



MUSIK IM NETZ AUF EINEN BLICK

Jugend ohne Musik? Unvorstellbar! Musik ist ein bedeutendes Medium jugendlicher Identitätsfindung, Selbstdarstellung und Verständigung, sie ist eine Ausdrucks- und Unterhaltungsform, ein Kultur- und Konsumgut. Die Digitalisierung und das Internet haben die Produktion, den Zugang zu und die Verbreitung von Musik radikal verändert. Auch die Auseinandersetzung mit Musik hat sich durch das Social Web gewandelt. In der medienpädagogischen Praxis gewinnen Rechtsfragen an Bedeutung. Ein Bedarf an Sensibilisierungs- und Aufklärungsstrategien für „legale“ Verbreitungsalternativen von Musik entsteht. Aber auch neue Potenziale für die kreative medienpädagogische Arbeit mit Musik werden sichtbar.

„Musik im Netz auf einen Blick“ beschreibt Nutzungsformen, musikbezogenes Medienhandeln, Ansätze für die Jugend(medien)arbeit sowie Beispielprojekte und gibt Tipps für Multiplikator(inn)en. Der pädagogische und der eher spielerische Zugang zu Musik im Netz werden beleuchtet. Hinweise zu musikbezogenen Medienprojekten sowie Computer- und Onlinespielen runden das Thema ab.

JUGENDLICHER MUSIKALLTAG

Was tun junge Menschen mit Medien? Verändert die Digitalisierung die musikbezogene Mediennutzung?

Jugendliche, Musik und Medien

Laut der JIM-Studie 2010 gehört für mehr als jede(n) fünfte(n) Jugendliche(n) im Alter von zwölf bis neunzehn Jahren das eigene Musikmachen – also zum Beispiel ein Instrument spielen oder in einem Chor singen – zu den Freizeitbeschäftigungen, die mindestens mehrmals pro Woche ausgeübt werden. Und für gut neun von zehn Jugendlichen ist Musikhören (91 %) die wichtigste Me-

dienbeschäftigung, noch vor der Nutzung des Internets (86%)! Es erstaunt also nicht, dass Musikhören fester Bestandteil jugendlichen Medienalltags ist: Vier Fünftel nutzen regelmäßig einen MP3-Player (83%), für drei Viertel gehört das Radio (74%) zum Alltag, und 62 Prozent hören Musik-CDs.

Musik ist für die meisten Kinder und Jugendlichen unentbehrlich, wenn es darum geht, den Alltag zu bewältigen und die oft turbulenten Gefühlswelten der Pubertät in den Griff zu bekommen. Dies belegt beispielsweise die Untersuchung „Musik und Gefühl“ im Auftrag der

MUSIK IM NETZ AUF EINEN BLICK

mekonet Dokulinks

Mit seinem Dokulink-Service möchte **mekonet** Sie dabei unterstützen, komplexe Internetadressen leichter erreichen zu können, auf die wir in unseren Materialien hinweisen. Hinter dem Texthinweis „Dokulink“ finden Sie jeweils eine zugehörige Nummer zum Angebot. Wenn Sie dieses Angebot aufrufen möchten, tippen Sie die Nummer in das Eingabefeld auf unserer Internetseite unter www.mekonet.de/dokulink ein. Sie werden dann automatisch zum entsprechenden Angebot weitergeleitet.

Alternativ können Sie den Dokulink auch direkt aufrufen, indem Sie nach mekonet.de/d/ die jeweilige Nummer des Dokulinks in die Webadresse einfügen, also zum Beispiel mekonet.de/d/123456.

Literatur- und Linktipps (I):

- Bundeszentrale für politische Bildung: Umfangreiches Dossier zum Urheberrecht.
Dokulink 238803
- Eibach, Martin (2004): Medienkompetenz im Musikunterricht.
Dokulink 584035
- Hartung, Anja / Reißmann, Wolfgang / Schorb, Bernd (2009). Musik und Gefühl. Eine Untersuchung zur gefühlsbezogenen Aneignung von Musik im Kindes- und Jugendalter unter besonderer Berücksichtigung des Hörfunks. Berlin: Vistas.
- JIM 2010, Basisstudie Jugend, Information, (Multi-)Media zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, hg. v. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
Dokulink 540571
- klicksafe: Themenspecial „Urheberrecht“.
Dokulink 997273

Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM) (Hartung, Reißmann, Schorb, 2009). Untersucht wurden in dieser Studie die emotionale Bedeutung und die Integration verschiedener Musikmedien in den Alltag von jungen Menschen zwischen zehn und siebzehn Jahren. Ergebnis: Musik aktiviert, muntert auf, entspannt und tröstet; sie grundiert soziale Situationen und stiftet Atmosphäre; sie drückt Sehnsüchte, jugendkulturelle Orientierungen und Lebenshaltungen aus.

Populärkulturelles Wissen um Musik, Bands, Stars und Stile sowie Tanz-, Ausdrucks- und Performancefähigkeiten sind zudem wichtige Kristallisationspunkte für Vergemeinschaftung, für Identifikation und Abgrenzung, und bieten Gesprächs- und Redestoff (Rhein, Müller, 2006).

Musikbezogenes Medienhandeln im „Mitmachnetz“

In den digitalen Medienwelten im Netz geht es nicht mehr nur um das Hören, sondern buchstäblich um „mehr als Musik“ (Reißmann, 2010). Personalisierte Abspielstationen im Internet wie last.fm sind beispielsweise Datenbanken, in denen sich neben der Musik ebenso Informationen und Bilder zu Titeln und Künstler(inne)n finden. Bei Videoclip-Plattformen wie YouTube oder MyVideo können Jugendliche nicht nur Musikclips anschauen, sondern gleichzeitig verfolgen, was andere dazu schreiben oder welche Videos ähnlich sind. Beliebt ist auch sogenannter „nutzergenerierter Inhalt“, zum Beispiel Karaoke, Remix und Mash-ups, bei denen Laien musikmediales Material kreativ und eigenwillig umarbeiten. Viele Clips zeigen zudem Gesangseinlagen, Tanz-

performances und selbst entwickelte Choreographien, die im (teil-)öffentlichen Raum der Plattformen vorgeführt und diskutiert werden.

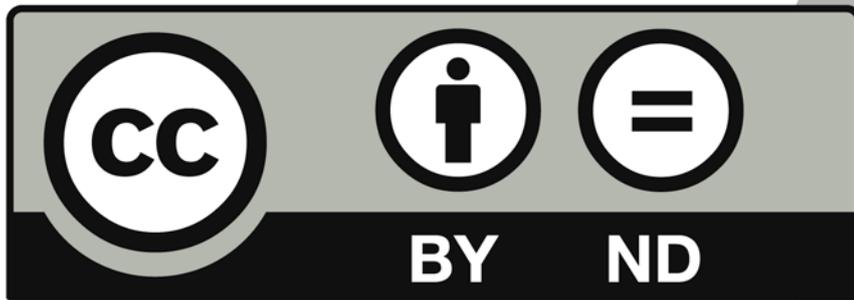
Nicht zuletzt hat Musik eine Bedeutung in der beziehungsbezogenen Kommunikation, etwa wenn Jugendliche musikalisch unterlegte Folienpräsentationen der Partner(in) beziehungsweise der oder dem Verflorenen widmen. Der Clip ist hier eine Art digitaler Blumenstrauß, ein moderner Liebesbeweis, die Alternative zur selbst zusammengestellten Mix-Kassette oder CD von früher.

In Sozialen Netzwerken und Onlineplattformen wie MySpace oder Facebook präsentieren sich Jugendliche selbst. Und das tun sie auch mit ihren musikalischen Vorlieben. Solche Angebote erweitern die Möglichkeiten ihrer Interaktion: Auf der „horizontalen Ebene“ können sich Jugendliche mit anderen Jugendlichen vernetzen, sich in musikbezogene Kommunikationen einbringen, Kommentare verfassen und – je nach Plattform – Bewertungsoptionen nutzen. Und auf der „vertikalen Ebene“ können sie (zumindest) versuchen, Kontakt mit aufstrebenden und/oder etablierten Akteur(inn)en aus der Musikbranche aufzunehmen (Reißmann, 2010). Von der Produzentenseite wird diese Form der Fan- und Szenekommunikation längst professionell (aus)genutzt, zum Beispiel, um gezielt zu Musikevents einzuladen oder auf Neuigkeiten und Neuerscheinungen aufmerksam zu machen.

Das Netz als Karrierechance?

Dass mehr als jede(r) fünfte Jugendliche regelmäßig Musik „macht“, findet seinen Niederschlag auch in

MUSIK IM NETZ AUF EINEN BLICK



Eine Abbildung der beiden häufigsten Creative Commons (CC)-Lizenzen: „Bearbeitung nicht erlaubt“ (nd) und „Bearbeitung erlaubt“ (sa). Ein Werk, das mit by-nd oder by-sa lizenziert wurde, darf übrigens auch im kommerziellen Rahmen verwendet werden. Insgesamt gibt es sechs verschiedene CC-Lizenzen, um digitale Medien mit den entsprechenden Verwertungsrechten zu kennzeichnen.

de.creativecommons.org



Online(video)plattformen wie YouTube. Musikalisch Talentierte – und auch weniger Talentierte – können sich hier ausprobieren, testen, was ankommt und sich eine Fangemeinschaft aufbauen. Teenieschwarm Justin Bieber beispielsweise hat den Sprung vom kleinen Jungen im YouTube-Format zum Star mit Millionenverkäufen gemeistert. Ein Vorbild? Manche Heranwachsende werden tatsächlich zu „Klickberühmtheiten“, zumindest für einen kurzen Zeitraum – und/oder lernen in einigen Fällen die unangenehme Seite der Netzöffentlichkeit kennen.

Im kleineren Maßstab stellt das „Mitmachnetz“ für viele junge Künstler(innen) einen attraktiven Präsentations- und Interaktionsraum dar, den sie nutzen, um ihre Musik einfach zu verbreiten und bekannt zu machen. Einige Medienunternehmen sollen bereits Internet-Talentscouts einsetzen, um möglichst günstig und als Erste „verborgene Talente“ zu entdecken. Oder die „verborgenen Talente“ bewerben sich mit einem eigenen Internetvideo bei der YouTube-Castingshow „Secret Talents“ (www.youtube.de/secrettalents) und kämpfen hier um die Klicks der Internetnutzer(innen) mit ihren (Musik)Performances (vgl. hierzu vertiefend *mekonet* kompakt: Castingshows auf einen Blick, 2011).

MUSIK(PÄDAGOGIK) IN DER JUGENDMEDIENARBEIT

Der Computer ist heute als wichtiger Bestandteil der musikalischen Praxis nicht mehr weg zu denken (Eibach, 2004, Knolle, 2008). Er ist Instrument, Schnittplatz, Ver-

breitungsweg und anderes mehr. Die Integration multimedialer Technologien in den gegenwärtigen Musikunterricht lässt aber weiterhin auf sich warten (ebenda), analog zur Integration multimedialer Technologien in Schulen allgemein. Das eröffnet neue Perspektiven für die Jugend(medien)arbeit an der Schnittstelle zur Medienkompetenzförderung, zumal das Muskmachen und -verbreiten deutlich einfacher geworden ist. Jede(r) kann buchstäblich zum „Musiksender“ über das Internet werden, auch wenn nicht jede(r) dafür vorbereitet scheint.

Musik ist ein attraktiver Anknüpfungspunkt für Bildungsangebote, die zunehmend um Teilnehmer(innen) konkurrieren müssen. Als Medium ist die Beschäftigung mit Musik in der Jugend(medien)arbeit dabei immer in einem Spannungsfeld zu sehen: Einerseits ist sie der authentische Ausdruck eines jugendlichen Lebensgefühls und andererseits gehorcht sie in diesem Kontext pädagogischen Zielsetzungen, die über diese Ausdrucksebene hinausgeht. Denn der Jugend(medien)arbeit geht es (auch) um ästhetische Medienbildung und die Auseinandersetzung mit sinnlich-symbolischen Erfahrungen und Ausdrucksformen (Röll, 2008).

Hier sollten Themenfelder wie Musik und Geschlecht (Stichwort: Geschlechtsstereotype im Hip-Hop) sowie Interkulturalität oder Rassismus nicht ausgespart bleiben. Zugleich bedient sich die Jugend(medien)arbeit der Musik, um klassische Medienbildungsthemen zu bearbeiten.

MUSIK IM NETZ AUF EINEN BLICK

Literatur- und Linktipps (II):

- Knolle, Niels (2008): Musik im Zeitalter ihrer Digitalisierung, erschienen in: Musikforum Nr. 3, S. 8.
Dokulink 377160
- Medkour, Marco (2010): Freie Musik im Internet. Hg. v. LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.: Schriften zur lokalen Medienarbeit 9. Duisburg.
Dokulink 883214
- **mekonet** kompakt (2009): Rechtsfragen in der digitalen Welt auf einen Blick.
Dokulink 374513
- **mekonet** kompakt (2011): Castingshows auf einen Blick.
Dokulink 555965
- Reißmann, Wolfgang (2010): Mehr als Musik. Reflexionen zum musikbezogenen Medienhandeln auf Onlineplattformen. In: merz: Musik – Die schönste Nebensache. München: kopaed, S. 39-44.
- Rhein, Stefanie / Müller, Renate (2006): Musikalische Selbstsozialisation Jugendlicher. Theoretische Perspektiven und Forschungsergebnisse. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung, 4, S. 551-568.
- Röhl, Franz Josef (2009): Stichwort „Ästhetische Bildung“. In: Schorb, Bernd / Anfang, Günther / Demmler, Kathrin (Hg.): Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis, München. Kopaed, S. 22-24.
- Übersicht „Freie Musik“ im Medienpädagogik Praxisblog.
Dokulink 202426

CC-LIZENZEN ALS ALTERNATIVE UND OFFENE BILDUNGSRESSOURCE

Hürden in der musikorientierten Jugend(medien)arbeit bilden die rechtlichen und ökonomischen Rahmenbedingungen: Einerseits gehen Jugendliche recht leger mit Urheberrechten um, etwa in Hinblick auf die Nutzung illegaler Tauschbörsen. Das zieht teils drastische Folgen nach sich und macht Aufklärungsarbeit notwendig. Andererseits verfügen medienpädagogische Projekte nur über ein kleines Budget, um die Aufklärungsarbeit und/oder aktive Formen der Auseinandersetzung zu unterstützen.

Die Beschäftigung mit Musik in der Jugend(medien)arbeit stellt das vor Herausforderungen: Entweder den Großteil der finanziellen und zeitlichen Ressourcen für die Lizenzierung kostenpflichtiger Musik aufbrauchen oder für die kreative Entfaltung einsetzen und offene Bildungsressourcen nutzen, etwa indem auf kostenlos nutzbare (sogenannte „GEMA-freie“) Musik zurückgegriffen wird.

Viele Künstler(innen) veröffentlichen ihre Musik im Internet unter Creative Commons, die sich zudem als legale Alternative zu den teils problematischen Nutzungspraktiken Jugendlicher empfehlen. Diese Künstler(innen) bieten an, ihre Kompositionen kostenfrei und völlig legal herunter zu laden, sie zu kopieren, öffentlich aufzuführen, und, je nach Lizenz, in eigenen Medienprojekten zu nutzen – solange diese keine kommerziellen Ziele verfolgen.

Creative-Commons-Musik, die beispielsweise unter der Lizenz „CC by-nc-sa“ steht, eignet sich besonders für Film- oder DVD-Produktionen, da das Werk bearbeitet und verändert werden darf, etwa durch Remixes oder Mash-ups. Das neue Werk besitzt eine neue Schöpfungshöhe und muss unter derselben Lizenz (by-nc-sa) wieder veröffentlicht werden. CC-Musik darf zum Beispiel beim Jugend-Radio, bei Tanzprojekten oder in der Jugenddisko verwendet werden: Der DJ darf Creative-Commons-Musik (als by-nc-sa oder by-nc-nd lizenziert) auflegen, auch wenn ein kleines Eintrittsgeld verlangt wird.

Allerdings dürfen wiederum keine kommerziellen Absichten vorhanden sein. Einziges Manko: Zwar finden sich echte musikalische Perlen im Bereich der Creative-Commons-Musik, die etablierten Chartskünstler veröffentlichen aber (noch) bevorzugt unter den traditionellen Urheberrechten (siehe hierzu vertiefend die von der LAG Lokale Medienarbeit NRW herausgegebene Broschüre „Freie Musik im Internet“, 2010, das Online-Themenspecial „Urheberrecht“ von Klicksafe oder auch „mekonet kompakt: Rechtsfragen in der digitalen Welt auf einen Blick“, 2009).

Eine Abbildung der beiden häufigsten CC-Lizenzen finden Sie oben in der Mitte: „Bearbeitung nicht erlaubt“ (nd) und „Bearbeitung erlaubt“ (sa). Ein Werk, das mit by-nd oder by-sa lizenziert wurde, darf übrigens auch im kommerziellen Rahmen verwendet werden.

MUSIK IM NETZ AUF EINEN BLICK

How to do? Beispielprojekte

Wie sehen gute Projekte an der Schnittstelle von Jugend(medien)arbeit mit Musik und Medienkompetenzförderung aus? Einige Beispiele:

- **Musikzapfsaeule.de** ist ein Creative-Commons-Musikblog von Schülerinnen und Schülern. Das Musikmagazin zeigt, wie medienpraktisch mit CC-Musik gearbeitet werden kann.
- Der gemeinnützige Verein **TauschNix e.V.** entstand 2007 aus der IGKS (Initiative gegen die Kriminalisierung der Schulhöfe), die an Schulen über legale und gleichzeitig praktikable Alternativen zum illegalen Musikaustausch im Internet informierte. Der Verein informiert über Urheberrecht und Privatkopie, zeigt legale Alternativen für den kostenfreien Musikbezug (www.radio-fx.de) auf, vermittelt Betroffene zu Fachanwälten und schafft eine breite Öffentlichkeit für das Thema.
- Das gemeinsam von der Initiative Hören und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) initiierte Projekt **Hören mit Qualität** will die Qualität von Hörspielen und Hörbüchern für Kinder erkennbarer machen und Kinder in die Lage versetzen, selber ein Hörbuch oder ein Hörspiel zu bewerten und vielleicht sogar zu produzieren. Das Gesamtprojekt besteht aus verschiedenen Modulen – neben dem AUDITORIX Hörbuchsiegel und der interaktiven Internetseite www.auditorix.de ist die AUDITORIX Hörspielwerkstatt entwickelt worden. Die Lernsoftware, bestehend aus einer CD-Rom und einer Audio-CD, unterstützt das selbstständige Lernen, Recherchieren und Ausprobieren der Kinder (Grundschulklasse 3 und 4), fördert die musikalische Erziehung und dient der Auseinandersetzung mit medialen Formaten der kindlichen Umwelt (Radio, Hörbücher, Hörspiele).
- **AUDIYOU** ist ein Web 2.0 Internetportal für das kostenlose Hoch- und Runterladen von lizenzfreien Audiodateien. Das Projekt audiyou.de ist nicht kommerziell, sondern als privat finanzierte Initiative in Hamburg entstanden und seit dem Mai 2008 online. In der AUDIYOU-Datenbank befindet sich ein breit gefächertes Angebot an Atmos, Musikstücken, Geräuschen, Hörspielen, Features und Lesungen. 2010 konnte der eigene Bereich Hörspiel-Karaoke umgesetzt werden.
- Das Modellvorhaben **Me[i]Mus** zielte darauf, didaktisch-methodische Konzepte für den Einsatz neuer Medien als Werkzeug, Musikinstrument und Thema im Musikunterricht zusammen mit Lehrer(innen) zu entwickeln. Es fand als Kooperation zwischen unterschiedlich profilierten Ausbildungsinstitutionen statt (Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg und Hochschule für Musik Würzburg) und war Teil des BLK-Programms „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter (KUBIM)“ (**Dokulink 934647**)

- Die kostenlose und werbefreie Non-Profit-Plattform **mix mit** ist eine Initiative der gemeinnützigen Vereine Aktion Gemeinsinn e.V. (Bonn) sowie Crossover e.V. (Hamburg). Sie ermöglicht Jugendlichen, sowohl online gemeinsam Musik zu produzieren als auch sich rund um das Thema Integration auszutauschen (www.mixmit.de). Jeder kann mitmachen – mit einem eigenen Songtext, einem eigenen Beat, eigenen Vocals oder Artworks. Einmal hochgeladen können alle Inhalte im interaktiven Online-Studio zu einem fertigen Song abgemischt und veröffentlicht werden.

Diese und andere Projekte sowie weiterführende Informationen zum Thema Musik und Medien bietet die Website www.mekonet.de im Grundbaukasten Medienkompetenz.

Musik(computer)spiele

Nicht unbedingt „pädagogisch wertvoll“, aber einsetzbar und sicher unterhaltsam: Eine neue Generation von Online-Games beweist, dass jede(r) Musik machen kann, auch ohne Noten lesen zu können oder ein Instrument zu beherrschen – und Geld bezahlen zu müssen. In

- „Isle of Tune“ (www.isleoftune.com),
- „Seaquence“ (www.seaquence.org) oder
- „Balldroppings“ (<http://balldroppings.com/>)

produzieren Spieler(innen) Tonfolgen, indem sie in die Spielwelt eingreifen, Gegenstände verschieben und/oder Objekte in der Spielwelt – dem Spielfeld – platzieren. Das erzeugt jedes Mal einen Ton. Und je mehr Objekte auf dem Bildschirm erscheinen, desto komplexer entwickelt sich die Tonfolge bis ein regelrechtes Musikstück entsteht. Komponieren lässt sich damit zwar nicht, die Tonfolgen „beherrscht“ der Computer, aber das Spielen mit Musik macht einfach Spaß.

Frets on Fire ist ein freies Musik-Computerspiel nach Vorbild von „Guitar Hero“, einem der populärsten Spiele der Nintendo Spielkonsole Wii. Die Steuerung des Spiels erinnert an Musik-Videos aus den 80er Jahren: Die Tastatur wird hochkant in den Händen gehalten und ähnlich einem Gitarren-Keyboard mit Blick auf den Bildschirm „gespielt“. Ständig werden neue Noten für verschiedene Lieder von der Open-Source-Community entwickelt und veröffentlicht. Sie können aber auch direkt vom großen Wii-Vorbild importiert werden. „Frets on Fire“ steht zum kostenlosen Download bereit (<http://fretsonfire.sourceforge.net/>).

Keine „Musik im Netz“ ohne Karaoke: KaraFun lässt sich online spielen (www.karafun.com) oder kostenlos herunter laden. Aber KaraFun ist nur ein Beispiel. Wer „kostenlose Karaoke-Programme“ googelt, erhält über 1,5 Mio. Einträge.

KONTAKT

mekonet – Medienkompetenz-Netzwerk NRW
Medienbildung für Multiplikatoren

Projektbüro **mekonet**
c/o Grimme-Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25
D-45768 Marl

Tel.: +49 (0) 2365 / 9189-61

Fax: +49 (0) 2365 / 9189-89

E-Mail: info@mekonet.de

Internet: www.mekonet.de

Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
des Landes Nordrhein-Westfalen



>lfm:
Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LFM)



Grimme
Institut

mekonet, das Medienkompetenz-Netzwerk, wird gefördert von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Das Grimme-Institut ist mit der Projektleitung von **mekonet** betraut. Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen unzulässig und strafbar.

Haftungsansprüche gegen das Grimme-Institut, die Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, die sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, welche durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen oder durch fehlerhafte und unvollständige Informationen verursacht wurden, sind vollumfänglich ausgeschlossen, sofern seitens des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen kein nachweisliches vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.