

**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  
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 2023

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

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

## Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

---

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

## Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

---

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

## Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

---

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

## Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.

### BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld

#### (Besondere Anerkennung)

Freies digitales Spielen gehört zu den Interessen und den Rechten von jungen Menschen. Für diese Interessen und Rechte stehen die rund 20 aktiven Einrichtungen des Netzwerks ein. Es werden gemeinsame Gaming-Projekte nicht nur für, sondern auch zusammen mit Kindern und Jugendlichen entwickelt – von der Idee bis zur Umsetzung. Außerdem gibt es Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte zum Thema Gaming in der Bielefelder Jugendarbeit.

In Beratungen und Aktivitäten zu digitalen Spielen in der Jugendarbeit bringt das Netzwerk die fachliche Expertise ein.

Ganz praktisch werden Spieletest-Redaktionen für den Spieleratgeber-NRW, Urban-Gaming-Aktionen, eine E-Sports-Liga, thematische Projekte zu Gaming, Creating, Making, Coding und der jährliche Bielefelder Games-Day realisiert. Je nach Konzept der Teilprojekte finden Aktionen online und/oder in Präsenz statt. Bei den Netzwerkaktivitäten wirken interessierte Kinder- und Jugendeinrichtungen sowie medienpädagogische Institutionen mit, die Gaming als eine jugendkulturelle Ausdrucksform in ihrer Arbeit thematisieren und aktiv-kreative Projekte zum Gaming und zu digitaler Jugendkultur gemeinsam realisieren möchten.

#### **Thema**

Unter dem Motto „BESSER SPIELEN! #gaming-bielefeld“ werden die digitalen Gaming-Aktivitäten in der Bielefelder Kinder- und Jugendarbeit gemeinsam im Netzwerk Gaming und unter Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen realisiert.

#### **Zielgruppe/n**

Die Mitgliedseinrichtungen im Netzwerk Gaming verstehen sich als Ansprechpartner\*innen und Interessensvertretung für Gaming-begeisterte Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und pädagogische Fachkräfte der Jugendhilfe in Bielefeld.

#### **Methoden**

Die pädagogische Methode des Netzwerk Gaming ist das digitale Spielen selbst. Darüber wird ein Austausch mit und unter den jungen Teilnehmenden angeregt und über mediale Trends und Gaming-Trends gesprochen. Innerhalb von redaktionellen Spieletest-Gruppen recherchieren die Kinder und Jugendlichen zusätzlich Infos zu dem zu bewertenden Spiel und interviewen sich gegenseitig als Expert\*innen, z.B. wie das Spiel auf sie wirkt, welche Inhalte sie feststellen, wie spielbar es ist, welche Empfehlungen sie für andere Spielende für das Game aussprechen etc.

In den Projekten entwickeln die Kinder und Jugendlichen eigene Spielsettings.

#### **Projektlaufzeit**

Laufend seit 2015

#### **Ergebnisse**

In der Netzwerkarbeit selbst sind die entwickelten Projekte und Aktivitäten von, mit und für Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte auch gleichzeitig die Ergebnisse. Die Teilnehmenden arbeiten dabei im Verlauf der Projekte an verschiedenen Produktergebnissen. So gibt es die redaktionellen Spielebeur-



teilungen, die auf [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) veröffentlicht werden; es werden Let's Play-Videos und Spiele-Reviews für den YouTube-Kanal „ON SCREEN Bielefeld“ entwickelt; es gibt Interviews von Kindern und Jugendlichen mit Gaming-Expert\*innen und/oder YouTuber\*innen. Außerdem erstellen die Teilnehmenden die eigene Minecraft-Serie *Daheim*, digitale Rallyes und Quizrunden sowie selbstprogrammierte Spiele. Ein Fokus wird auch auf die Entwicklung von „Games in real life“ gelegt. U.a. gab es Spielvarianten zu *Fortnite* analog und *MarioParty* analog. Auch Workshopergebnisse aus den Bereichen Making, Coding und 3D-Entwicklung können die Teilnehmenden ausprobieren.

Ein weiterer Schwerpunkt, der im Netzwerk gesetzt wird, ist das Urban Gaming. So findet einmal jährlich der UrbanGamesDay statt, bei dem die Kinder und Jugendlichen die Stadt mobil und digital bespielen. Eine digitale Rallye führt sie dabei zu innerstädtischen Spielpunkten, die sie unter Einbezug des Stadtraumes und der Passant\*innen absolvieren.

### **Kontakt**

Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendingring e.V.

Ansprechpartnerin: Tanja Reineke

E-Mail: [info@bielefelder-jugendingring.de](mailto:info@bielefelder-jugendingring.de)

Web: [www.gaming-bielefeld.de](http://www.gaming-bielefeld.de)

## Im Interview

### BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld

#### Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.

Tanja Reineke, Katrin Schmidt und Kayhan Karakas

#### *Herausragendes und Spezielles*

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

Wir eröffnen jungen Menschen in erster Linie vielfältige Erfahrungsräume (Themen und Orte) im Bereich Gaming/digitale Spiele, mit denen sie so in ihrem alltäglichen Mediengebrauch vielleicht nicht unbedingt in Berührung kommen. Dadurch erweitern sich ihr Wissen und ihre Perspektiven hinsichtlich Games. Gaming im geschützten Raum unter fachlicher Anleitung/Begleitung zu ermöglichen, ist dafür eine Grundlage, aus der heraus sich dann eigene Ideen und Vorhaben der Kinder und Jugendlichen entwickeln, die sie ausprobieren und realisieren können.

Dies mündet häufig in der Übernahme von Verantwortung in Peer-Projekten, z.B. in der Ausbildung von jugendlichen Gaming-Coaches oder der Gestaltung und Durchführung von eigenen Gaming-Angeboten durch die Jugendlichen. Beispielsweise wurde ein kompletter Escape-Room eigenständig entwickelt.

Ein Kernpunkt unserer Arbeit als Netzwerk ist es, jungen Menschen einen Zugang zu digitalen Medien zu bieten und darüber Begegnungsanlässe über Einrichtungsgrenzen hinaus zu schaffen. Gaming dient bei uns als Methode, um Jugendliche aus rund 20 Jugendeinrichtungen Bielefelds miteinander zu vernetzen, ihre sozialen Kompetenzen und Medienkompetenzen zu fördern und reflektiert mit Medien und ihren Inhalten umzugehen.

Letztlich ist aber das Besondere, dass die Einrichtungen im Netzwerk sich gegenseitig beflügeln (gelungene Vernetzung) und die Begeisterung für das Thema Gaming immer spürbar vorantreiben möchten – nicht nur bei und mit den Kindern und Jugendlichen, sondern auch bei weiteren Kolleg\*innen der pädagogischen Arbeit.

In Richtung Politik und Verwaltung möchten wir deutlich vermitteln, dass Gaming als Jugendkultur wichtig ist und Anerkennung verdient.

#### *Ziele und Methoden*

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

Wir fördern soziale Kompetenzen und Medienkompetenzen, insbesondere einen reflektierten Umgang mit Medien und deren digitalen Inhalten sowie die kreativ-produktive Mediengestaltung. Wir sensibilisieren für und informieren über eine bewusste Mediennutzung. Dabei ist es uns wichtig, dass die jungen Menschen Selbstwirksamkeitserfahrungen sammeln können. Wir wollen:

- Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien empowernt!
- junge Menschen sowie Gaming-interessierte Jugendeinrichtungen, Vereine und Initiativen über digitales Spielen zusammenführen!
- ein Forum zur kreativen Auseinandersetzung mit Games bieten!
- Interessen und Ressourcen bündeln sowie Vernetzung vorantreiben (städte- und fachbereichsübergreifend)!
- dazu beitragen, dass Gaming als Jugendkultur wichtig ist und anerkannt wird!
- Gaming gesellschaftsfähig machen – Vorurteile abbauen!

Methodisch greifen wir dabei überwiegend auf partizipative und handlungsorientierte Vorgehensweisen zurück, an deren Endpunkt oft auch ein mediales Produkt steht (Spielebewertung, Video-Review, Let's Play, eigene Spieleprogrammierungen u.v.m.).

Dabei setzen sich die Beteiligten in verschiedenen praktischen Phasen mit Games auseinander. In jeder Projektphase werden Kinder und Jugendliche ermutigt, mit ihrem Know-how zu partizipieren. Die Kinder und Jugendlichen werden so nicht nur in die Programmarbeit eingebunden, sondern können ebenso selbstständige Projekte leiten.

So schaffen wir durch handlungsorientierte Medienpädagogik vielfältige Angebote, die von den Adressat\*innen angenommen und der Jugendkultur „Gaming“ gerecht werden.

Konkrete Aktionen und Projekte:

- Redaktionelle Spieletest-Gruppen für den Spielertage NRW
- Workshops und Angebote beim Bielefelder Gamesday
- Urban-Gaming-Aktionen
- Bielefelder E-Sports-Liga mit FIFA
- Thematische Projekte zu Gaming, Creating, Making, Coding
- Bielefelder Minecraft-Server
- Bielefelder Discord-Server für hybride und Online-Angebote
- Regelmäßige Netzwerktreffen
- Fortbildungen/Praxistipps für interessierte Multiplikator\*innen

## **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

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

Bei den Netzwerkprojekten und Spieletestgruppen gibt es junge und auch erwachsene Menschen mit ganz unterschiedlichen, bunten Vorkenntnissen und Erfahrungen. Manche sind eher technisch versiert, andere haben kreativ-mediale Geschichten im Kopf und wieder andere möchten digitale Spiele erst mal für sich entdecken oder auch einfach Spaß und Unterhaltung damit haben. Das ist auch das Schöne an unseren Aktivitäten, dass die Vorkenntnisse eigentlich total unwichtig sind und allein das Interesse zählt, sich mit Gaming und digitalen Jugendkulturen zu beschäftigen.

Die Angebote sind niedrigschwellig, sodass keine Vorkenntnisse notwendig sind. Kin-

der/Jugendliche ohne Vorkenntnisse können schnuppern, sich austesten und ein Interesse entwickeln. Kinder/Jugendliche mit Erfahrung können sich mit ihrem Know-how einbringen und eigene Angebote initiieren, z.B. auf dem GamesDay. Einige Jugendliche haben auch durch das Mitwirken in der Vergangenheit das Interesse entwickelt, etwas zu den Einzelprojekten beizusteuern.

### **b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?**

In der Ganzheit der Netzwerkaktivitäten werden alle Bereiche der Medienkompetenz gefördert. In den Teilprojekten wird der Fokus dabei immer schwerpunktmäßig gesetzt.

Es geht z.B. darum, sich Wissen und Fertigkeiten über Gaming und digitale Technologien anzueignen, um die kreative Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und deren Inhalten oder auch um gestalterische Kenntnisse und Fähigkeiten in der Medienproduktion von Games. Bei kritisch-reflexiven Schwerpunkten werden die Chancen und Risiken der eigenen Mediennutzung und die Reflexion des eigenen Medienhandelns mit digitalen Spielen beleuchtet.

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

Anknüpfend an die oben genannten Bereiche der Medienkompetenzförderung werden in unseren Netzwerkaktivitäten vielfältige Kenntnisse vermittelt, die sich wie folgt komprimiert zusammenfassen lassen:

- **Mediengestaltung:** Videoproduktionen, z.B. Minecraft-Serie, Let's Plays: Drehbuch, Storytelling, Schnitt; Grundlegende Programmierkenntnisse
- **Medienkunde:** Auseinandersetzung/Kennenlernen/Umgang mit Hardware und Software (Konsolen, PCs, Spiele)
- **Mediennutzung:** Interaktiv/anbietend (partizipativ): Jugendliche geben ihre Erfahrungen an Kinder und Jugendliche weiter, indem sie selbst Angebote betreuen und ihr Wissen anbieten, sich selbst organisatorisch einbringen, die Adressat\*innen coa-

chen, z.B. auf dem GamesDay oder während der E-Sports-Liga

- **Medienkritik:** Teilnehmende setzen sich mit Games auseinander und lernen sie unter pädagogischen Aspekten zu beurteilen, das umfasst: Altersfreigaben, Unterschiede zwischen kooperativen und kompetitiven Spielen, Bindungselemente (wann fesselt ein Spiel besonders, warum kann ich mich schwer lösen?), „Spaß“; Austausch über Gaming-bezogene Interessen, wie beispielsweise Streaming, und dadurch das Ermöglichen von Reflexionsräumen

Sich gegenseitig zu helfen und zu unterstützen fördert so ganz „unmedial“ den Umgang miteinander.

## **Probleme und Grenzen**

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

Bei Netzwerkprojekten und konkreten Aktionen stellt sich ja immer die Frage: Wie bekomme ich alle Mitgliedseinrichtungen unter einen Hut? Passt es für jeden inhaltlich, zeitlich und personell zusammen, wenn wir gemeinsame medienpädagogische Aktionen planen? Es ist immer wieder mal eine Herausforderung, alle in gleicher Weise mitzunehmen. Unser Netzwerk löst das aber ganz gut, indem wir unterschiedliche Themenschwerpunkte setzen, bei denen sich alle passend zu ihren vorhandenen Ressourcen einbringen können. Nichts muss, alles kann. Wir stellen uns also immer eher die Frage: Wer hat die Möglichkeit, bei bestimmten Netzwerkaktionen mitzumachen?

Dementsprechend werden dann auch Koordinationsaufgaben aufgeteilt. Sinnvoll ist es aber immer, eine Person oder ein Team für die Gesamtkoordination des Netzwerkes festzulegen, damit der rote Faden nicht verloren geht. Das spielt v.a. eine große Rolle bei der immer wiederkehrenden Frage nach der Finanzierung von Netzwerkaktivitäten. Für alle Teilprojekte müssen im Grunde immer Drittmittel be-

antragt werden. Das bedeutet insbesondere für Netzwerke oft sehr viel Verwaltungsaufwand, der investiert werden muss, da in den allermeisten Fällen nur Finanzierungen über Projektförderungen möglich sind.

Eine Hürde, die es immer wieder zu bewältigen gilt, ist, dass es nicht immer genug Fachpersonal gibt, um Angebote z.B. auf dem GamesDay zu konzipieren und zu betreuen. Jugendliche Engagierte unterstützen diesbezüglich und kreieren eigene Angebote.

Aber um innovative technologische Neuerungen aufzugreifen, bedarf es der ständigen Fort- und Weiterbildung der Netzwerkmitglieder. Dafür sind aber oftmals die zeitlichen Ressourcen sehr knapp.

Unser Netzwerk öffnet sich daher auch den Experteneinrichtungen, die das notwendige innovative technologische Know-how haben und uns bei Gaming-Trends professionell unterstützen können.

Rückblickend war natürlich die Phase der Coronapandemie mit den Lockdowns eine sehr herausfordernde Zeit, in der wir improvisieren mussten. Ein Bielefeld-Discord und Online-Gaming (Bielefeld-Minecraft, Among Us, FIFA-Online) erhielten einen neuen Stellenwert, der nicht nur die Jugendlichen innerhalb einer Einrichtung vernetzte, sondern auch Bielefeld-weit.

Das Positive daran ist, dass diese lokalen Plattformen im Netz sowohl uns als Netzwerkpartner als auch die Kinder und Jugendlichen jetzt noch weiter begleiten.

## **Technik**

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

Die technischen Voraussetzungen sind abhängig von dem Projektschwerpunkt. Wir nutzen vielfältige technische Ressourcen aller Netzwerkpartnereinrichtungen.

Jede Einrichtung sollte dabei über eine Grundausstattung an Gaming-Hardware verfügen, z.B. Konsolen, PC's oder Laptops.

Sicher gilt für fast alle Projekte und Aktionen, dass eine gute Internetverbindung vor-



handen sein sollte, vor allem auch bei digitalen Projektmeetings oder Livestreaming-Aktionen. Weiterhin nutzen wir für die Umsetzung diverse Spielkonsolen, Tablets, Laptops/Computer, VR-Equipment, 3D-Drucker etc.

Jede Einrichtung hat eigene technische Ressourcen, die für größere Netzwerkveranstaltungen wie der E-Sports-Liga, dem Bielefelder GamesDay und dem Urban Games Day entsprechend in „einen Topf“ geworfen werden. Wir achten darauf, auch aus Nachhaltigkeitsgründen, uns Geräte gegenseitig auszuleihen.

Im besten Fall entspricht die Hard- und Software dann aktuellen Standards, aber das ist nicht unbedingt die Voraussetzung für aktive Projektarbeit zum Thema Gaming.

### **Tipps für die Praxis**

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

Der wohl wichtigste Tipp ist, Kinder und Jugendliche im besten Fall schon ab der Planung einzubeziehen und aktiv zu beteiligen und sie „machen zu lassen“. Im Idealfall haben die Netzwerkeinrichtungen so eine hauptsächlich

begleitende Funktion. Die Projekte sollten inhaltlich breit gefächert sein und die medialen Interessen der Kinder und Jugendlichen aufgreifen, aber ebenso Lust vermitteln, neues Mediales zu entdecken.

Auch hilfreich ist es, ein Gaming-Netzwerk fachlich übergreifend zu denken. Ein Netzwerk aus ausschließlich pädagogischen Einrichtungen kann zwar funktionieren, aber es ist bereichernder und bunter, wenn unterschiedliches Expertenwissen aufeinandertrifft, z.B. aus der Richtung Medienkunst, Spieleentwicklung, professioneller Mediengestaltung oder Medienbildungseinrichtungen. Die Vernetzung mit bestehenden medienpädagogischen Projekten, wie beispielsweise bei uns mit dem Spieleratgeber NRW, bringt dabei immer neue Ideen und Perspektiven für die eigene Arbeit vor Ort im lokalen Raum. Das bedeutet also: Kooperationen schaffen! Viele Hände und Köpfe können viel schaffen.

Eine gewisse Struktur ist dafür auf jeden Fall nötig. Einrichtungen zu vernetzen, bedeutet regelmäßig in Kontakt zu bleiben. Während regelmäßiger Netzwerktreffen, bei uns im ca. zweimonatigen Rhythmus, gilt es dann gemeinsame Interessen herauszuarbeiten und zu schauen, wann es sich eignet, gemeinsame

Medien- und Gaming-Angebote zu planen. Dabei sollten die jeweiligen Jugendlichen der eigenen Einrichtung und deren Interessen sowie Partizipationswünsche im Blick behalten und eingebunden werden.

## **Motivation**

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

Die Projekte werden überwiegend in den Bielefelder Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit sowie Jugendverbandsarbeit beworben. Die Kinder und Jugendlichen entscheiden über die Teilnahme – sie steht ihnen immer offen, ist freiwillig und kostenfrei. Allein dieser Umstand bringt in der Regel genug Motivation für das Projekt mit.

Auch bei Gaming-Projekten, die von den Kindern und Jugendlichen selbst erdacht, entwickelt und/oder betreut werden, ist keine externe Motivation nötig. Im Prozessverlauf kommt es natürlich auch mal zu Motivationseinbrüchen, die im besten Fall durch die medienpädagogische Begleitung der Gaming-Projekte aufgefangen und überwunden werden können. Dem Spaß und der Unterhaltung kommt daher eine große Bedeutung zu.

Durch die Offenheit, Niedrigschwelligkeit und Lebensweltnähe der Angebote gibt es immer viele interessierte Kinder und Jugendliche, die an den verschiedenen Projekten teilnehmen.

### ***b) Was macht den Teilnehmenden besonders viel Spaß?***

Den meisten Spaß haben die Kinder und Jugendlichen, wenn sie aktiv und produktiv werden können. Das ist im kompetitiven Bereich sowohl bei den E-Sports-Liga-Turnieren der Fall als auch bei den digitalen Rallyes und Quizrunden. Gesteigert wird das noch, wenn sie selbst zum Thema Gaming produzieren können und mit einem eigenen fertigen Produkt ein Erfolgserlebnis und Anerkennung erfahren.

Die Kinder und Jugendlichen melden auch zurück, dass sie die Vielfältigkeit der verschiedenen Angebote sehr schätzen (Turniere, VR, Making etc.).

Die E-Sports-Liga ist fesselnd, spannend und herausfordernd. Die Gegner\*innen beim nächsten Event wiederzutreffen und sich erneut messen zu können, ist für einige besonders motivierend, um „am Ball zu bleiben“.

Der GamesDay hat sich über die Jahre bereits einen Namen machen können, so dass viele Kinder und Jugendliche sich jährlich darauf freuen, zu zocken, zu basteln, kreativ zu werden und sich zu messen.

### ***c) Und was finden Sie selbst besonders motivierend?***

Im Netzwerk wird immer wieder deutlich, dass durch gemeinsames Medienhandeln eine tolle Dynamik entsteht – Gaming-Projektideen sprudeln dann manchmal einfach heraus. Das mitgestalten zu können und den Spaß sowohl bei den jungen Gaming-begeisterten Teilnehmenden als auch bei den Netzwerkeinrichtungen zu erleben, gibt immer wieder neue Motivationsschübe. Die Kinder und Jugendlichen zufrieden zu erleben und die Frage zu hören „Wann gibt es das nochmal?“, führt bei uns zu Vorfreude auf das nächste Mal.

Die Planung der vielfältigen Aktionen wird nie langweilig und hat immer wieder Neues zu bieten, angepasst an laufende Trends. Die Kreativität und die Lust, Aktionen zu planen, motiviert gegenseitig. Die Unterstützung aller Mitglieder zu erfahren, auch bei Netzwerk-unabhängigen Angeboten, stärkt das eigene Schaffen. Es gibt einen großen Zusammenhalt untereinander.

## **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?***

Das Netzwerk Gaming ist auch für Einrichtungen außerhalb des Netzwerkes über den langen Wirkungszeitraum ein wichtiger Ansprechpartner geworden. Dementsprechend versuchen wir auch, durch Fortbildungen und informative Inputs zum Thema Gaming in der Jugendarbeit

weitere Interessierte einzubinden und für das Thema in ihrer Arbeit zu begeistern.

Bei den Kindern und Jugendlichen selbst reichen die Wünsche für erneute, weitere Medien- und Gaming-Projekte oder Aktivitäten in den Spieletest-Redaktionen oftmals über das alleinige Spielen und Spieletesten hinaus. Zum Beispiel ist durch den Wunsch von Gaming-interessierten Kindern und Jugendlichen die Minecraft-Serie *Daheim* entstanden, in der sie sich selbst Geschichten ausdenken, zu Schauspieler\*innen werden und die Drehorte mittels Gaming selbst bestimmen.

Bei Kindern und Jugendlichen, die über einen längeren Zeitraum dabei sind, kann sehr schön eine Entwicklung hin zu vermehrt kreativem Auseinandersetzen mit Games beobachtet werden.

Was wir auch auf lokaler Ebene schon vorangetrieben haben und weiter perfektionieren möchten, ist der Austausch von Ressourcen für medienpädagogische Gaming-Projekte. Das mündet dann beispielsweise in den Austausch von Hard- und Software, personellen Kräften, zeitlichen Kapazitäten bis hin zu konzeptionellen Entwicklungen.

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

Das Netzwerk Gaming gibt es seit 2015. Es ist hervorgegangen aus einem Theorie-Praxis-Seminar gemeinsam mit dem Spieleratgeber NRW, der Universität Bielefeld und Bielefelder Jugendeinrichtungen. Student\*innen realisierten Gaming-Projekte in den Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Daraus ist der Wunsch entstanden, weiter gemeinsam zu arbeiten. Seitdem entwickelt sich das Netzwerk kontinuierlich weiter und das hoffentlich noch sehr lange.

## **Themen**

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

Über die Jahre waren vielfältige Themen für die jungen Teilnehmenden spannend. Viel und gerne beschäftigten sie sich mit den Themen E-Sport (im Jahr 2022 auch durch die Fußballweltmeisterschaft), Lets Plays, Videostreaming, Urban

Gaming, Making und Coding. Diese Themen hat das Netzwerk versucht in den Gaming-Projekten und -Aktionen zu berücksichtigen. Z.B. ist daraus die E-Sports-Liga mit FIFA entstanden oder auch Projektwochen wie „Minecraft vs. Corona“, Fortnite-Kreativ-Special und „Create your own Game“. Diese Themengebiete finden sich dann auch in unseren Spieletest-Redaktionen und in unseren größeren Veranstaltungen wie dem UrbanGamesDay und dem GamesDay wieder.

## **Trends und Interessen der Zielgruppe**

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

In 2021 berichteten Kinder z.B. häufiger darüber, *SquidGame* in Roblox nachzuspielen – auch Kinder, die deutlich unter 16 Jahre alt waren. Aktuelle sowie beständige Trends sind: FIFA, Fall Guys, Stumble Guys, Minecraft, Roblox, Fortnite etc. Außerdem sind Apps wie TikTok beliebt.

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

Aktuelle Trends werden, unter der Berücksichtigung der USK-Altersfreigaben, in den Angeboten und Projekten des Netzwerk Gaming eingebunden. Diese Trends werden in jedem Fall als Gesprächsanlässe aufgegriffen, die Reflexionsräume eröffnen. Die Konzeption der Spieletest-Redaktionen erleichtert das Aufgreifen solcher Medientrends enorm – weil sie in der pädagogischen Arbeit ohnehin verankert sind und von den Kindern und Jugendlichen somit nicht als „herbeigeführtes“ Gesprächsthema gewertet werden.

## **Perspektiven**

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

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

Mit der besonderen Anerkennung zum Dieter Baacke Preis in der Kategorie „Netzwerkpro-



jekte" sehen wir für uns natürlich noch weitere Chancen der Vernetzung. Wir möchten die Arbeit unseres Netzwerkes gerne auf noch breitere Standbeine stellen. Die Anerkennung hilft uns dabei, auch weitere überregionale medienpädagogische Kooperationen zu knüpfen. Das verstetigt unsere Arbeit zu dem Themengebiet Gaming und bekräftigt sie gleichzeitig. Wir hoffen noch mehr als bisher, Aktualität aufzugreifen und das Ziel der Förderung von Medienkompetenzen im Hinblick auf neue Trends gestalten zu können.

#### ***b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?***

Siehe oben. Nicht nur für unsere schwerpunktmäßige Auseinandersetzung mit dem Thema Gaming und Gamespädagogik stellen Netzwerke eine Bereicherung dar. Wenn auch zu anderen medialen Schwerpunktthemen vermehrt medienpädagogische lokale Netzwerke verankert werden könnten, würde sich das bereichernd auswirken – vor allem bereichernd für die Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Durch Netzwerkarbeit können mediale Themen, Medientrends

und Medieninhalte allumfassender bearbeitet werden, was angesichts der vielfältig digital durchdrungenen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen dringend nötig wird.

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

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

Wünschenswert ist es, die medienpädagogische Arbeit eben nicht ausschließlich auf Projektarbeit auszurichten und dementsprechend auch nicht ausschließlich mit finanziellen Projektmitteln zu bestücken. Medienpädagogik muss vielmehr auch in einer strukturellen Finanzierung verankert werden.

Eine kontinuierliche Fort- und Weiterbildung zu Medienthemen für pädagogische Fachkräfte, aber auch die Ausbildung von speziell medienpädagogischem Fachpersonal bilden dafür eine wesentliche Grundlage.

Eine wünschenswerte Rahmenbedingung ist die Einbettung vielfältiger medienpädagogischer Aktivitäten in vorhandene lokale Strukturen.

Netzwerke können dazu durch regelmäßige Treffen und der Erstellung von Jahresplänen einen guten Beitrag leisten, wenn sie auf solide Füße gestellt werden.

## **Feedback**

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

Neben den Vorschlägen, noch mehr E-Sports-Turniere anzubieten und ein „besseres Internet“ zur Verfügung zu stellen, fällt uns nach den Gaming-Netzwerkprojekten immer wieder auf, dass sich die Kinder und Jugendlichen auch bereits das einrichtungsübergreifende Denken angeeignet haben.

Es geht für sie nicht mehr nur um mediale Projekte und Aktionen in „ihrem Treff“ oder „ihrem Jugendzentrum“, sondern sie bringen neue Ideen und Wünsche für gemeinsame Aktionen mit mehreren Bielefelder Jugendeinrichtungen ein. Die Begegnung und das gemeinsame Gaming ist für sie dann ausschlaggebend.

## **Interviewpartner\*innen**

**Tanja Reineke:** Diplom-Pädagogin; geb. 1972; seit 2002 Referentin für Medienpädagogik beim Bielefelder Jugendring e.V.; studierte Diplom-Erziehungswissenschaften an der Universität Bielefeld; Schwerpunkte: Medienpädagogik und Jugend-Erwachsenen-Weiterbildung; zuständig für die Entwicklung medienpädagogischer Konzeptionen und Praxisprojekte im Rahmen der Bielefelder Kinder- und Jugendarbeit mit Schwerpunkt Video/Film und Gaming; Koordinatorin des Netzwerks Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.

**Katrin Adeline Schmidt:** M.A. Erziehungswissenschaft; geb. 1989 im Westerwald; begab sich 2014 auf die Reise nach Bielefeld, um nach ihrem Bachelorabschluss Erziehungswissenschaft in die Welt der Medienpädagogik einzutauchen und ihr Hobby „Internet und Gaming“ zum Beruf zu machen; ist bereits während ihres Masterstudiums mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik seit der Gründung im Netzwerk Spieletester/Gaming aktiv und hat im LUNA – Kinder- und Jugendzentrum der Sportfreunde Sennestadt eine Spieletester\*innen-Gruppe betreut; ist kurz nach ihrem Masterabschluss Ende 2017 im LUNA hauptamtlich als pädagogische Fachkraft tätig; betreut dort den Offenen Treff und initiiert medienpraktische Angebote insbesondere in den Bereichen Gaming, Video und Internetsicherheit.

**Kayhan Karakas:** Elektroinstallateur; geb. 1968; seit 2011 Mitarbeiter der Stadtbibliothek Bielefeld mit den Schwerpunkten Veranstaltungstechnik, Making und Gaming; Ausbildung zum Elektroinstallateur mit diversen Tätigkeiten im Handwerk und als Vereinstrainer; 1995 Angestellter bei der Stadt Bielefeld im Jugendamt/Freizeitzentrum Baumheide im Bereich Haus- und Veranstaltungstechnik sowie Mitarbeit im Kinder- und Jugendbereich; Mitinitiator des Gamer- und Makerspace der Stadtbibliothek Bielefeld und tätig im medienpädagogischen Bereich in der Fortbildung für Lehrkräfte und Schulklassen für den Bereich Robotik; ist seit der Gründung des Netzwerk Gaming Bielefeld als Verantwortlicher der Stadtbibliothek dabei und organisiert und betreut Gaming-Events in diesen Bereichen.

---

## **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.*