Dauerbrenner und damit zum Kernthema der Gesellschaftskonstruktion*. Erst öffnen die Medien den Blick und weiten den Horizont für das Leben in der metropolitanen Gesellschaft, dann fixieren sie den Blick und schließen *ununterbrochen* den Horizont. Ereignisse wie der 11. September beschleunigen die Schließung des Blicks und die tagtägliche Verteufelung des Restes der Welt. Was die Medien mit der einen Hand geben, das nehmen sie mit der anderen Hand immer wieder neu. Die Medien verselbständigen sich. Sie bestimmen zunehmend die Regeln, nach denen Politik, Kultur und Individualität konstruiert werden.

Plädoyer für eine Rückbesinnung auf die eigene Erfahrungen als Herausforderung für eine interkulturelle Medienpädagogik

Und was hat all das mit der Pädagogik zu tun? In dem bisherigen Szenarium kommt sie gar nicht vor. Solange sich das Bild des Alltags im Spiegel des Alltagslebens langsam zusammenfügt, solange der eine oder andere erst aus der Familie, dann aus dem Bekanntenkreis, dann von den Gleichaltrigen hinzutritt und solange sich die Szenerie fortschreitend

belebt, solange ist die Pädagogik noch nicht gefragt. Auch wenn die Medien dazu kommen und das Treiben bereichern, braucht es noch keine Pädagogik.

Irgendwann jedoch wird einem klar, dass man sich selbst in den eigenen vier Wänden nicht mehr wieder erkennt. Irgendwann wird klar, dass einem die Dinge entgleiten. Plötzlich dreht sich alles nur darum, wie man sich in diesem Spiel möglichst vorteilhaft platziert. Und dabei entscheidet nur noch die Mediennormalität. Ökonomische, technologische und kulturelle Erwartungen, eingelagert in Werbung, in Zeitschriften, in Alltagsmythen verlangen ihren Tribut. So sickert allmählich durch, was den postmodernen Alltag eben auch ausmacht: der Kampf um Anerkennung nach den Regeln der über die Medien platzierten Wirklichkeitskonstruktion. Jetzt sind die Jugendlichen und Heranwachsenden im Alltag "angekommen". Wenn man jetzt in den Spiegel blickt, sucht man nicht mehr das Fremde, sondern fragt, ob man auch die oder der Schönste im ganzen Land ist. Und der Spiegel sagt einem, was man zu tun hat: dem Mädchen wird die Magersucht empfohlen, dem Jungen der Macho-typ, was gerade *marktgängig* ist. Und jetzt wird es prekär, jetzt wird es eng. Denn erstens erfordert das Geld, und zweitens geht das an die Substanz, und drittens kommen ohnehin nur wenige durch.

In dieser Situation sind Freiheitsspielräumen gefragt. Und da kann ein Jugend- oder Kulturzentrum interessant werden – interessant jedenfalls, wenn dies ein Ort ist, an dem sich jene Zumutungen vielleicht noch einmal aufrollen lassen. Am Ende geht es einfach darum, die Frage nach dem Platz im Alltag noch einmal neu zu formulieren, die Wirklichkeit noch einmal zu überprüfen und die eigene Souveränität wieder herzustellen.

Wie lässt sich diese Rückrufaktion in Sachen Wirklichkeit organisieren? Und wie lässt sich die dabei vielleicht entstandene Souveränität stabilisieren? Das Problem ist doch, dass alle im Kampf um die richtige Wirklichkeitskonstruktion *vorschnell* ausgebremst und auf einen *völlig überzogenen* Mythos von Wirklichkeit festgelegt werden. Und das geht sogar ganz einfach, weil der Kampfplatz aus der Gruppe herausgenommen und mitten in einer Kulturindustrie installiert und mit einer entsprechenden ökonomischen Zentrierung durchgesetzt wurde. Wichtig ist, die Auseinandersetzungen von dort herunter und wieder in den eigenen Alltag zurück zu holen – ohne dabei den Anschluss an die metropolitane Gesellschaft zu verlieren. Es muss eine Struktur entwickelt werden, die eine alltagsnahe Auseinandersetzung ermöglicht, ohne die Verbindung zum Mediendiskurs zu verlieren, bzw. einen Mediendiskurs ermöglicht, ohne die Verbindung zum eigenen Alltag zu verlieren.[6] Andernfalls bleibt nur der Rückzug in eine gegengesellschaftlich aufgemöbelte Minderheit oder einen identitätslosen Opportunismus. Die Medien müssen durchschaubar gemacht und umgepolt werden, damit die Nutzer wieder zu ihrem Recht kommen.

Computerspiele drängen besonders dreist in den Alltag. Aber gerade sie lassen sich gelegentlich umpolen. Es gibt Möglichkeiten sich einzuschalten. Dazu das folgende Beispiel, wo es eben auch davon abhängt, dass der Spieler mithält und an der Gestaltung des Alltags teilnimmt.

YOU LOSE![7]

"Spielewelten konkurrieren mit der Wirklichkeit oder greifen in sie ein. In "Norrath" zum Beispiel sind zu jeder Tages- und Nachtzeit von den 4oo.ooo Einwohnern 6o.ooo regelmäßig unterwegs. Das Bruttosozialprodukt dieses Landes liegt zwischen dem von Russland und Bulgarien, wobei die Währung PP (Platinum Pieces) einen Wechselkurs von 0,0107 Dollar erzielt, der damit höher liegt als Yen und Lira. Einige 'Menschen würden sich jetzt dort auch gern ein gemütliches Heim einrichten und bis an ihr Lebensende als Zauberer, Druide oder Paladin zubringen. Aber das geht ja nicht! "Norrath" ist das Land, in dem "EverQuest" ein 3D Multiplayer Rotegame spielt, dessen realer Standort die 4o Computer

in San Diego sind, auf denen "Sony" die Plattform laufen lässt. Die Verkaufszahlen dieser Mikroökonomie bereiten den Produzenten viel Freude und versprechen, dass der Absatz der Computer und Konsolenspiele bald die Einspielergebnisse der Filmindustrie ablösen wird. Dabei hängt der Erfolg eines Spiels bzw. einer Plattform von vielen Elementen ab, wie man bei der Einführung von Microsofts "XBox" und Nintendos "GameCube" sehr schön beobachten kann.... Um zu funktionieren müssen Produzent, Spieler und Figur konvergieren, genauso wie sie auch die geschlechterspezifischen Sichtweisen vorführen"...

Die Frage bleibt, ob diese Umpolung auch an anderer Stelle funktioniert. Wie sieht es mit der Werbung aus oder zum Beispiel mit den Daily Soaps und Daily Talks aus, die sich ja genauso massiv, wenn auch weniger interaktiv in den Alltag drängen? Auch sie versuchen sich dem einzelnen im Alltag wieder anzunähern. Die Nähe der Bilder zwingt zwar in den Bann, zwingt aber auch zur Auseinandersetzung, weil die vorgeführte Normalität dermaßen direkt auftritt, dass sie provozieren muss. Ob Werbung oder Daily Soaps, in der Rezeption zerfallen die Szenen zu Bildern, die Bilder zu Material, das man schnell zu durchschauen und dann aushandeln lernt. "Die im Instant-Verfahren produzierten ... Protagonisten bieten Jugendlichen ... eine Fülle von kombinierbaren Lesarten an..."[8] Und damit wären wir wieder am Ausgangspunkt unserer Überlegungen.

So können die Jugendlichen ihren Alltag wieder in den Blick bekommen und dennoch die Medien voll präsent erleben. Nicht die Verteufelung, die Indienstnahme der Medien ist angesagt. Die Medienpädagogik muss den Zugang für eine einerseits alltagsbezogene und anderseits metropolitan gerahmte Wirklichkeitskonstruktion frei räumen, offen halten und die Medien dafür zurückholen. Die alten Orientierungen brauchen dann nicht mehr als Orientierungslosigkeit, die bisherigen Leistungen nicht weiter als Schwäche, die einst gelebte Offenheit nicht länger als Naivität, eine schlichte Neugier nicht immer als Eigensinn, individuelle Vorstellungen nicht mehr als Phantasiegespinste, persönliche Wertschätzungen nicht erneut als Dummheit abgebucht zu werden. Vielmehr können sie zu Kompetenzen für eine verbesserte Platzierung im Alltag umgemünzt werden.[9]

Interkulturelle Medienpädagogik – nichts als eine metropolitane Pädagogik

Letztlich soll die Pädagogik hier bloß die Wiedereröffnung eines modernen Alltags sichern. Die Pädagogik muss sich allerdings in diese Aufgabe erst hinein finden. Es geht hier nicht darum, die "Partei" zu wechseln, sondern darum, eine gänzlich neue Perspektive einzunehmen. Der Augenblick wäre gut gewählt. Die Medien selbst sind es, die ironischer Weise den Weg eröffnen. Die neuen Medien jedenfalls fügen sich in die geforderte Struktur nämlich schon fast genial ein. Sie ermöglichen erstmals eine *interaktive Beteiligung* an der Wirklichkeit in einem zugleich komplexen *metropolitanen, ja globalen Kontext*.[10] Jeder kann sich in virtuelle Städte oder in Chatrooms einschalten, kann auf seiner Internetseite für sich werben und sich so schon einmal virtuell platzieren. Dabei ist er nicht auf sich allein angewiesen. Ihm steht plötzlich sogar eine virtuelle Clique zur Seite. Er steht r mit anderen in Kommunikation, ohne dass er ihnen und sie ihm zu nahe treten müssen. Das Fremde ist wieder zugelassen, die Interkulturalität wird wieder zur selbstverständlichen Voraussetzung der Aktion – so selbstverständlich, das man nicht einmal weiß, wo man sich gerade mit wem in der elektronischen Welt aufhält, mit wem man alles solidartisch ist und mit wem man gerade sein Spiel treibt. Dabei können sogar mediale Gegenbewegungen entstehen. Gegen Bushs "New World Oder " etabliert sich eine "Diginews Order".

So lässt sich das Neue und Unbekannte wieder zurückrufen, lässt sich wieder Einfluss

auf die Inszenierung der Wirklichkeit und damit auf die eigene Linie gewinnen. Das Ziel, die eigenen Fähigkeiten zu rehabilitieren, erprobte Orientierungen wieder aufzunehmen, Offenheit zu genießen, Neugier zu pflegen, Phantasie zuzulassen, dem Unbekannten wieder Raum zu geben und das Fremde nicht länger zum Feindbild zu stilisieren, rückt greifbar nahe. Medienpädagogik kann dieser Rehabilitation der Auseinandersetzungen um die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit dienen und damit die eigenen Kompetenzen beschleunigen und dazu beitragen, dass im Verlauf der Zeit eine Vielzahl von miteinander vernetzten lokalen und gleichzeitig global gerahmten Wirklichkeitskonzepten entsteht. Für jede Situation lassen sich eigene Konzepte erstellen, die sich dennoch nicht nur für den einzelnen reimen, sondern sich im anderen genauso wie in der gesamten metropolitanen Gesellschaft "spiegeln" mögen.

Die Rolle einer solchen Pädagogik ist klar. Sie ist gefragt, wo es um das Herunter- und das Heranholen der Auseinandersetzungen in einer zunehmend globalen und damit komplexeren und "ausgedehnteren" Welt geht, um eine selbstbewusste Platzierung in einer metropolitanen Gesellschaft. Sie ist gefragt bei der Wiedereröffnung einer hautnahen Kommunikation. Dazu muss sie freilich eine ganz neue Form der Professionalität entwickeln. Drei Dinge sind gefragt

- Es bedarf einer ausgereiften technischen Kompetenz, um die Medien wieder in die Gruppe zurück zu holen, effektiv zu installieren und virtuos zu handhaben.
- Es bedarf einer umfassenden strategischen Kompetenz, weil es nicht bloß darum geht, einen Diskurs zu moderieren, sondern diesen Diskurs medial aufzubereiten und für die individuellen Kompetenzen genauso wie die gesellschaftlichen Erwartungen zu öffnen.
- Es bedarf einer umfassenden ästhetisch-sinnlichen Sensibilität, weil die Wiedereröffnung des Alltagsdiskurses nur gelingt, wenn er sich im Bereich der alltäglichen Selbstverständlichkeiten bewährt, also praktisch überzeugt.

Ideologische Positionen sind dagegen genauso wenig gefragt wie die Parteinahme für eine unterdrückte Seele. Bevormundung oder Mitleid verspielen die Chance, in einen echten Dialog einzusteigen. Aber auch Bildungsmaßnahmen können nicht überzeugen, solange es nur darum geht, die Beobachtungen der Jugendlichen auf Linie zu bringen. Gefragt sind "Medienarbeiter" im Sinn von "Wirklichkeitsinterpreten" neuer Art, die dazu beitragen, den lokalen Diskurs auszubauen und dafür die neuen Medien in ihren interaktiven Qualitäten forcieren, natürlich auch zu Netzen ausweiten und zu einem sich verselbständigenden Werkzeug kommunikativer Prozesse entwickeln. So erhält das Jugendkulturzentrum ein diskursives Zentrum, überhöht durch eine zweite, "virtuelle" Diskursdimension, die es in die metropolitane Gesellschaft einbettet.

Und das schließt ungenannt und nicht mehr eigens auszuweisen eine interkulturelle Öffnung nicht nur völlig selbstverständlich, sondern unabdingbar ein. Nur vor dem Hintergrund einer fortschreitenden Vervielfältigung macht überhaupt eine persönliche Identität noch Sinn. Nur der metropolitane Kontext in seiner ganzen Vielfalt bietet ausreichend Stoff, um für die Situation die passenden Bausteine zu finden und sie den konkreten Bedürfnissen entsprechend zu reduzieren oder gar für den eigenen Lebensstil zu reklamieren. Diese Pädagogik ist dabei mitnichten neutral, sie ist nur auf neue Weise positionell, weil sie auf eine offene Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit drängt. Sie ist postmodern interkulturell, weil sie den weltweiten Horizont der Wirklichkeit in das Quartier herunterholt und politisch engagiert, weil sie dem Rassismus strukturell den Boden raubt.

1.Vgl. Deutsches PISA-Konsortium (Hg.): PISA 2000. Opladen 2001 468ff.

2. Siegfried J. Schmidt: Kalte Faszination. Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft. Weilerswist 2001 S.121ff

3. Wolf-D. Bukow: Neue Medien - Neue Heimat ? Neue Medien auf dem Weg zur virtuellen Heimat einer metropolitanen Gesellschaft. (In Veröffentlichung)

4.Wolf-D. Bukow C. Nikodem, E. Schulze, E. Yildiz : Die multikulturelle Stadt. Von der Selbstverständlichkeit im städtischen Alltag. Opladen 2001

5. Didier Lapeyronnie: Die Formung des Formlosen. In: Wolf-D. Bukow C. Nikodem, E. Schulze, E. Yildiz (Hg.) Auf dem Weg zur Stadtgesellschaft. Die multikulturelle Stadt zwischen globaler Neuorientierung und Restauration. Opladen 2000 S.227-240

6. Dieter Baacke, Uwe Sander, Ralf Vollbrecht: Sozioökologische Jugendforschung und Medien. In: Publizistik 33(1998) H2-3, S. 223-242, 229f

7. DE:BUG. Elektronische Lebensaspekte. März 2002

8. Ingrid Paul-Haase: Daily Taks und Dayli Soaps als Foren der Alltagskommunikation. In: Udo Göttlich u.a (Hg.).: Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen. Opladen 2001 S.311ff., hier S. 324.

9. Dieter Baacke: Zielgruppe Kind. Werbung in der Diskussion. Opladen 1999

10.Die gesellschaftliche Konstruktion der Postmoderne als metropolitane Gesellschaft. In: W.-D. Bukow, C. Nikodem, E. Schulze, E. Yildiz: Auf dem Weg zur Stadtgesellschaft. Die multikulturelle Stadt zwischen globaler Neuorientierung und Restauration. Leske & Budrich S.25ff.