

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Love, Hate & More

Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Love, Hate & More

Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 17
Love, Hate & More
Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberrnstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2022
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-070-1
eISBN 978-3-96848-670-3

Friederike von Gross/Renate Röllecke	
Love, Hate & More	9
Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen	

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Peter Holzwarth	
Audiovisuelle Formen der Identitätskonstruktion am Beispiel von Social Media	17
Chancen und Herausforderungen für die Medienpädagogik	

Tanja Witting	
„Man kann nicht ‚nur‘ Spielen!“	25
Gamingbezogene Beziehungsarbeit und kompetenz- und teilhabeförderliche Lern- gelegenheiten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit	

Sabine Diener-Kropp	
Liebe(s)leben digital	31
Medien als Mittel des sexuellen Forschens, der Identitätsstärkung und Beziehungspflege Jugendlicher	

Anna Seikel/Antonia Zerres	
Queer im Netz	41
Die Rolle von Online-Angeboten beim Erlernen von Identität und Sexualität abseits der Heteronorm	

Angela Tillmann/André Weßel	
„Ich bin schon 12 Jahre alt und ich hab irgendwie vergessen, wie man mit den Geräten umgeht“	49
Digitale Ungleichheit und das Recht auf Medienbildung in stationären Einrichtungen der Erziehungs- und Eingliederungshilfe sowie Internaten	

Matthias Felling im Gespräch mit Dimitria Bouzikou und Anja Franke	
Die Brille der Anderen aufsetzen	57
Zur Verknüpfung der Bereiche Gewaltprävention, Sexualpädagogik und Medienpädagogik bei der Erstellung von Rechte- und Schutzkonzepten	

Eva Kukuk

Empowerment, Selbstdarstellung und Selbstbehauptung on- und offline 63
Ein Crossover-Workshop zur Kooperation von Wendo und Medienpädagogik

Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Kinderstadt Halle e.V. Kinderstadt 2020 – „Halle an Salle“ (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	69
Haus für Kinder Salzbrunner Straße Salzbrunner TV (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	77
GRIPS Werke e.V. HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	85
Future of Ghana Germany e.V. Vorbilder.Lab (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	93
anyway e.V. KUNTERGRAU (Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)	99
Kommunikation & Medien e.V. Online-Mediencamp für Kids (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)	107
Krea-Jugendclub – Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V. Unter Druck (Kategorie F Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)	115
Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln in Kooperation mit der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. „Who am I“ – Gestaltung eines digitalen Social-Media-Krimis (Kategorie F Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)	121
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Gaming ohne Grenzen (Besondere Anerkennung)	127

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999)	
Was ist Medienkompetenz?	137
Einfach bewerben	
Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	139
Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis	143
Abbildungsnachweis	145

Friederike von Gross/Renate Röllecke

Love, Hate & More

Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen

Die Handbuchreihe stellt aktuelle medienpädagogische Themen in den Mittelpunkt. Die Beiträge des ersten Teils geben Anregungen zur theoretischen Reflexion und praktischen Umsetzung des Schwerpunktthemas in den Bereichen Medienbildung und Medienpädagogik. Der zweite Teil des Handbuches präsentiert die Modelle der Dieter Baacke Preisträger*innen. Die Macher*innen geben in Interviews Auskunft zu Erfahrungen ihrer medienpädagogischen Projektarbeit.

Ob TikTok, WhatsApp oder Discord: Kinder und Jugendliche konsumieren nicht nur Medieninhalte oder spielen allein vor sich hin, sie nutzen Medien auch für vielfältige Entwicklungsaufgaben rund um Identität und Beziehungshandeln. Digitale Kommunikation kann Kinder und Jugendliche zum gemeinsamen Spielen und zum kreativen oder sozialen Austausch bringen. Dies ist mit nicht-digitalen Erfahrungen und Beziehungen verknüpft und miteinander verwoben. Digitales Agieren kann gemeinsames Lernen, Spielen und Freundschaftspflege ermöglichen, es kann Innovation und Experimentierfreude fördern. Liebesbeziehungen und Identitäten werden auf Social-Media-Plattformen und in Gruppenchats entwickelt, ausgehandelt und manifestiert. Die Grenzen zwischen *Love & Hate* können dabei mitunter fließend sein. Überwältigende individuelle Gefühle und Gedanken können in der Kommunikation dazu führen, dass sich andere bedrängt, belästigt, beleidigt oder auch ausgeschlossen fühlen. Nicht jeder Fall von Hatespeech oder Mobbing ist ein Fall für Justizbehörde und Jugendamt. Pädagogik ist gefragt, wenn es darum geht, Kinder und Jugendliche zu sensibilisieren und zu schützen: als potenziell Betroffene und auch als potenziell aktiver Part.

Für Kinder und Jugendliche vermischen sich beide Ebenen, digital-analoges Handeln gehört zu ihrem täglichen Repertoire, mit Chancen, Risiken, Dissonanzen und Passion.

Medienpädagogisch interessierte Fachkräfte sollten sich den vielschichtigen Ebenen des digital unterfütterten Beziehungshandelns von Kindern und Jugendlichen widmen, den Gefährdungspotenzialen und gleichsam den Möglichkeiten zur Entfaltung, Selbstwirksamkeit, zum Entdecken und Gestalten. Kinderrechte beinhalten neben Schutz auch Befähigung und das erschließen von Teilhabechancen. Medienpädagogik im Sinne des Dieter Baacke Preises und im Sinne der GMK ist ein essentielles Element, um Kinder und Jugendliche zu befähigen, *kreativ und kritisch mit Medien zu leben*.

Sex Education ist nicht nur ein toll umgesetzter Serienstoff, sondern ein wichtiges Aktionsfeld für Medienpädagogik mit vielfältigen Schnittstellen – das werden mehrere Beiträge in diesem Band zeigen (Zusammenfassungen der Artikel finden sich im zweiten Teil dieses Beitrags). Medienpädagogische Methoden und Strategien rund um *Love & Hate* spiegeln sich in vielen prämierten Projekten wider, wie wir im Verlauf dieser Einführung verdeutlichen werden. Soziale Dynamiken können aus dem Ruder laufen, was im Fall von Cyberbullying oder Persönlichkeitsrechtsverletzungen – z.B. im Kontext von Sexting – immer wieder vorkommt. Wie kann Medienpädagogik interdisziplinär, im Verbund mit Jugendschutz, Sexualpädagogik, allgemeiner Pädagogik und Sozialer Arbeit hierbei agieren? Wie kann sie die anderen Ansätze der Zusammenarbeit mit Ju-

gendlichen anregen und ergänzen? Mit diesen Fragen befasst sich ein Beitrag in diesem Band.

Wenn es um die Beziehungspflege von Kindern und Jugendlichen im digitalen Kontext geht, gibt es weit mehr Themen und medienpädagogische Aktionsfelder als Liebe und Hass. So verdeutlicht ein Artikel, wie nützlich Games und digitale Aktionsformen für die Beziehungspflege in Jugendeinrichtungen sind und ein Blick aus der Forschung zeigt, wie wichtig digitale Kommunikation auch für Kinder und Jugendliche ist, die nicht zu Hause, sondern in stationären Einrichtungen leben.

Schutz vor Risiken und medienpädagogisches Agieren im Hinblick auf risikoarme Teilhabe sind zentrale Aufgaben, denen sich die Medienpädagogik intensiv stellt. Hierfür bietet die handlungsorientierte Medienpädagogik spannende Ansätze, wie etliche der mit dem Dieter Baacke Preis ausgezeichneten Projekte in diesem Buch und auch aus den Vorjahren (www.dieter-baacke-preis.de) zeigen. Zugleich geht es aber auch um das Ermöglichen von Kommunikation und Austausch, um Befähigung zum vielschichtigen Beziehungs-Agieren. Es gilt, Jugendliche in ihrer Entwicklung anzuregen und zu begleiten und als Fachkraft zu verstehen, welche Rolle digitale Medien und Plattformen dabei spielen. Vor diesem Hintergrund finden sich Beiträge in diesem Band, in denen das Empowerment rund um Sexualität, Beziehungen, Selbstdarstellung und Identitätsbildung ins Zentrum rückt und mit Praxisperspektiven und Methoden verknüpft ist.

Die einzelnen Texte zeigen vielfältige Facetten der Identitätsbildung und Beziehungsgestaltung mithilfe von digitalen Medien. Der erste Teil des Bandes widmet sich den medienpädagogischen Ansätzen und Methoden rund um das Thema, auch um Perspektiven und Grundlagen aus der Wissenschaft. Im zweiten Teil sind die prämierten Projekte in Form von Interviews mit den Macher*innen dokumentiert.

Zu den einzelnen Beiträgen und Preisträger-Projekten:

Insta-Reels oder TikTok: Identität experimentell gestalten und reflektieren, das findet heute auf diesen oder kommenden Plattfor-

men statt. **Peter Holzwarth** gibt Antworten auf die Frage, welche Form von Empowerment und auch Dis-Empowerment für Jugendliche mit den Selbstdarstellungen im Netz verbunden ist. Sein Beitrag enthält auch kreative praxisbezogene Methoden und Modelle, mit denen das Thema mit Kindern und Jugendlichen medienpädagogisch aufgegriffen werden kann.

Miteinander spielen und agieren sind zentrale Elemente zur Entfaltung und Gestaltung von Beziehungen. Gaming spielt hierbei eine wichtige Rolle. Wie in der offenen Kinder- und Jugendarbeit Beziehungsarbeit und Lerngelegenheiten durch vielfältige hybride oder auch Online-Angebote gefördert werden können, zeigt der Aufsatz von **Tanja Witting**. Der Artikel reflektiert dabei die Besonderheiten und Vor- und Nachteile an zwei Modellen: a) miteinander zocken und b) miteinander kochen.

Sexnegativ, sexpositiv? Schutz vor sexualisierter Gewalt, vor Cybergrooming und aus den Bahnen laufendem Sexting gehören zum relevanten und aktualisierten Repertoire der Medienpädagogik. Wesentliches Ziel ist die Prävention vor Gewalt und Risiken, die mit Internetangeboten und digitaler Kommunikation einhergehen.¹ Doch auch im besten Sinne findet sexuelles Lernen, findet jegliche Form jugendlichen Agierens, finden nicht nur Hass, sondern auch geglückte Erotik, Liebe, Beziehungskommunikation, Exploration, Identitätsbildung und Information mit und in digitalen Medien und Angeboten statt. Sexualpädagogin und Medienpädagogin **Sabine Diener-Kropp** verdeutlicht, wie vielfältig Jugendliche digitale Medien zur Aufklärung, Information, Solosexualität und Beziehungsgestaltung nutzen. Sie betrachtet sexualitätsbezogene Medienutzung als eine Form der Identitätsfindung und wichtigen Aspekt jugendlicher Entwicklung. Der praxisbezogene Beitrag liefert einen lustvollen Blick auf die Sexualität und Medienutzung junger Menschen, nicht als Gegenrede, sondern als wichtige Ergänzung und Anregung zum Schutzaspekt in diesem Kontext.

Wie erfahren queere Jugendliche im digitalen Raum Gemeinschaft und erhalten Zugang zu identitätsstiftenden Informationen?

Der Artikel von den medius-Preisträgerinnen **Antonia Zerres** und **Anna Seikel** reflektiert hierzu Chancen, Risiken und medienpädagogische Perspektiven. Schulische Aufklärung hat in diesem Gebiet noch zu wenig zu bieten, konstatieren die Autorinnen studiengestützt in ihrem Beitrag. Medienbildung und entsprechende Medienkompetenzen sind für Jugendliche wichtig, um die Angebote gut nutzen und einschätzen zu können und auch risikoarm in Interaktion zu treten. Zugleich ersetzt dieses keinesfalls eine weiterhin einzufordernde schulische Aufklärung in diesem Bereich.

Ohne Zugang und – medienpädagogisch vermittelte – risikoarme Nutzung reduzieren sich Teilhabemöglichkeiten und Beziehungsgestaltung für Jugendliche heute immens. Sie sind von wichtigen Lebensbereichen, Aktionsformen und sozialer Interaktion abgekoppelt! In ihrem Aufsatz „Ich bin schon zwölf und hab irgendwie vergessen, wie man mit den Geräten umgeht“ gehen **Angela Tillmann** und **André Weßel** mit ihrer Studie der digitalen Ungleichheit und fehlenden Medienbildung in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe auf den Grund. Vorgeschlagen wird ein medienpädagogischer Ansatz, der handlungsorientierte Medienpädagogik mit dem Recht von Kindern und Jugendlichen auf Förderung, Schutz und Beteiligung im digitalen Umfeld verbindet.

Zusammen statt getrennt: An vielen Stellen dieser Publikation geht es darum, Bereiche, Themen und Expertise zusammen zu denken und zusammen zu führen. Das Agieren in einzelnen Fachdisziplinen, Fachbereichen oder auch Fachreferaten kann bisweilen sinnvolle Synergien verhindern. Wer die Auseinsetzung mit Medien als Querschnittsaufgabe versteht, sollte Türen öffnen. **Matthias Felling** von der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS NRW) hat hierfür Fachkräfte der Gewaltprävention, Sexualpädagogik und Medienpädagogik zu einem Gespräch eingeladen. Im Mittelpunkt stehen Schutzkonzepte zur Prävention von (sexualisierter) Gewalt in der Jugendhilfe und an Schulen. „Die Brille der anderen aufsetzen“ lohnt sich.

Um Empowerment, Selbstdarstellung und Selbstbehauptung von Mädchen on- und offline geht es im Beitrag von **Eva Kukuk** (GMK-M-Team). Ein Crossover-Workshop verbindet erfolgreich verschiedene Disziplinen und Ansätze: Wendo und Methoden der Medienpädagogik. Selbstbehauptung und Selbstverteidigung sind Bestandteil von Wendo-Kursen, die sich gezielt an Mädchen und Frauen richten. Wie kann das Thema Selbstdarstellung und Identität mit medienpädagogischen Methoden angereichert werden und die digitalen Aktionsräume einbeziehen? Methoden dazu stellt der Artikel vor.

Das Thema dieses Bandes findet sich in vielen der mit dem Baacke Preis ausgezeichneten Projekte wieder, die an dieser Stelle kurz skizziert und im zweiten Teil dieses Bandes mit Interviews ausführlich vorgestellt werden.

Liebe, Freundschaft, digitale Kommunikation und Risiken stehen bei den folgenden medienpädagogischen Preisträger*innen im Mittelpunkt:

In **Unter Druck** transferieren Jugendliche in einem innovativen experimentellen Format Shakespeares *Romeo und Julia* Drama in die Jetztzeit. In einer durch die Pandemie-Bedingungen forcierten vollkommen neuen Art von digitalem Tanz- und Rap-Projekt setzen sich die Jugendlichen mit dem Hass zwischen Jugendgangs und der grenzüberschreitenden, tragischen Liebe auseinander. Das multimediale Projekt aus Bergisch Gladbach verdeutlicht und reflektiert dabei zwischenmenschliche Konflikte im digitalen Umfeld.

Um Beziehungen ganz anderer Art geht es in dem hybriden, auf der Plattform Gather-town realisierten interaktiven Theaterstück **Harte Arbeit** vom GRIPS Theater Berlin. Die Jugendlichen befassen sich mit den Themen Arbeit, Konsum, Geld und Glück und können als Akteur*innen in dem Spiel Machtstrukturen und Rollen in der modernen Arbeitswelt erspüren und explorativ erfahren.

Freundschaft, Liebe, Diskriminierungen und Queer-Hass stehen auch im Mittelpunkt der ambitionierten, von Jugendlichen gestalteten LGBTQI*-Webserie **KUNTERGRAU** des

Jugendzentrums anyway e.V. aus Köln. In bewegenden Geschichten mit herausragender Umsetzung setzen sich die Jugendlichen mit Liebe, Beziehungen, entgegenschlagendem Hass, Gegenwehr und Empowerment kreativ filmisch auseinander.

Der von Jugendlichen gestaltete Social-Media-Krimi **Who am I** greift Cybermobbing, Hatespeech und Fake News kreativ und spielerisch auf: Medienpädagogisch begleitet gestalteten Jugendliche aus Ostercappeln ein spannendes digitales Escape Game. Rätsel, Puzzle und multimediale Story-Elemente führen die Spieler*innen dabei über unterschiedliche digitale Plattformen. Erzählt wird eine mitreißende, interaktive und medienkritische Geschichte, die Gestaltende und Spielende für das Thema sensibilisiert.

Weitere ausgezeichnete Projekte widmen sich **digitaler Partizipation und Empowerment:**

Bei **Salzbrunner TV** übernehmen Kinder aus Nürnberg dauerhaft den Videokanal der pädagogischen Einrichtung: Sie kreieren Kurzfilme, Musikclips, Erklärvideos und Quizshows, sind vor und hinter der Kamera und konzeptionell aktiv.

Ähnliches geschieht bei der **Kinderstadt 2020** aus Halle an der Saale, wo sich der Kinderrat der Stadt während der Pandemie in eine Kinderredaktion verwandelt. Die Kinder erstellen fünf Magazine zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit und entwickeln in einem Minetest-Spiel eine aus Kindersicht ideale und umweltfreundliche Stadt.

Kinder in kreative digitale Interaktion zu bringen, ihnen risikoarme Partizipationschancen zu eröffnen, das schafft das **Online-Mediencamp für Kids** aus Freiburg auf außergewöhnlich vielfältige und fröhlich anmutende Art.

Empowerment und mediale Teilhabe von BIPoC (Black, Indigenous and People of Colour) stehen im Mittelpunkt des Projektes **Vorbilder.Lab** aus Hamburg. Angeleitet von Schwarzen Fachkräften eignen sich BIPoC-Jugendliche in Workshops Kenntnisse in Medientheorie und Medienproduktion an und setzen sich unter anderem mit Film, Podcast, Design, sozialen Medien, Journalismus und Fake News aktiv und kreativ auseinander.

Als inklusives Projekt widmet sich **Gaming ohne Grenzen** aus Köln der Frage, wie man es schaffen kann, Games für alle grenzenlos spielbar zu machen. Wöchentlich treffen sich Jugendliche mit und ohne Behinderung in Spieletestgruppen und erproben Spiele unter anderem auf ihre Barrierefreiheit hin.

Love, Hate & More: Chancen und Risiken digitaler und non-digitaler Interaktion begleiten Kinder und Jugendliche heute in ihrem Alltag, bei der Gestaltung von Beziehungen, bei der Entwicklung von Identität und sozialem Handeln. Mit diesem Band möchten wir dazu beitragen, medienpädagogische Ansätze, Methoden und Ideen zu nutzen, um Exploration und Aufwachsen mit digitalen Medien gut zu ermöglichen.

Autorinnen

Dr. Friederike von Gross: Seit 2016 Geschäftsführerin der GMK; hat zuvor an der Universität Bielefeld zum Thema „Informelles Lernen in Jugendszenen. Zum Erwerb berufsrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen am Beispiel der Visual Kei-Szene“ promoviert und im Bereich Medienpädagogik gearbeitet; ihre Forschungsschwerpunkte waren u.a.: Medienerziehung von Eltern im Kontext von Computerspielen, Nutzung von Social Media durch Kinder und Jugendliche.

Renate Röllecke: Referentin für Medienpädagogik und Medienbildung in der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK).

Anmerkung

- 1 Viele medienpädagogische Akteur*innen widmen sich methodisch und informativ der Prävention, z.B. die Arbeitsgemeinschaften Jugendschutz, jugendschutz.net, klicksafe, Schau hin, oder auch Einrichtungen wie Eigensinn e.V. oder Zartbitter e.V. Praxisangebote zum Thema haben viele medienpädagogische Einrichtungen und Freiberufler*innen im Programm.

Lasst uns spielen!



Medienpädagogik und Spielkulturen

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Martin Geisler
Dirk Poerschke
Eik-Henning Tappe
Nadine Berlenbach
(Hrsg.)

Publikation zum Forum Kommunikationskultur 2021 in Erfurt:

Die 58. Ausgabe der Reihe „Schriften zur Medienpädagogik“ erscheint im Herbst 2022 im kopaed Verlag (www.kopaed.de).

