

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Gender und Medien

Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 6 | Gender und Medien
Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen
Beiträge aus Forschung und Praxis

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
Körnerstraße 3
33602 Bielefeld
Tel. 0521/677 88
Fax 0521/677 27
E-Mail gmk@medienpaed.de
Web www.gmk-net.de

Redaktion

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Redaktionelle Mitarbeit

Eva-Lotte Heine
Laura Grohmann
Saskia Wohlgemuth
Julia Letetzki

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

Peer Wedderville, Bielefeld

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2011

Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München

fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-257-3

Im Interview

Trapped – Auseinandersetzung mit Gefahren durch das Internet
Landesfilmdienst Rheinland Pfalz e.V.
Mario von Wantoch-Rekowski/Eike Rösch

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

- Mit dem Computerspiel und dem Machinima wurden gute Medien für die Auseinandersetzung mit dem Thema gewählt.
- Kreativer Umgang mit dem Computerspiel *Die Sims*.
- Die Jugendlichen haben sich intensiv in das Thema eingearbeitet, selbst damit auseinandergesetzt. Ihnen ist eine Aufbereitung gelungen, die auch andere Jugendliche sensibilisieren kann.
- Die gelungene, konstruktive Zusammenarbeit in der sehr heterogenen (formale Bildung, kulturelle Herkunft) Gruppe ist sicher auch nicht selbstverständlich.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

- Aneignung von Fähigkeiten zur Machinima- und Filmproduktion
- Reflexion der Webaktivitäten der Teilnehmer/-innen
- Sensibilisierung für Risiken im Internet, für Datenschutz; Auseinandersetzung mit Onlinesucht
- Mittelbar: Multiplikatorfunktion der Produkte und der Teilnehmer/-innen, Anstoß von Diskussionen zu den behandelten Themen

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Ein Teil der Gruppe hatte bereits ein gemeinsames Sims2-Machinima-Projekt durchgeführt und damit Erfahrungen im Filmemachen und insbesondere mit der Machinima-Produktion. Einige Jugendliche sind jedoch neu dazu gestoßen. Das Filmemachen mit MiniDV war für alle neu.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

- Mediennutzung und -wirkung (sozialer Kontakt, soziale Vergleichsprozesse)
- Mediengestaltung
- Medienkunde
- Medienreflektion
- Anschlusskommunikation

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

- Computerspiele so nutzen und anpassen können, dass damit Machinima-Filme produziert werden können
- Geschichtenerzählen, Arbeit mit Drehbüchern
- Bildgestaltung, Filmsprache
- Arbeit mit Schnittprogrammen
- Nachvertonung, Stimmartikulation
- Interviewtechniken



Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

- Teamarbeit mit komplexer Arbeitsteilung und unter Zeitdruck
- Kommunikation im Team
- Reflexion und Artikulation eigener Erfahrungen

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Die intensive (medien)pädagogische Betreuung in diesem Projekt wirft die Frage der Finanzierung auf, die aber von den Projektträgern gemeinsam gemeistert wurde.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für ein Machinima-Projekt bedarf es eigentlich nur eines Spiels und eines entsprechend leistungsfähigen Rechners. Zusätzliches Audio-Equipment zur Nachvertonung (USB-Mikros, evtl. auch ein Mischer) erhöht die Qualität, genauso wie ein Schnittprogramm, das über die Standard-Windows-Ausstattung hinausgeht.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessent/-innen geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Machinima-Produktion ist gerade für Einsteiger/-innen ins Film/Machinima-Making sehr abstrakt und komplex. Daher ist ein außergewöhnlich hoher Betreuungsschlüssel (in diesem Fall 1:4) durch Medienpädagog/-innen von Vorteil. Wir haben in unseren Projekten außerdem die Erfahrung gemacht, dass ein „greifbares“ Filmprojekt (also mit realer Kamera und Stativ) den Einstieg ins virtuelle Filmemachen im Computerspiel immens vereinfacht.

Motivation

War es notwendig die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Die Machinima-Produktion an sich sowie die Arbeit mit dem (insbesondere bei Mädchen) sehr populären *The Sims 2* begeistern viele Jugendliche. Spätestens nach dem ersten Machinima-Projekt in dem Jugendzentrum haben einige Jugendliche darauf gebrannt, ein weiteres Filmprojekt in Angriff zu nehmen.



Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen und Pädagog/-innen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?

- Neuartiger, kreativer Umgang mit dem (bekannten) Computerspiel
- Arbeit an der Geschichte
- Dreharbeiten
- Sets, Casting und Ausstattung der (virtuellen) Darsteller/-innen

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Die bearbeiteten Themen sind unter den jugendlichen Besucher/-innen des Jugendzentrums viel diskutiert; sie tauschen sich über den Umgang mit Daten im Netz aus und es gibt eine gute Basis, problematische Verhaltensweisen thematisieren zu können.

Das Filmemachen generell sowie die Arbeit an Themen und das Erzählen von passenden Geschichten haben einen festen Platz bei den Jugendlichen gefunden. Als während der Reise zum MB21-Festival in der Gruppe das Thema Homosexualität aufkam, waren erste Filmideen nicht mehr weit.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Medien- und insbesondere Videoarbeit hat mittlerweile einen festen Platz im Angebot des Jugendzentrums. Das Nachfolgeprojekt hat zum Zeitpunkt dieses Interviews gerade begonnen.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

- Das Filmemachen
- *TheSims2* und Machinima
- Online-Communities und Erfahrungen damit

Welche Themen sind – generell – im Rahmen der Medienarbeit für Ihre Zielgruppe interessant?

Liebe, Freundschaft, Ausgrenzung, Rassismus, Gewalt, Drogen, Medien

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Communities, Videospiele und mobile Kommunikation haben sicher in jüngster Zeit einen großen Stellenwert in der Medienwelt der Jugendlichen bekommen. Gerade mit Blick auf die offene Arbeit in einem Jugend-

zentrum fällt aber auf, dass das Interesse der Jugendlichen an Real-Life-Aktivitäten und -Treffen sich über die Jahre nicht nennenswert verändert hat. (Und sicher nicht in dem Maße wie es manche medienpädagogische Diskussionen vermuten lassen.)

Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Das beschriebene Projekt bearbeitet genau die medial virulenten Themen der Jugendlichen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung und generell?

Der Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V. macht seit 25 Jahren gemeinsam mit Einrichtungen der Jugendarbeit im Land medienpädagogische Angebote für Jugendliche. Der Erfolg dieser Arbeit und nicht zuletzt auch der Dieter Baacke Preis bestärken uns in diesem Engagement. Projekte der aktiven Medienarbeit mit Jugendlichen sind eine wichtige Methode, um gemeinsam mit ihnen virulente Themen intensiv bearbeiten zu können und sie dabei auch für kreative Artikulationsweisen zu begeistern.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Mit der gerade aktuell immens wachsenden Bedeutung medienpädagogischer Arbeit in Schule

und Jugendarbeit ist eine finanziell und strukturell hinreichend gute Ausstattung der beteiligten Einrichtungen erforderlich und eine Entwicklung von Verständnis für die Erfordernisse medienpädagogischer Projekte: Zeitlich relative Ungebundenheit (praktische Projekte gehen nicht im 45 Minuten-Takt), Verfügbarkeit von Räumen und Technik und ein relativ niedriger Betreuungsschlüssel. Jugendarbeit kann hier die strukturellen Voraussetzungen besser schaffen als Schule. Die Projektorientierung von Jugendarbeit müsste in der Schule Einzug halten, wenn unsere Form der medienpädagogischen Projekte dort stattfinden können sollte. Wir haben uns in der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz eine gute Basis erarbeitet, die allerdings der stark gestiegenen Nachfrage kaum noch gerecht werden kann. Auch deswegen ist die überregionale Vernetzung und gemeinsame bildungs- und jugendpolitische Arbeit wichtig.

Tagungen und auch Wettbewerbe sind wertvolle Austauschplattformen für gelungene Konzepte und innovative Ideen in der medienpädagogischen Praxis und alleine die Beteiligung an diesen Veranstaltungen bringt wichtige Inputs für die eigene Arbeit.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Die Gruppe arbeitet schon an einem Folgeprojekt.

Interviewpartner

Mario von Wantoch-Rekowski: BA Medienkommunikation; seit 2008 Medienpädagoge beim Institut für Medienpädagogik und Medientechnik im Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.; Autor beim Medienpädagogik Praxis-Blog.

Eike Rösch: Dipl. Päd.; seit 2003 Medienpädagoge beim Institut für Medienpädagogik und Medientechnik im Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.; ehrenamtlich engagiert in vielen Bereichen der Jugendverbandsarbeit; Initiator und Autor beim Medienpädagogik Praxis-Blog.