

**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](mailto:gmk@medienpaed.de)  
homepage [www.gmk-net.de](http://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](mailto:info@kopaed.de)  
homepage [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

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

Friederike von Gross/Renate Röllecke	
<b>Love, Hate &amp; More</b>	<b>9</b>
Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen	

## Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

---

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

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

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

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

Angela Tillmann/André Weßel	
<b>„Ich bin schon 12 Jahre alt und ich hab irgendwie vergessen, wie man mit den Geräten umgeht“</b>	<b>49</b>
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	
<b>Die Brille der Anderen aufsetzen</b>	<b>57</b>
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. <b>Kinderstadt 2020 – „Halle an Salle“</b> (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	69
Haus für Kinder Salzbrunner Straße <b>Salzbrunner TV</b> (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	77
GRIPS Werke e.V. <b>HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss</b> (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	85
Future of Ghana Germany e.V. <b>Vorbilder.Lab</b> (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	93
anyway e.V. <b>KUNTERGRAU</b> (Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)	99
Kommunikation & Medien e.V. <b>Online-Mediencamp für Kids</b> (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)	107
Krea-Jugendclub – Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V. <b>Unter Druck</b> (Kategorie F   Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)	115
Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln in Kooperation mit der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. <b>„Who am I“ – Gestaltung eines digitalen Social-Media-Krimis</b> (Kategorie F   Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)	121
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW <b>Gaming ohne Grenzen</b> (Besondere Anerkennung)	127

## Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

---

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

**(Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)**

*KUNTERGRAU* ist eine Webserie des anyway-Filmteams. Das ehrenamtliche Filmteam produziert seit 2011 Webserien und Kurzfilme zu LSBTIQ\*-Themen. *KUNTERGRAU* handelt von einer Clique von Freunden, die sich durch die Irrungen und Wirrungen von Liebe, Freundschaft, Szene und Erwachsenwerden schlagen. Jede Staffel widmet sich verschiedenen Schwerpunktthemen wie Beziehungsmodelle, Fetisch, das Leben mit HIV, Taschengeldangebote, Suche nach der großen Liebe sowie queerfeindliche Gewalt. Die Geschichten werden von Jugendlichen und jungen Erwachsenen selbst geschrieben und spiegeln ihre persönliche oder nahe Lebenswirklichkeit fiktiv wieder. Vom Drehbuch bis zum Schnitt und vom Crowdfunding bis zur Premiere organisieren die Teilnehmenden diese Serie mit viel Engagement selbst. Im Rahmen des Projektes sammeln sie filmische Erfahrung und nehmen verschiedene Positionen hinter und vor der Kamera ein. Durch neu erlernte Kenntnisse besetzen sie von Staffel zu Staffel höhere Positionen und steigern die Qualität ihres Serienergebnisses.

**Thema**

Lebenswirklichkeit von schwulen und bisexuellen Jugendlichen und jungen Erwachsenen Ausdruck verleihen

**Zielgruppe/n**

Zielgruppe sind auf der Seite der Teilnehmenden schwule und bisexuelle Jugendliche und junge Erwachsene bis 27 Jahre. Die Serie als Ergebnis des Projektes richtet sich an Jugendliche vor und nach dem Coming-out im Speziellen sowie alle Interessierten und Allies.

**Methoden**

Die Besonderheit des Projektes ist, dass das Filmteam über ein hohes Partizipationslevel verfügt, wie es in vielen anderen Medienprojekten nicht der Fall ist. Denn das Team ist als Bottom-Up-Projekt aus der Jugendarbeit im anyway e.V. auf Initiative von Besucher\*innen entstanden. Laut Stufenmodell nach Wright et al. (2010)<sup>1</sup> befindet sich das Team auf der zweithöchsten Beteiligungsstufe und zwar „Entscheidungsmacht“. D.h. es gibt keinen vorgegebenen Projektverlauf mit Meilensteinen seitens des Trägers oder eine Projektbeschreibung, welche bestimmten Förderbedingungen entspricht. Das Team entscheidet selbst über alle Arbeitsschritte und Meilensteine, die sich an einer professionellen Produktion orientieren. D.h. Plotentwicklung, Drehbuchschreiben und Lektorat, Fundraising und Crowdfunding, Casting, Motivsuche, Technikleihe, Drehdispositionen, Dreh mit verschiedenen Rollen und Gewerken am Set (Regie über Kamera, Ton, Set-Aufnahmeleitung, Assistenzen, Script und Continuity, Catering, Fahrer\*in, Komparsen-Betreuung u.v.m.), Schnitt, Erstellung von Filmmusik, Produktion einer Webseite, Organisation von Filmpremieren, Pressearbeit und Social-Media-Redaktion. Die Ehrenamtlichen verfügen teilweise über Vorkenntnisse und können diese im Projekt einbringen (z.B. um neue Ehrenamtliche ohne filmisches Vorwissen in bestimmte Positionen und Aufgaben Learning by Doing einzuweisen) oder durch Ausprobieren auszuweiten. Im Prozess werden die Ehrenamtlichen medienpädagogisch begleitet und administrativ unterstützt.

## **Projektlaufzeit**

2014 bis 2021

## **Ergebnisse**

Es sind insgesamt drei Staffeln von *KUNTERGRAU* entstanden, welche auf [www.youtube.de/kuntergrau](http://www.youtube.de/kuntergrau) sowie [www.kuntergrau.net](http://www.kuntergrau.net) angeschaut werden können:

- 2015/2016: Staffel 1 (5 Folgen)
- 2017/2018: Staffel 2 (4 Folgen)
- 2019-2021: Staffel 3 (6 Folgen)

## **Kontakt**

Falk Steinborn  
anyway e.V.  
Kamekestr. 14  
50672 Köln

E-Mail: [falk.steinborn@anyway-koeln.de](mailto:falk.steinborn@anyway-koeln.de)

Web: [www.kuntergrau.net](http://www.kuntergrau.net)



## Im Interview

### KUNTERGRAU

anyway e.V.

Falk Steinborn

#### ***Herausragendes und Spezielles***

##### ***Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?***

Die Besonderheit der Webserie *KUNTERGRAU* liegt darin, dass sie einer Generation schwuler und bisexueller Jugendlicher sowie junger Erwachsener eine Stimme gibt. Die Serie markiert eine selbstgewählte Abkehr von der heteronormativen Sichtweise auf Jugendliche im Coming-out. Bei *KUNTERGRAU* ist das Coming-out passé. Es geht um die Frage: Was passiert danach? Was bedeutet es, als junger schwuler oder bisexueller Mann zu leben? Welche Themen beschäftigen mich, wenn das Coming-out einmal hinter sich gebracht wurde. *KUNTERGRAU* erzählt dies sehr authentisch seit 2014.

Produziert wird die Serie vom Filmteam des anyway, welchem schwule und bisexuelle Jungen und junge Männer angehören. Sie prägen das Projekt, welches keinem vom Träger erdachten Fahrplan folgt, sondern mit einem sehr hohen Maß an Partizipation („Entscheidungsmacht“) von den Ehrenamtlichen selbst entwickelt wird – sowohl thematisch und zeitlich als auch technisch und ästhetisch sowie personell. Die Ressourcen, die dazu notwendig sind, besorgen sich die jungen Ehrenamtlichen selbst und können so ihre selbstgesteckten Ziele erreichen.

In sieben Jahren *KUNTERGRAU* hat sich die Arbeit des Filmteams immens entwickelt. Insbesondere der 3. Staffel ist anzusehen, dass sie nicht nur mit viel Leidenschaft und Engagement produziert wurde, sondern gleichzeitig auch der dramaturgische, schauspielerische und ästhetische Höhepunkt einer siebenjährigen Medienarbeit ist. Dafür wurde *KUNTERGRAU* zu Recht als erstes ehrenamtliches Jugendprojekt für den deutschen Grimme-Preis nominiert.

#### ***Ziele und Methoden***

##### ***Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?***

Das Grundprinzip von *KUNTERGRAU* ist ein Learning by Doing. Mit jeder Staffel beginnt ein neuer Zyklus, in welchem die Ehrenamtlichen vorrangig durch Beobachtung und Austausch mit anderen Ehrenamtlichen die Grundlagen der Filmproduktion erlernen. Diese beginnen bei der Plotentwicklung und dem Drehbuchschreiben, setzen sich über Casting und Vorbereitung des Drehs fort, beinhalten einzelne Gewerke am Set, je nach Interessenslage und freien Positionen, und enden bei der Veranstaltung einer eigenen Film Premiere mit Social Media- und Pressebegleitung.

Durch die langjährige ehrenamtliche Mitarbeit im Projekt steigen die Ehrenamtlichen in den Positionen auf oder probieren verschiedene Positionen aus und lernen dadurch immer umfassender die Arbeitsweisen der Filmproduktion kennen.

#### ***Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte***

##### ***a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer\*innen?***

Die Ehrenamtlichen lassen sich in zwei Gruppen einteilen: jene, die aufgrund von Hobby, Ausbildung oder Studium Vorkenntnisse im Medien- und Filmemachen hatten, sowie jene, die keine Vorkenntnisse hatten, aber an der Produktion der Serie mitwirken wollten. Die beiden Gruppen waren etwa im Team gleichverteilt.





***b) Welche Bereiche der Medienkompetenz förderte das Projekt?***

Das Projekt förderte den Bereich der Medienproduktion sowie der Medienreflexion. Letztere spielte insbesondere bei der Plotentwicklung und dem Drehbuchschreiben eine große Rolle. Es wurde betrachtet: Welche Themen werden bereits über LSBTIQ\* produziert und wie echt oder authentisch sind sie? Welche Themen kommen vor und mit welcher Perspektive? Welchen Beitrag können wir aus unserer Sichtweise als schwule und bisexuelle Jugendliche und junge Männer leisten? Welche Themen in der Community sind mit Tabus behaftet und welchen Beitrag können wir dagegen leisten.

Der Bereich der Medienproduktion umfasste das prozesshafte Erlernen und Ausprobieren aller Tätigkeiten der Filmproduktion vom Plot bis zu Filmpremierre und Pressearbeit.

***c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?***

Neben den vielen verschiedenen Arbeitsweisen der Filmproduktion haben die Ehrenamtlichen vor allem eine Kenntnis erworben: Wie sie durch Engagement selbst sichtbar werden können und wie sie durch das Erreichen selbstgesetzter Ziel im Team ihre Persönlichkeit und ihr soziales Miteinander stärken.

***Probleme und Grenzen***

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

Aufgrund der Dynamik im Prozess und der langen Projektzeit von sieben Jahren, gab es mehrere Herausforderungen zu meistern. Die größte Herausforderung war seitens der Ehrenamtlichen, die finanziellen, technischen und personellen Ressourcen für die Umsetzung ihrer Ideen zu erschließen. Dies gelang ihnen einerseits durch Crowdfundings bzw. Spendenkampagnen sowie andererseits durch gezielte Suche von neuen Teammitgliedern sowie die Einarbeitung von Ehrenamtlichen in bestimmte Arbeitsbereiche.

Eine weitere Herausforderung war es, die Balance zu halten, zwischen jenen Ehrenamtlichen, die das finale Filmergebnis über den Projekt- und Teamprozess gestellt haben, und jenen, die im Projekt auch eine Jugendgruppenaktivität sahen und denen es dabei vor allem um einen gemeinsamen Konsens ging, welcher einem künstlerisch-perfektionistischen Interesse gegenüberstand. Hier war viel Moderation seitens der medienpädagogischen Begleitung notwendig, um eine Balance zwischen beiden Ansprüchen und Perspektiven zu ermöglichen. Die Gratwanderung gelang aber nicht für alle Ehrenamtlichen, sodass sich auch Personen aus dem Projekt verabschiedeten.



## Technik

### *Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?*

Von Staffel zu Staffel haben sich die technischen Anforderungen bzw. Wünsche der Ehrenamtlichen gesteigert. Bei Staffel 1 drehte der Kameramann noch mit eigenem Equipment. Ein semiprofessioneller Rekorder und eine Tonangel konnten durch den Träger angeschafft werden. Ab Staffel 2 stiegen dann die Bedürfnisse des Filmteams, welches in Teilen selbst im beruflichen und universitären Kontext neue Arbeitsweisen der Filmproduktion lernte und diese auch im Projekt einsetzen wollte. Es entstanden Techniklisten mit Kamerakran, Ansteckmikrofonen, Profimischer, Regiomonitoren, Steady Cam, diversen Leuchtmitteln, Funkschärfe, einer besseren Kamera und Wechsellinsen. Von Staffel zu Staffel wurde die Technikwunschliste länger – bis hin zu einem professionellen Colourgrading. Der Träger anyway e.V. verfügte nicht über diese Ressourcen, sodass die Ehrenamtlichen angehalten waren, selbst das Notwendige zu organisieren. Sie sprachen mit Filmtechnikverleiher\*innen und Produktionsfirmen, welche zum Glück zahlreich in Köln vorhanden sind, und konnten ihre Wünsche an die Technik so umsetzen.

## Tipps für die Praxis

### *Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?*

Partizipation zulassen und Ehrenamtlichen die Chance geben, Dinge auszuprobieren und Visionen wahr werden zu lassen. Als Träger die Stärke besitzen, auch Experimente im Projektbereich zuzulassen.

## Motivation

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

Aufgrund der besonderen Projektstruktur war es nicht notwendig, Motivation aufzubauen. Die Teilnehmenden des Projektes haben sich als Ehrenamtliche verstanden, die ihr eigenes Projekt nach ihren Interessen umsetzen wollen. D.h. ihre Motivation ist Triebkraft des Projektes gewesen.

### *b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?*

Einzelne Projektphasen haben zu besonderer Freude und Motivation im Team geführt. Dies waren:

- Plotentwicklung und Drehbuchschreiben, weil hier alle Ehrenamtlichen ihre Ideen und Erfahrungen mit einbringen konnten und darüber diskutiert wurde, welche Themen gerade in der Community und für schwule und bisexuelle Jungs und junge Männer spannend sind.



- Die Drehphase war anstrengend, hat aber im Rückblick deshalb viel Spaß bereitet, weil die Ehrenamtlichen dabei sehr viel Zeit verbracht und Anstrengungen gemeinsam gemeistert haben. Jeder Drehtag war wie ein gemeinsames Abenteuer.

**c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?**

Die größte Motivation war die Leidenschaft und das Engagement, mit welchem die Ehrenamtlichen am Projekt gearbeitet haben, aber auch die gemeinsame Vision für eine neue Staffel mit wichtigen Themen. Die Ehrenamtlichen haben sich eine Stimme und Sichtbarkeit für ihre Generation und Community erkämpft und damit gesellschaftspolitisch mitgemischt.

**Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts**

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

Durch das Filmteam hat das anyway als Träger eine Expertise im Bereich Film erlangt, sodass es aus der Kölner LSBTIQ\*-Community, aber auch aus der (queeren) Jugendarbeit insgesamt immer wieder Anfragen an das Jugendzentrum gab und gibt. Gleichzeitig hat sich das Angebot der Jugendarbeit im anyway durch das Filmteam verändert. Ursprünglich hatte sich das Filmteam aus dem Jungsabend im Café

entwickelt. Es wurde aber im Laufe der Zeit zu einem eigenständigen Team und offenen Angebot, das neue Jugendliche ins Jugendzentrum lockte – jene mit medialem Interesse, die lieber gemeinsam eine Serie planen wollten, statt bei einem Softdrink im Café zu chillen und zu kickern. Ebenso hat die Serie selbst aber auch für mehr Bekanntheit des anyway in seiner Zielgruppe gesorgt und Jugendliche ins Jugendzentrum gelockt. *KUNTERGRAU* war, wenn auch nicht als Ziel formuliert, auch ein Werbeträger für die queere Jugendarbeit.

**b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?**

Nein, das Projekt ist nach sieben Jahren beendet. Anschlussprojekte sind derzeit keine geplant. Es ist allerdings Zeit nach einem Projekt wie *KUNTERGRAU* eines für lesbische und queere Mädchen sowie junge Frauen zu starten.

**Themen**

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

Da die Ehrenamtlichen alle Themen selbst bestimmen konnten, wurden nur solche behandelt, die einen großen Konsens in der Gruppe hatten. In jeder Staffel lag ein Thema besonders im Fokus. In Staffel 1 waren es sexuelle Gemeinsamkeiten und Zufriedenheit in einer Beziehung, thematisiert an Fetischen. Staffel 2 widmete sich sogenannten Taschengeldangeboten, einer Form verdeckter Sexarbeit, die unter

schwulen Männern nicht unüblich ist. Die mit dem Dieter Baacke Preis ausgezeichnete 3. Staffel drehte sich vor dem Hintergrund des aufkeimenden Rechtspopulismus und des drohenden politischen Rollbacks dem Thema queerfeindlicher Gewalt. Alle Themen waren für die Ehrenamtlichen wichtig und gesprächswertig und betrafen sie direkt oder indirekt selbst.

### ***Trends und Interessen der Zielgruppe***

**a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?** Instagram und TikTok sind die neuen Plattformen, für die sich Jugendliche und junge Erwachsene interessieren. Dies trifft auf LSBTIQ\*-Jugendliche noch einmal besonders zu, weil sie dort Vorbilder finden, Identifikationsfiguren und Peers mit gleichen Interessen. Gerade TikTok hat LSBTIQ\*-Themen sehr sichtbar gemacht und dadurch eine große Community an queeren Fans und Zuschauer\*innen. Thematisch geht es dort nicht mehr nur um Coming-out und Queerfeindlichkeit als Dauerthemen medialer Emanzipationsthemen queerer Menschen. Hinzu gekommen sind alltägliche Themen wie Beziehung, Dating, queere Freunde, Familienplanung sowie Liebes- und Sexleben.

Ebenso ist die queere Repräsentation diverser geworden. Es gibt mehr sichtbare sexuelle Orientierungen und geschlechtliche Identitäten. Es geht nicht mehr nur um lesbische und schwule Jugendliche.

TikTok und Instagram zeigen durch Kurzvideos auch, dass sich Sehgewohnheiten verändern. Dies wird auch Einfluss auf die Medienproduktion haben, die Jugendliche insgesamt anstreben. Das Fernsehen verliert als Medium mit tradierten Darstellungsformen an Vorbildfunktion, soziale Medien schaffen neue.

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

KUNTERGRAU hatte von Anfang an die Zielsetzung, eben nicht nur Coming-out in den Fokus der Erzählung zu stellen, sondern das Leben von schwulen und bisexuellen Jungs und jungen Män-

nern in seiner ganzen Breite. Damit war das Projekt inhaltlich seiner Zeit voraus und ist diesem Gedanken auch treu geblieben. Die nächsten Schritte in der Medienarbeit im anyway werden es sein, diese Gedanken nun auch auf andere Zielgruppen der LSBTIQ\*-Community zu übertragen und diese in den Fokus zu rücken. Dabei können neue Darstellungsformen helfen, die in ihrer Produktionsweise weniger aufwendig sind als fiktionale Serien. Dies werden wir zukünftig angehen.

### ***Perspektiven***

**Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs**

**a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?**

Medienarbeit ist ein wichtiger Bestandteil der LSBTIQ\*-Jugendarbeit im anyway geworden und zählt zum dauerhaften Portfolio bzw. Angebot des Jugendzentrums. Der Erfolg hat zu einer Verstärkung der Medienarbeit geführt.

**b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

KUNTERGRAU hat eine neue Perspektive eröffnet, was Medienpädagogik auch im Bereich LSBTIQ\* leisten kann. Mit der Serie, aber auch anderen Projekten, die in der letzten Dekade umgesetzt wurden, ist deutlich geworden, dass Medienarbeit eine Arbeitsweise ist, die auch für die queere Jugendarbeit wichtig ist. Dort, wo ihr Fokus auf der Medienproduktion und Sichtbarmachung von Themen liegt, ist sie sogar wesentlich mit den Zielen, die schwule, lesbische, bi, trans\* und inter\* Jugendlichen und junge Erwachsene im Coming-out verfolgen: Akzeptanz für die eigene Orientierung und Identität durch Sichtbarwerden (sich outen) und Sichtbarkeit (sich nicht mehr verstecken zu müssen).

### ***Struktur und Rahmen***

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

Projektarbeit ist in den meisten Fällen abhängig von Förder\*innen, die zumeist zeitlich begrenzt

te Projektförderungen von Jahres oder Zweijahresvorhaben bewilligen. Sie benötigen dazu klare Projektstrukturen und Projektvorhaben, die ihnen Verlässlichkeit für die eingesetzten Geldmittel garantieren. Projekte wie *KUNTERGRAU* funktionieren in diesen Schranken nicht, da es finanziell aber auch vom Ablauf nicht kalkulierbar ist. Deswegen braucht diese Form der medienpädagogischen Arbeit Strukturförderung, die es medienpädagogisch Tätigen ermöglicht, Ressourcen für partizipative Projekte entsprechend der Prozessdynamik einzusetzen.

## **Feedback**

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

Verbesserungsvorschläge und neue Ideen konnten von Staffel zu Staffel eingebracht und umgesetzt werden. Egal ob im Bereich Casting, Technik, ästhetische Gestaltung, Drehorte etc. – das Filmteam hat sich von Staffel zu Staffel gesteigert und sich immer höhere Ziele gesetzt, die dann auch erreicht wurden.

## **Experimentierfeld Digitales/ zukünftige Perspektiven**

*a) Mit welchen digitalen Strategien, Methoden und Tools haben Sie evtl. rund um die Kontaktbeschränkungen in der Pandemie oder auch sonst Erfahrungen gesammelt?*

Wir haben als Träger in der Pandemie stark auf folgende Methoden gesetzt:

- Live-Streaming via Instagram live
- Live-Streaming auf YouTube und Facebook mit dem Team von *KUNTERGRAU* als „Quarantäne-WG“ sowie dem Medienprojekt *anyway.tv* als Webtalk
- Zoom-Veranstaltungen mit verschiedenen Methoden und Arbeitsweisen der LSBTIQ\*-Jugendarbeit und geschlechtsspezifischen Pädagogik (von Aufklä-

rungsworkshops über gemeinsames Kochen, Spielen und Quizzen über virtuelle Coming-out-Runden bis hin zu einer digitalen Weihnachtsfeier in Form einer Abendshow)

- Partizipative Bild- und Textpositings bei Instagram und Facebook
- Partizipative Videoproduktion durch Einblendung von selbst aufgenommenen Video-statements

*b) Was davon hat sich bewährt, woran würden Sie gern weiter anknüpfen?*

Für uns hat sich besonders Live-Streaming bewährt. Dies werden wir auch in der Medienarbeit mit unserer Redaktion *anyway.tv* verstärkt einsetzen. Denn es ermöglicht uns einerseits, eine Fernsehregie zu imitieren, und andererseits Gäste einzubeziehen, welche aufgrund zeitlicher oder finanzieller Ressourcen nicht nach Köln ins *anyway* kommen können.

## **Interviewpartner**

**Falk Steinborn:** Studium der Journalistik, Germanistik und Filmwissenschaft an der TU Dortmund, Ruhr-Universität Bochum, Bilgi Universität (Istanbul) sowie Universität François Rabelais (Tours); Zertifizierung zum Medientrainer bei der Landesanstalt für Medien NRW; Gründer des LGBT\*-Jugendmedienprojekts *queerblick e.V.* und medienpädagogische Projektleitung im *anyway – Raum für junge Lesben, Schwule, Bi, Trans\*, Inter\* und Queers in Köln* seit 2014.

## **Anmerkung**

- 1 Wright, Michael T./von Unger, Hella/Block, Martina (2010): Partizipation der Zielgruppe in der Gesundheitsförderung und Prävention. In: Wright, Michael T. (Hrsg.): *Partizipative Qualitätsentwicklung in der Gesundheitsförderung und Prävention*. Bern: Hans Huber: 35-52.

---

## **Abbildungsnachweis**

### **Titelbild**

©shutterstock.com\_mens diviniior

### **Friederike von Gross/Renate Röllecke**

©Katharina Künkel, unter Verwendung von: shutterstock.com\_Sunny studio/robuart | AdobeStock\_davooda/kuroksta/Katsiaryna (Seite 13)

### **Peter Holzwarth**

©www.instagram.com/rosaliexfeminist/reels/ (Seite 17)

©Peter Holzwarth (Seiten 18)

### **Sabine Diener-Kropp**

©Katharina Künkel, unter Verwendung von: shutterstock.com\_sergey causelove, adobestock\_nexusby | Gendergrafik nach: OpenClipart-Vectors/Pixabay (Seite 38)

### **Angela Tillmann/André Weßel**

©rawpixel.com/Teddy (Seite 50)

### **Eva Kukuk**

©GMK-M-Team (Seiten 63-66)

### **Kuntergrau**

©Léon M. Groß (Seite 100)

©anyway e.V./Max Jonas Fohrbeck (Seite 102-104)

### **Unter Druck**

©Helga Niekammer (Seiten 117, 119, 120)

### **Gaming ohne Grenzen**

©Max Zindel (Seiten 128, 131, 133)

*Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.*