

Laudatio 2021

„Who am I – Gestaltung eines digitalen Social-Media Krimis“

(Kategorie F – Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)



Horst Pohlmann, Akademie der kulturellen Bildung, Remscheid

Als ich die Augen öffne, finde ich mich in einem Krankenhausbett wieder. Wer ich bin, weiß ich nicht. Auch nicht, wie ich zu der Narbe am Unterarm gekommen bin. Da stehen Blumen auf dem Nachttisch. Und daneben liegt ein Handy. Und ein Armband verrät mir mein Geburtsdatum und meine Patienten-Nummer. Das Handy kann bestimmt Anhaltspunkte liefern, aber wie war noch gleich der Pincode? Ich tippe „Hallo“ ein. Das war es wohl nicht ...

In der medienpädagogischen Projektarbeit stellt sich häufig die Frage, wie man Medienkompetenzen von Jugendlichen fördern kann, ohne den sprichwörtlichen pädagogischen Zeigefinger zu erheben. Oder anders gefragt: Wie können Projekte gestaltet werden, bei denen die intrinsische Motivation erhalten bleibt, auch wenn das Thema vermeintlich dröge und anstrengend daher kommt?

Ein Weg, sich mit medienpädagogischen Themen, Gefahren der Mediennutzung oder eben den so genannten Interaktionsrisiken digitaler Medien auseinanderzusetzen, kann eine spielerische Vermittlungsform sein. Und einen eben solchen partizipativen Ansatz verfolgt das Projekt *Who am I* der Jugendpflege Ostercappeln und des Jugendtreffs JiM: Jugendliche entwerfen eine Online-Kriminalgeschichte, die als Schnitzeljagd in Escape-Room-Manier mit Rätseln und Aufgaben gespickt ist, über mehrere digitale Plattformen und Internetseiten verläuft und so Stück für Stück den Umgang mit persönlichen Daten, die Sicherheit verwendeter Passwörter, die Online-Kommunikation an sich, die Netiquette, Social Media-Posts oder kurz gesagt das Miteinander in sozialen Netzwerken thematisiert.

Dabei motiviert die spannende Rahmengeschichte des Social Media-Krimis, die in Form von kurzen Videoclips weitererzählt wird, die stimmigen Rätsel und Aufgaben sowie die Tatsache, dass sich die Geschichte rückblickend eröffnet und damit den üblichen Vermittlungsweg quasi umkehrt und so neugierig macht und zum spielerischen Entdecken einlädt. Die jugendlichen Projektteilnehmenden haben die Geschichte selbst entworfen, die Videos aufgenommen und bearbeitet, die digitalen Plattformen ausgewählt, über die sich die Story entfaltet, Rätsel gestaltet und ergänzend auf einem Padlet noch Links und Materialien zum Thema gesammelt, die weitergehende Tipps und Empfehlungen zum digitalen Leben geben.

Die Jury war der Überzeugung, mit *Who am I* ein Projekt auszuzeichnen, das das Thema der Sonderkategorie „Love & Hate“ in der Tat kreativ aufgreift. Hinzu kommt, dass die spielerische Vermittlungsform über die beliebten Rätsel- und Escape-Games – oder wenn man so will ihrer Vorlage der Adventure-Games – auch noch hervorragend zum diesjährigen Thema des GMK-Forums „Lasst uns spielen!“ passt.

Herzlichen Glückwunsch!