

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Postdigitale Kulturen Jugendlicher

Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 18
Postdigitale Kulturen Jugendlicher
Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume
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
Obernstr. 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 2023
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-104-3
eISBN 978-3-96848-704-5

Friederike von Gross/Renate Röllecke Postdigitale Kulturen Jugendlicher Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume	9
--	---

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Markus Gerstmann Digitale Medien in der Jugendarbeit Zwischen Neuem und Altem	15
Kai-Uwe Hugger Formen und Praktiken der Sozialität jugendlichen Medienhandelns	23
Sonja Ganguin/Johannes Gemkow Mediatisierte Vergemeinschaftungen von Jugend	29
Judith Ackermann/Benjamin Egger Postdigital Wellbeing und Influencer*innen Empathische Feedbackschleifen zwischen queeren Sportler*innen und Jugendlichen	35
Juliane Ahlborn KI-Kunst als kreativer Zugang zu Data Literacy	45
Philip Karsch/Dan Verständig Raum und Entgrenzung Digitale Jugendkulturen im Spannungsfeld von Singularisierung und kollektiven Aktionsformen	51
Janne Stricker Out of Orientierung Über den Einfluss des Digitalen auf die Identitätsentwicklung Jugendlicher	61

Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Die Amsel und Kubus – Jugendkulturzentrum Hamm Cubes – digitale Welten. Experimentieren & Gestalten (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	71
Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis TruthTellers... trust me, if you can? Ein skeptisches Projekt über die Kraft des Erzählens (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	79
medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V. „AntiAnti: Prävention von Online-Radikalisierung“ (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	85
Filmprojekt „don't stop motion“ don't stop motion (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	91
Kinder- und Jugendhilfeträger OstkreuzCity gGmbH Dreh's Um – vietdeutsche Perspektiven (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	99
LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. nimm!-Akademie (Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)	109
LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. „Game Days“ in Osnabrück und Göttingen (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)	117
medienblau gGmbH #CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln. (Kategorie F Sonderpreis 2022 „Let's save our planet – Medienpädagogische Projekte zur ökologischen Transformation“)	127
Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V. BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld (Besondere Anerkennung)	135

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999)	
<i>Was ist Medienkompetenz?</i>	147
<i>Einfach bewerben:</i>	149
Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	
<i>Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis</i>	153
<i>Abbildungsnachweis</i>	155

Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

TruthTellers... trust me, if you can?

Ein skeptisches Projekt über die Kraft des Erzählens
(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)

Woher wissen wir eigentlich, was die Wahrheit ist? In fünftägigen Modellworkshops haben sich drei Berliner Schulklassen der 8. und 9. Jahrgangsstufe in aufeinander abgestimmten Moduleinheiten mit den Themen Wahrheit, Erzählungen und Ideologien auseinandergesetzt. Die Teilnehmenden entwickelten im Projektverlauf selbst Verschwörungsgeschichten und bedienten sich dabei, unterstützt durch den Einsatz digitaler Tools, verschiedener Formen des Storytellings und medialer Stilmittel der Emotionalisierung. Darüber haben sie die Bedeutung von Narrativen und die Kraft des Erzählens selbstwirksam erfahren. Was steckt hinter den Geschichten? Wie erfinde ich eine Verschwörungserzählung? Welche Bausteine brauche ich dafür? Wie kann ich meine Geschichte besonders überzeugend und emotional erzählen? Wie kann ich mit medialen Stilmitteln Emotionen erzeugen und somit Menschen in ihrer Meinungsbildung beeinflussen? Was hat Geschichtenerzählen mit Verantwortung zu tun? Und welche Auswirkungen haben solche Geschichten auf unsere Gesellschaft? Diese und weitere zentrale Fragestellungen standen im Mittelpunkt der pädagogischen Arbeit mit den Jugendlichen. Sie reflektierten gemeinsam darüber, welche bedeutende Rolle Erzählungen, Glaube und Gefühle spielen, um Menschen für das eigene Weltbild, „die eigene Wahrheit“, zu überzeugen.

Thema

Verschwörungserzählungen mit Jugendlichen zum Thema machen

Zielgruppe/n

Jugendliche ab 14 Jahren

Methoden

Storytelling, Aktive und Themenzentrierte Medienarbeit, Verknüpfung mit der Lebenswirklichkeit der Zielgruppe (siehe Projektverlauf: www.truthtellers.de/projektwoche)

Projektlaufzeit

Januar bis Dezember 2021, Erweiterung um zehn Workshops in 2022, gefördert von der Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb)

Ergebnisse

Alle Ergebnisse sowie einen ausführlichen Projektbericht gibt es auf www.truthtellers.de.

Kontakt

Büro Berlin des JFF | JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Ansprechpartner*innen: Raphaela Müller, Guido Bröckling
E-Mail: raphaela.mueller@jff.de,
guido.broeckling@jff.de
Web: www.jff.berlin | www.truthtellers.de

Im Interview

TruthTellers... trust me, if you can?

Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Raphaela Müller und Guido Bröckling

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Im Projekt *TruthTellers* werden Verschwörungserzählungen gemeinsam mit Jugendlichen aus einer erzählerischen Perspektive betrachtet. Denn um Mechanismen und Charakteristika von Verschwörungserzählungen zu verstehen und erkennen zu können, reicht das Wissen zu Quellenkritik und Faktenchecks nicht aus. Vielmehr bedarf es einer ganzheitlichen Auseinandersetzung mit den dahinterstehenden Weltbildern und Narrativen, um Jugendliche für die Strategien der Verbreitung zu sensibilisieren. Hier setzt das Projekt *TruthTellers* an: Woher wissen wir eigentlich, was die Wahrheit ist? Was steckt hinter den Geschichten? Wie kann ich mit medialen Stilmitteln Emotionen erzeugen und somit Menschen in ihrer Meinungsbildung beeinflussen? Dabei werden keine realen Verschwörungserzählungen thematisiert, sondern es wird mit Geschichten gearbeitet, die die Jugendlichen selbst erfunden und medial aufbereitet haben. Anhand dieser Erzählungen bringen wir dann Mechanismen und die damit einhergehenden Emotionen zur Sprache und diskutieren darüber, welche Verantwortung das Erzählen und Verbreiten von Geschichten mit sich bringt.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Im Projekt wurden lebensweltnahe Methoden mit dem Fokus auf themenzentrierter, Aktiver Medienarbeit und (digitalem) Storytelling entwickelt. Ziel war es, durch Perspektivenwechsel und die kreative Umsetzung eigener Erzählungen Jugendliche dazu zu befähigen,

- verschwörungsideologische Narrative und Falschnachrichten zu verstehen.
- verschwörungsideologische und andere antidemokratische Inhalte zu erkennen.
- sich selbst für den manipulativen Charakter solcher Inhalte zu sensibilisieren.
- emotionalisierte, manipulative Inhalte zu hinterfragen.
- mediale Stilmittel (u.a. in Bild/Bewegtbild/Sprache/Musik) zur Emotionalisierung und Manipulation anzuwenden und zu reflektieren.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Schüler*innen hatten zum Thema Verschwörungserzählungen wenig bis keine Vorkenntnisse. Methoden zur Emotionalisierung sowie Stilmittel von Meinungsbeeinflussung kennen sie allerdings sehr gut aus ihrem Online-Medienhandeln auf Social Media (Clickbaiting, Framing, Werbung, Influencing etc.).

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Im Projekt geht es im weitesten Sinne um Informationskompetenz. Wir möchten also die Kritik- und Urteilsfähigkeit der Schüler*innen ebenso stärken, wie die Fähigkeit, sich in der Fülle an Informationen und Meinungen im Netz zu orientieren. Daneben geht es uns aber im Sinne einer ganzheitlichen Medienkompetenz darum, dass die Jugendlichen die Bedeutung von gut erzählten Narrativen selbst erfahren und reflektieren. Antidemokratische und verschwörungsideologische Inhalte sollen mit all ihren medialen Strategien erkannt

und dekonstruiert werden. Die Schüler*innen lernen darüber hinaus, dass sie auch selbst Geschichten erzählen und sich somit in den Diskurs einbringen können. Durch das Anwenden digitaler Tools, wie Bildbearbeitungssoftware oder Generatoren, werden ebenso technische Kompetenzen und Manipulationsmöglichkeiten erlernt und reflektiert.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Welche Kenntnisse die Teilnehmenden tatsächlich erworben haben, ist für uns nicht messbar. Aber es gab einige sichtbare „Aha-Erlebnisse“ und Gespräche in den Workshops, bei denen wir davon ausgehen können, dass die Schüler*innen nun besser verstehen, wie Meinungsbildungsprozesse ablaufen und sich selbst hinterfragen als auch reflektieren, warum sie welche Inhalte spannend finden. Darüber hinaus haben sie die Mechanismen von Verschwörungserzählungen selbstwirksam erfahren, indem sie diese eigenständig in ihren Medienproduktionen angewendet haben. In der Selbstreflexion und dem Feedbackgespräch am Ende des Workshops berichteten die Schüler*innen u.a. von der Erfahrung, wie beeindruckt sie von diversen Mechanismen oder psychologischen Phänomenen sind. Sie hätten im Workshop erstmalig intensiv darüber nachgedacht und finden es teilweise erschreckend, wie einfach man Dinge in falsche Zusammenhänge setzen kann – sogar ohne dabei zu lügen.

Probleme und Grenzen

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

In der Modell-Projektwoche haben wir eine fiktive Verschwörungserzählung zum Einstieg genutzt. Eine Herausforderung dabei war es, diese im Workshop wieder aufzulösen. Das Gleiche gilt für einige Erzählungen, die von den Jugendlichen selbst erfunden wurden. Darüber hinaus war die Internetverbindung in den Schulen sehr schlecht. Eine gute Vorberei-

tung auf diese Stolpersteine und der intensive Austausch in den Praxis-Teams hat es ermöglicht, im Workshopsetting angemessen darauf zu reagieren (siehe Tipps für die Praxis).

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für die Durchführung von *TruthTellers* benötigen die Fachkräfte eine stabile Internetverbindung, eine Präsentationsfläche (Beamer, Leinwand oder Smartboard mit Internet und Ton) und Geräte, mit denen die Jugendlichen ihre Geschichten zum Leben erwecken bzw. Beweise produzieren können. Wir haben mit iPads (u.a. mit den Apps Canva, Adobe Spark Video, Safari und Foto-/Videofunktion) gearbeitet. Es funktioniert aber auch mit Laptops (mit Bildbearbeitungs- und Schnittprogramm) oder mit BYOD.

Tipps für die Praxis

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

Um das Projekt *TruthTellers* durchzuführen, braucht man mindestens einen Schultag. Idealerweise aber mehrere Projekttagge oder eine Projektwoche. Wenn man selbst mit ei-





ner fiktiven Geschichte einsteigen möchte, dann ist die Auflösung dieser essenziell und sollte klar und transparent besprochen werden. Dies ist wichtig, um eine Verbreitung der fiktiven Geschichte zu vermeiden. Dafür sollte man sich Zeit nehmen. Der Hinweis darauf, dass sich in der Geschichte reale Nachrichten mit gefälschten Postings und fiktiven Personen vermischen, sollte mehrfach wiederholt werden. Wir empfehlen, es zu vermeiden, auf bestehende Verschwörungserzählungen hinzuweisen und sie nicht als Beispiele zu benutzen. Wenn die Teilnehmenden im Verlauf des Workshops von selbst einzelne Verschwörungserzählungen erwähnen, können sie kurz thematisiert werden, ohne aber den Fokus auf die Widerlegung einzelner Aspekte zu legen. Es ist sinnvoll, sich vor der Durchführung allgemein in das Thema einzuarbeiten. Bei der eigenen Verschwörungsgeschichte suchen sich die Teilnehmenden entweder Inhalte aus dem Internet und bearbeiten diese oder erstellen selbst mediale Inhalte (Fotos, Videos, Audios etc.). Dabei muss unbedingt beachtet werden, dass die Verschwörungsgeschichte am Ende nicht veröffentlicht wird, vor allem, wenn die Inhalte Urheberrechte verletzen oder Personen/Gruppen diskriminiert werden.

In den Geschichten werden häufig klare Feindbilder aufgebaut. Das ist Absicht. Die Geschichten müssen deshalb unbedingt am Ende des Workshops durchgesprochen und reflektiert werden. Sollte die Workshopleitung weniger Zeit zur Verfügung haben, ist es sinnvoll, nicht am Punkt „Reflexion und Verantwor-

tung“, sondern an anderer Stelle zu kürzen. In allen Schulen war die Internetverbindung schlecht. Da im Konzept mit vielen Materialien gearbeitet wird, die nur online funktionieren, muss bei der Durchführung auf eine stabile Internetverbindung geachtet werden. Es empfiehlt sich, einen externen Hotspot für das Projekt mitzubringen.

Motivation

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

Da wir die Workshops in einem schulischen Setting durchgeführt haben, war erstmal keine Motivation von außen notwendig. Trotz des Zwangsettings waren die Schüler*innen gleich zu Beginn sichtlich positiv gestimmt und neugierig auf die Projektwoche. Es gab viele Wortmeldungen zum Thema Verschwörungserzählungen und die meisten Schüler*innen in der Klasse haben von Anfang an Interesse am Thema gezeigt.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Die Jugendlichen hatten viel Spaß daran, ihre eigenen Geschichten zu erfinden und dafür Beweise zu produzieren. Auch das Präsentieren vor der Klasse war für einige Schüler*innen (u.a. mit schauspielerischem Talent) sichtbar ein Vergnügen.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Es ist sehr motivierend, zu beobachten, wie die Jugendlichen in die Rolle der Verbreiter*innen von Verschwörungserzählungen schlüpfen. Je länger sie an ihren Geschichten sitzen, umso tiefer steigen sie in die Erzählungen ein und merken dabei meistens gar nicht, wie gut sie die Mechanismen und Stilmittel bereits verinnerlicht haben. Viele Geschichten sind sehr kreativ und spannend, manchmal auch lustig. Durch diese Methoden einen Zugang zu ihnen zu finden, um über ein so komplexes Thema wie Verschwörungserzählungen zu sprechen, macht große Freude.

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?

Ein „Erfolg“ des Projekts oder des Projektansatzes im Sinne einer Veränderung ist so nicht messbar. Wir gehen aber davon aus, dass Projekte wie *TruthTellers*, die letztlich Jugendliche empoweren und in ihrer Artikulationsfähigkeit stärken, auch langfristig einen positiven Effekt auf unsere Zielgruppen haben. Zudem hoffen wir, dass die Schulen bzw. deren Lehrkräfte die methodische Herangehensweise für sich annehmen und idealerweise auch in die weitere thematische Beschäftigung mit Fake News und Verschwörungserzählungen übernehmen.

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

Das Projekt ist abgeschlossen. Aktuell führen wir für die mabb – Medienanstalt Berlin Brandenburg Tagesworkshops mit den Materialien von *TruthTellers* in Berliner und Brandenburger Schulen durch. Darüber hinaus werden in Kooperation mit der mabb eine Handreichung sowie Weiterbildungsmodule zum Projektansatz entwickelt, Fortbildungen und weitere Workshops durchgeführt.

Themen

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

Die Jugendlichen haben im Projektverlauf häufiger gesagt, dass sie die psychologischen Aspekte (wie kognitive Verzerrung und Bestätigungsfehler – im Workshop in eigenen Worten umschrieben) sehr spannend finden. Auch zu Phänomenen wie Clickbaiting und Framing hatten sie viel Rede- und Diskussionsbedarf. Die Methode „Cui Bono“ wird auch immer gut angenommen, in der man anhand von Alltagsproblemen Feindbilder bzw. Feindbildketten generiert. Insgesamt ist aber wohl am spannendsten, die eigene Geschichte zu erfinden und den anderen Schüler*innen zu präsentieren.



Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Da die Jugendlichen bei der Entwicklung der eigenen Geschichte komplett frei zu ihren Themen mit ihnen vertrauten Apps und Tools arbeiten dürfen, bekommen wir immer einen guten Einblick in aktuelle Interessen oder mediale Trends. Diese können von Gruppe zu Gruppe sehr unterschiedlich sein. Darüber hinaus befinden sie sich in einem Alter, wo sich die Dinge auch schnell verändern. Daher fragen wir in jedem Workshop nach, wenn für uns neue Phänomene auftauchen. Was sie gerade vereint: Aktuell werden bei *TruthTellers* fast immer WhatsApp-Chats und TikTok-Posts produziert. In jeder Klasse kommt in mindestens einer Geschichte Elon Musk vor.

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

Mit all unseren Projekten im JFF.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Wir freuen uns sehr über den Dieter Baacke Preis. Damit haben wir für unsere Herangehensweise an das Thema mehr Aufmerksamkeit bekommen und hoffen natürlich, dass sich viele Einrichtungen und Akteur*innen an uns wenden, um das Material zu verwenden oder mit uns Workshops durchzuführen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Wir erhoffen uns durch die Aufmerksamkeit für das Projekt auch eine Stärkung einer anderen, zusätzlichen Perspektive und Herangehensweise an das Thema Fake News und Verschwörungserzählungen.

Struktur und Rahmen

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

Wir wünschen uns mehr Zeit und Ressourcen für Beziehungsarbeit. In Förderanträgen gibt es dafür zu wenig bis keinen Spielraum.

Interviewpartner*innen

Raphaela Müller: Medienpädagogische Referentin in der Abteilung Praxis am JFF – Institut für Medienpädagogik; an der Schnittstelle von Medienpädagogik und politischer Bildung sind ihre Schwerpunkte Desinformation, Ideologien und Rechtsextremismus.

Dr. Guido Bröckling: Medienkulturwissenschaftler und Medienpädagoge; leitet seit 2017 das Büro Berlin des JFF und beschäftigt sich in Theorie und Praxis mit medienpädagogischen Fragestellungen auf der Schnittstelle zwischen Politischer Bildung, Kultureller Bildung und Medienbildung.

Abbildungsnachweis

Titelbild

©Shutterstock_Beatriz Vera

Friederike von Gross/Renate Röllecke

©Katharina Künkel, unter Verwendung von AdobeStock_Vikky Mir |
Sylwia Nowik | neliakott (Collage) (Seite 11)

TruthTellers – trust me, if you can...?

©Jule Richter (Seite 82), ©JFF (Seiten 81, 83)

AntiAnti: Prävention von Online-Radikalisierung

©medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V. (Seiten 85, 87, 88)

„Game Days“ in Osnabrück und Göttingen

©Kerstin Hehmann (Seiten 122, 125), ©Sebastian Dohm (Seite 121)

#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.

©medienblau gGmbH (Seiten 127, 130, 131)

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