

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Lieben, Liken, Spielen
Digitale Kommunikation und
Selbstdarstellung Jugendlicher heute

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke	
<i>Der gesenkte Blick</i>	9

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Hans-Jürgen Palme	
<i>Games und Kommunikation</i>	17
Allein und doch mit Vielen	

Bernward Hoffmann	
<i>Anregungsmilieus mit digitalen Kommunikationsmedien</i>	22
Herausforderungen für Medienbildung im System Familie	

Dagmar Hoffmann	
<i>Digitale Intimitäten</i>	32
Flirten, Lieben, Partnercheck unter Mediatisierungsbedingungen	

Angela Tillmann	
<i>Selfies</i>	42
Selbst- und Körpererkundungen Jugendlicher in einer entgrenzten Gesellschaft	

Ulla Autenrieth	
<i>Das Phänomen „Selfie“</i>	52
Handlungsorientierungen und Herausforderungen der fotografischen Selbstinszenierung von Jugendlichen im Social Web	

Alexandra Klein	
<i>Zwischen Online-Pornografie und Online-Beratung</i>	60
Digitale Nutzungs- und Aneignungspraktiken Jugendlicher	

Juliane Otto	
<i>Mit dem Handy always on</i>	67
Mobile Kommunikationskultur bei Kindern und Jugendlichen	

Olivia Förster	
<i>Cybermobbing und Sexting</i>	75
Kreativ-kritische Medienarbeit mit Jugendlichen	

Sebastian Gutknecht
Jugendschutz in der Jugendmedienarbeit 82
Persönlichkeitsrechte schützen – Grundlagen und Empfehlungen für die Praxis

Franz Josef Röll
Auswirkung neuer Technologien auf die Subjektconstitution 87

Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V., Potsdam + Kooperationspartner
m³ multimediamobil im fjs e.V. 97
(Kategorie „Projekte von und mit Kindern“)

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, Ludwigshafen + Kooperationspartner
Ohrenspritzer – Ein Projekt zur Zuhörförderung 105
(Kategorie „Projekte von und mit Kindern“)

LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Düsseldorf + Kooperationspartner
Gamescamp – Ein Barcamp zu digitalen Spielen 111
(Kategorie „Projekte von und mit Jugendlichen“)

Archiv der Jugendkulturen e.V., Berlin
New Faces – Mit Kultur und Medien gegen Antisemitismus 121
(Kategorie „Interkulturelle und internationale Projekte“)

jfc Medienzentrum e.V. Köln
KameraKinder NRW – Portal/Netzwerk/Kinderfotopreis 127
(Kategorie „Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter“)

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis,
München + Netzwerkpartner
Knipsclub – die Fotocommunity für Kinder von 8 bis 12 Jahren 133
(Kategorie „Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter“)

Niedersächsische Landesmedienanstalt, Hannover
+ Adrian Jagusch (juuport-Scout)
juuport – Die Selbstschutzplattform von Jugendlichen für Jugendliche 139
(Besondere Anerkennung)

Amadeu Antonio-Stiftung, Berlin + Kooperationspartner
no-nazi.net – Für Soziale Netzwerke ohne Nazis! 145
(Besondere Anerkennung)

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999) <i>Was ist Medienkompetenz?</i>	153
<i>Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte</i>	155
<i>Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis</i>	157
<i>Abbildungsnachweis</i>	159

Olivia Förster

Cybermobbing und Sexting

Kreativ-kritische Medienarbeit mit Jugendlichen

Medienpädagogischer Ansatz

Dass die Kommunikation über Identitäten und Gruppenzugehörigkeiten, Liebschaften und Konflikte unter Jugendlichen eine hohe Bedeutung hat, ist nichts Neues. Dass Selfies und Stonefaces (vgl. Statens medieråd 2014), Liebesgeflüster und Beschimpfungen digital aufgezeichnet werden, hingegen schon. Diese mediale Dokumentation der sich schnell wandelnden, aber intensiv ausgelebten *emotions in progress* im Jugendalter stellt als Begleiterin der Persönlichkeitsentwicklung eine besondere Herausforderung für das Aufwachsen Jugendlicher unseres Zeitalters dar.

Der Ansatz des Blickwechsel e.V. ist es, die Jugendlichen bei der Gestaltung ihres virealen¹ Lebens zu begleiten und Themen rund um Selbstdarstellung und das Verhalten im Netz präventiv aufzugreifen. Das Bewusstmachen von Grenzen soll heftigen Schädigungen der Persönlichkeit und der Privatsphäre von Jugendlichen vorbeugen. Solche Schädigungen geschehen, wenn beispielsweise private und intime Fotos unerlaubt aus Rache, oft auf Grund verletzter Gefühle, zum Beispiel am Ende einer Freundschaft oder einer Beziehung (vgl. Döring 2012: 49), veröffentlicht werden, obwohl das digitale Foto eigentlich nur für den/die Partner/-in bestimmt war. Hierbei hilft es nicht, Jugendlichen von der Aufnahme und Versendung intimer Fotos abzuraten, da die meisten von ihnen innerhalb ihrer Beziehung positive Erfahrungen damit machen. Sexting wird von ca. 15 bis 20 Prozent der Jugendlichen (vgl. Döring 2012a: 6-7) praktiziert. Dass entsprechende private Fotos nur selten unerlaubt die Öffentlichkeit erreichen, mindert jedoch nicht die Dramatik solcher Fälle. Diese Form der digitalen Gewalt ist so grenzenlos in

Raum und Zeit, dass die seelischen Folgen einer solchen Rufschädigung meist zu einer dauerhaften psychosozialen Belastung führen (vgl. Döring 2012: 52; Löbert 2013). Hierfür sollen die Jugendlichen sensibilisiert werden. Es gilt, ihr Bewusstsein dahingehend zu schärfen, dass sie erkennen, wie weitreichend und zerstörerisch ihr Handeln über das Internet sein kann, auch dann, wenn sie aus einer Laune heraus jemanden online „nur“ ein bisschen ärgern wollen oder als vermeintliche Zuschauer/-innen „nur“ auf das „Like“ unter dem Foto klicken.

Außerdem möchten wir überholte Denkmuster und Machtstrukturen aufbrechen, wenn wir darüber diskutieren, warum gerade Mädchen oft stigmatisiert und als Verantwortliche beschuldigt werden (vgl. Döring 2012a), wenn ihre freizügigen Fotos ungewollt die Öffentlichkeit erreichen. Wird ein Viertklässler, der aus freien Stücken das Foto seines Geschlechtsteils per WhatsApp an seine Klassenkamerad/-innen sandte, weniger dafür verurteilt als ein entsprechendes Mädchen? Da die Botschaft „Sex sells“ auch vor den Kinderzimmern keinen Halt zu machen scheint, kann eine Reflektion über diese Themen nicht früh genug angestoßen werden.

Um ein emotionales Bewusstsein für die Kommunikation via Internet zu schaffen, verbinden wir in einem zirkulären Verfahren Phasen des Einfühlens mit jenen der Reflexion und Diskussion, denen wieder eine spielerische Erlebnisphase folgen kann. So versuchen wir diese Themen erlebbar zu machen und Theorie und Praxis sowie Kopf und Herz, Virtualität und Realität zu verbinden und eine *vireale Empathie* zu schulen.

Im Folgenden werden Methoden vorgestellt, die sich eignen, Jungen und Mädchen in ihrer medialen Gestaltung von Identität und

Beziehungen zu fördern. Diese wurden u.a. in jeweils fünfstündigen Workshops durchgeführt, wie z.B. *Handyclips, Facebook, YouTube und Co. – Kinder und Jugendliche surfen (sicher) im Web 2.0* (vgl. www.blickwechsel.org/ueberall_web2.0.html) und *Sicher vernetzt!* (vgl. www.blickwechsel.org/ueberall-sicher-vernetzt.html).

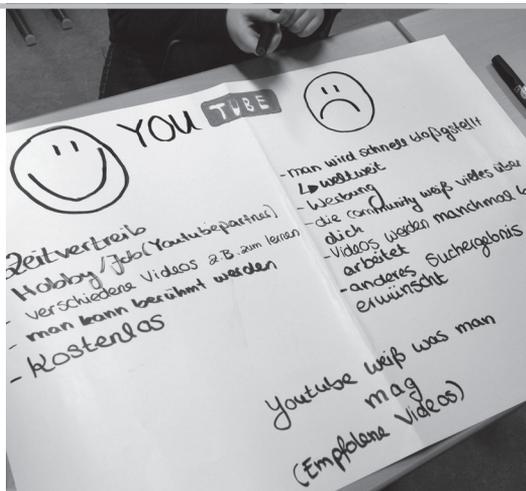


Abb. 1: Workshop „Handyclips, Facebook, YouTube und Co. – Kinder und Jugendliche surfen (sicher) im Web 2.0“

Das Cybermobbingbarometer

Das Cybermobbingbarometer, auch als Gewaltbarometer bekannt, lässt sich gut in Gruppen von Klassengröße einsetzen. Auf dem Boden wird mithilfe von Moderationskarten, die mit 0, 5 und 10 beschriftet sind, eine Skala bzw. ein Barometer visualisiert. Die Jugendlichen ordnen sich, je nach Empfindung der unterschiedlichen Aussagen, auf dem Barometer zu, indem sie sich neben die Skala zwischen Null und Zehn stellen. Wird die Aussage als ganz schlimm empfunden, stellt sich die Person auf die Zehn, wird die Aussage als gar nicht schlimm empfunden, stellt sie sich auf die Null.

Mittels dieser Methode können sich die Jugendlichen zu – vorgelesenen – Aussagen wie den Folgenden äußern:

- Stell dir vor, dein/deine Ex schickt, nachdem du mit ihm/ihr Schluss gemacht hast, ein Bikinifoto/Badehosenfoto von dir in-

klusive einem sexuell abwertenden Kommentar via WhatsApp an alle ihre/seine Freund/-innen. Wie schlimm findest du das auf einer Skala von 1 bis 10?

- Stell dir vor, dein/e Freund/-in veröffentlicht ein Oben-ohne-Foto von dir vom letzten Strandurlaub auf Facebook, weil sie neidisch auf deine guten Noten ist.
- Stell dir vor, deine Freund/-innen posten auf Instagram ein Nacktfoto von dir, das nach dem Training unter der Dusche aufgenommen wurde.
- Stell dir vor, jemand erstellt in Deinem Namen ein peinliches Facebookprofil und alle lachen dich aus.
- Stell dir vor, jemand schreibt in deine Facebook-Chronik „Dein Style ist soo peinlich... lässt du dich noch von deinem Mutter anziehen?“

Wenn sich die Jugendlichen auf der Skala verteilt haben, wird besprochen, wieso diese oder jene Position eingenommen wurde. Dabei können konträre Empfindungen zur Sprache gebracht werden und es entwickelt sich eine kurze Diskussion bevor die nächste Aussage vorgelesen wird.

Den Jugendlichen wird schnell deutlich – die gemischte Verteilung der Jugendlichen auf dem Barometer visualisiert dies – dass jede/r andere Wahrnehmungen, Empfindungen und Grenzen hat, sich unterschiedlich angegriffen fühlt und Aussagen und Handlungen unterschiedlich bewertet. Nicht selten gesellen sich Freund/-innen zueinander, um nicht allein eine Aussage vertreten zu müssen und so den Schutz der Gruppe zu genießen. Bei dieser Übung wird den Jugendlichen deutlich, dass es nicht immer leicht ist, eine Position offen einzunehmen, vor allem dann nicht, wenn sie von einer größeren Gruppe abgelehnt wird. In diesem Zuge lässt sich mit den Jugendlichen gut über Gruppendruck, Vorurteile, Geschlechterklischees, Gewalt, Mut, Schwäche, Verletzbarkeit reden.

Am Ende der Szenenbesprechung können sich die Jugendlichen erneut positionieren. Wird ein anderer Skalenwert ausgewählt? Wenn ja, wieso? Wer mag erzählen, wieso er/sie sich nun anders entschieden hat?

Der/die Moderator/-in kann auch selbst eine konträre Position einnehmen und weitere Methoden aus Sozialkompetenztrainings nutzen, die um den Bereich „Umgang miteinander im Internet“ erweitert werden müssen.

Talkshow zum Thema Cybermobbing

Mit der folgenden Methode „Talkshow“ lässt sich gut an die Methode „Das Cybermobbingbarometer“ anschließen. Die „Talkshow“ kann aber auch separat durchgeführt werden. Gemeinsam wird der knapp 7-minütige Kurzfilm *Let's fight it together* angeschaut. Dieser kann online unter www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/downloads/weitere-spots/uk-childnet-lets-fight-it-together-deutsch/ [Stand: 30.07.2014] angeschaut werden und die DVD mit Film und Zusatzmaterial kann, solange der Vorrat reicht, bei klicksafe (info@klicksafe.de) kostenfrei bestellt werden. Der Film wurde von Childnet, dem Ministerium für Kinder, Schulen und Familien in Großbritannien erstellt. Weitere Infos finden sich unter www.old.digizen.org/cyberbullying/fullFilm_de.aspx [Stand: 30.07.2014].

Im Filmclip, der für die Folgen von Cybermobbing sensibilisieren will, wird die Leidensgeschichte von Joe, der in der Schule Opfer von Cybermobbing wird, einfühlsam erzählt. Nach dem Anschauen des Clips werden mögliche Verständnisfragen geklärt und das Geschehene sowie die unterschiedlichen Wege des Mobbing von den Jugendlichen kurz wiedergegeben. Dann werden die Jugendlichen in fünf Kleingruppen unterteilt, die sich mit den Figuren der Geschichte auseinandersetzen sollen:

- Joe, das Opfer
- Rob, Joes Freund
- Kim, eine der (Cyber-)Mobberinnen
- Joes Mutter
- Joes Lehrerin

Bei der Gruppeneinteilung bieten sich Überlegungen an, beispielsweise eher rüpelhafte Jugendliche der Gruppe „Joe“ zuzuteilen, um sie für die Rolle des Ausgegrenzten zu sensibilisieren. Jede Kleingruppe überlegt sich, wie sich die jeweilige Figur verhält und wel-

che Ursachen und Gründe das Verhalten hat. Auch denkt jede/r darüber nach, wie sie/er sich selbst verhalten würden. Nachdem die Jugendlichen ihre Antworten auf einem Blatt gesammelt haben, wählen sie eine Person aus der Kleingruppe aus, die jeweils die Figur in einer inszenierten Talkshow/einem Rollenspiel schauspielerisch verkörpern soll. Der Film *Let's fight it together* dient der Talkshow als Filmeinspieler und so kann im Lauf der Show immer wieder auf diesen „Einspieler am Anfang der Sendung“ Bezug genommen werden.

Die „Gäste“ der Talkshow sind alle Beteiligten des Cybermobbing-Falls, Joe, seine Mutter, die Lehrerin und auch Kim und Joes Freund Rob sind anwesend, gewappnet mit den erarbeiteten Aussagen und Gründen aus der Gruppenarbeit. Die Talkshow wird in möglichst mitreißender und doch dem Thema angemessener Form von der/dem Medienpädagog/-in moderiert: „(Wir sind auf Sendung!) Herzlich willkommen, sehr verehrtes Publikum zu Hause und im Studio. Schön, dass Sie wieder eingeschaltet haben! Ich begrüße Sie zu einer spannenden Sendung. Heute geht es um das Thema Cybermobbing...“ Die Gäste werden nacheinander auf die Bühne, auf der fünf Stühle bereit stehen, gebeten und dem Publikum vorgestellt. Im Weiteren versucht die Moderation von den unterschiedlichen Gästen Antworten darauf zu bekommen, was genau passiert ist und wie es so weit kommen konnte. Dabei ist es wichtig, den Talkgästen dafür zu danken, dass sie bereit sind, sich hier öffentlich zu offenbaren, da es ja nicht leicht ist, über so ein brisantes und persönliches Thema zu sprechen, weder als Opfer noch als Täter/-in. Mögliche Leitfragen können hierbei sein:

- Warum hat Kim mit dem (Cyber-)Mobbing angefangen? Wo liegen die Ursachen? Gab es keine andere Lösung?
- Warum hat Rob die Seiten gewechselt? Wieso verlor er den Mut, Joe beizustehen? Was hätte er tun können?
- Wie hat Joe sich gefühlt? Was war das Schlimmste? Warum hat Joe sich nicht seiner Mutter anvertraut?

- Wie hat sich die Mutter gefühlt als sie Joes Video fand? Wo hätte sie Hilfe bekommen können?
- Welche Rolle hatte die Lehrerin? Hätte sie intervenieren können? Was hätte die Schule tun können?
- Welche Möglichkeiten zur Beendigung des (Cyber-)Mobbings hätte Joe gehabt? Welche Unterstützung hätte er sich gewünscht?
- Ist der Konflikt nun gelöst? Gab es eine Entschuldigung? Fand diese online statt?
- und viele mehr!

Nachdem jeder Gast eine Frage beantwortet und seine Sicht dargelegt hat, sollte auch das Publikum zu Wort kommen und Fragen stellen dürfen. Denkbar ist auch, Jugendliche aus dem Publikum spontan als Datenschutzexpert/-innen, Beteiligte, Präventionsbeauftragte, Kriminalbeamt/-innen etc. willkommen zu heißen und sie nach ihrer Einschätzung oder ihrem Rat zu fragen. Je lebhafter und TV-authentischer die Talkshow moderiert ist, desto engagierter beteiligen sich die Jugendlichen.

Nach Beendigung des Rollenspiels lassen sich gut Gruppenregeln für das Verhalten im Netz vereinbaren (siehe www.servicebureau.de/materialien/cyberbullying-broschure/ [Stand: 30.07.2014]) und Lösungsstrategien durchdenken, falls man in einen Cybermobbing-Fall involviert sein sollte (vgl. Rack/Fileccia 2013: 13-14). Alternativ kann auch schon ganz zu Anfang, während die andern Gruppen ihre Rollen ausarbeiten, eine Kleingruppe diese Regeln mithilfe der oben genannten Broschüren und den Tipps auf www.juuuport.de auf einem Flipchart oder in einer digitalen Präsentation vorbereiten und am Ende der Talkshow präsentieren.

Während des ganzen Rollenspiels und danach ist es wichtig, nicht nur schwarz-weiß auf Täter/-innen und Opfer zu schauen, sondern die kritische Masse der Mitläufer/-innen (in der Rolle des Rob und ggf. weiteren Publikums Gästen) im Auge zu haben und Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen, wie z.B. Opfer ansprechen, Solidarität bekunden, Hilfe anbieten, Hilfe holen. Das Thema Zivilcourage fließt in diese Diskussion mit ein.

Zur Vorbereitung der Talkshow bieten sich die Materialien von klicksafe zu Cybermobbing (vgl. Rack/Fileccia 2013) und zu sexueller Kommunikation (vgl. Kimmel u.a. 2011) sowie die JFF-Studie zu Online-Konflikten unter Jugendlichen (vgl. Wagner 2012) an. Die preisgekrönte Beratungsplattform www.juuuport.de (siehe auch Seite 139 in diesem Band) von und für Jugendliche ist vielleicht bekannt. Weiterführend ist eine Beschäftigung mit dem *No Hate Speech Movement* (www.nohatespeechmovement.org), einer europäischen Kampagne für die Wahrung der Menschenrechte online, empfehlenswert.

Kreatives Praxisprojekt

Nach den vorangegangenen Methoden bietet es sich an, das Thema Cybermobbing am Beispiel des Sextings kreativ zu verarbeiten. Je nach Vorerfahrungen der Pädagogin oder des Pädagogen ist beispielsweise ein Theaterprojekt, ein (Trick-)Filmprojekt, die Erstellung einer Fotostory oder eines Comics, ein Audio- oder Kunstprojekt oder ein Schreibwettbewerb denkbar. Möchte man das Thema Sexting mit jüngeren Jugendlichen aufgreifen, bietet sich zur Einführung der Clip *Oben ohne Pelz* von der EU-geförderten Sheeplive-Serie (de.sheeplive.eu) an. Für ältere Jugendliche sind der niederländische Spot *Cybersex* (www.internetsoa.nl), *Megan's Story* (von www.thinkuknow.org.au auf www.youtube.com/watch?v=DwKgg35YbC4 [Stand: 30.04.2014]) oder auch ein Ausschnitt aus dem Film *Online now* (www.pocketjakes.com), vor allem ab Minute 6:44, wenn es um Chatroulette geht, geeignet. Nachdem die Jugendlichen beispielsweise *Megan's Story* gesehen haben, wird der Film besprochen und Verständnisfragen werden geklärt. Im Anschluss hieran lassen sich folgende Fragen bearbeiten:

- Was ist privat/was ist öffentlich?
- Wie kommt man dazu, am Sexting teilzunehmen? Wo liegen die Gefahren? Reicht es, wenn Gesicht, Kleidung und Umgebung nicht identifizierbar sind (vgl. Döring 2012a: 21)?

- Ist die Instant-Messaging-App Snapchat sicher (vgl. Majica 2014; Lomas 2014)?
- Welche anderen symbolischen Geschenke (vgl. Döring 2012: 48) sollte man sich (beispielsweise bei Fernbeziehungen) besser machen?
- Welche Arten des Schlussmachens gibt es? Welche Art ist eher fair und welche weniger?
- Welche Auswirkung kann die unangekündigte Änderung eines Beziehungsstatus im Internet haben?
- Was kann nach einer Trennung passieren? Was kann nach einem Streit im Internet passieren?
- Können wir uns davor schützen, dass private Fotos von uns im Internet auftauchen?

Die Diskussion wird in Kleingruppen weitergeführt. Die Arbeit in Kleingruppen ermöglicht den Austausch in einem kleinen und eher vertrauten Kreis, in dem es angenehmer ist, Erfahrungen und Einschätzungen zu äußern, als in einer großen Runde. Danach denken sich die Jugendlichen zunächst den Anfang und das Ende einer Geschichte zum Thema aus. Mit dieser Idee präsentieren sich die Kleingruppen wieder im großen Kreis und es wird gemeinsam eine Geschichte ausgewählt, die zusammen umgesetzt wird. Es ist wahrscheinlich und wünschenswert, dass sich die unterschiedlichen Ideen der Kleingruppen ähneln oder ergänzen.

In einem nächsten Schritt wird das Projekt geplant und umgesetzt. Für die Planung eines Handyclips zum Thema Sexting bedarf es eines Storyboards und es gilt festzulegen, wer als Schauspieler/-in agiert, wer die Kamera übernimmt, sich um die Maske kümmert und wer gegebenenfalls als Cutter/-in fungiert oder als Promoter/-in. Durch die gemeinsame Umsetzung eines Projektes wird die Solidarität innerhalb der Gruppe gefördert.

Des Weiteren ist es wichtig, dass es am Ende eine Ausstellung, Präsentation, Lesung oder Aufführung gibt, in der die Jugendlichen ihr Werk vorstellen können und Aufmerksamkeit und bestenfalls Anerkennung für ihr Projektergebnis bekommen. Wenn Einverständniserklärungen von

Erziehungsberechtigten vorliegen, die Jugendlichen damit einverstanden sind und alle Rechtsfragen geklärt sind (Recht am eigenen Bild, Urheberrecht) kann das fertige Produkt gegebenenfalls im Internet veröffentlicht werden. Es ist jedoch gut zu überlegen, ob eine solche unwiderrufliche Veröffentlichung im Netz wirklich gewünscht ist, da auch diese zu Ärger führen kann. Eine Präsentation vor einem Livepublikum kann eindrucksvoller und für manche Jugendliche ein Kontrasterlebnis zum Bildschirmleben sein. Wenn der Clip hochgeladen werden soll, kann dies auf ausgewählten sozialen Netzwerken (wie Facebook, wenn man ihnen alle Rechte an dem Clip übertragen möchte), Videoplattformen, einem selbstgestalteten Blog oder auf der Seite der Einrichtung geschehen, wobei die empfundene Anerkennung größer ist, wenn es die Möglichkeit zu liken und zu kommentieren gibt. Es bieten sich hierfür auch Wettbewerbe wie der bundesweite Handyclipwettbewerb *Ohrenblick mal!* (www.ohrenblick.de, seit 2014 www.mobileclipfestival.de) an. Zur Teilnahme lädt man den Clip auf deren YouTube-Kanal hoch.

Ein in Zusammenarbeit mit dem Service-Bureau Jugendinformation Bremen und den Jugendlichen Shirin Brockmann und Cosima Herkert gestaltetes Comic zum Thema Sexting findet sich unter www.jugendinfo.de/themen.php/484/70006/fotostory-zu-cybermobbing-stille-gewalt.html [Stand: 30.07.2014].

Wer weniger narrativ arbeiten möchte, kann sich auch von der App *@ppreciate* (www.appreciateamate.com), die vom australischen *Safe and Well Online Project* (www.youngandwellcrc.org.au) in Zusammenarbeit mit Jugendlichen entwickelt wurde, inspirieren lassen und die Jugendlichen entsprechende Komplimente auf Deutsch – als Gegengewicht zu Beleidigungen – ausdenken und graphisch (z.B. mit GIMP oder Inkscape) gestalten lassen. Diese können dann als Bilder über das Handy verschickt werden. Der Ansatz des *@ppreciate*-Projektes ist es, eine wertschätzende Haltung zu fördern und die Antwort auf "Wie sollen wir uns denn verhalten?" zu geben, statt zu betonen, was *nicht* getan werden soll und den Fokus auf negatives Verhalten zu lenken.

Fazit

Durch die medienpädagogische Bearbeitung der Themen Cybermobbing und Sexting erhalten Jugendliche die Möglichkeit, sich mit dem sensiblen Thema auf vielfältige Weise zu beschäftigen. Das gemeinsame Erfahren und Gestalten innerhalb eines Medienprojektes stärkt den Austausch und die Zusammenarbeit untereinander und die Jugendlichen setzen sich mit dem Kern, dem menschlichen Umgang miteinander, auseinander. Nicht zuletzt ist die Anerkennung für ein erstelltes Produkt/Ergebnis durch das Publikum eine nachhaltige Erfahrung und stärkt das Selbstbewusstsein der Heranwachsenden.

Jugendliche wollen und sollen das mobile Internet mit all seinen Möglichkeiten souverän und selbstbewusst nutzen. Ein/e smarte Nutzer/-in benötigt Handwerkszeug, um verantwortungsvoll für sich und andere im Web unterwegs sein zu können, zu wissen wo es Hilfe gibt und wie man selbst anderen helfen kann. Ein gemeinsames (Medien-)Projekt ist kein Schutz vor negativen Internet-Erlebnissen, doch Jugendliche, die auf diese Weise ihre eigene Medienkompetenz gestärkt haben, werden hoffentlich in Zukunft den Umgang miteinander, nicht nur online, bewusster gestalten und mit eigenen und fremden Daten sensibel umgehen sowie ihre und die Rechte anderen schützen. Die Möglichkeit, Medienkompetenz weiter zu entwickeln, muss dauerhaft an Schulen und in der Jugendarbeit gegeben sein, denn die Medienwelten entwickeln sich ständig weiter und damit auch die Themen der Jugendlichen. Den kontinuierlich hieraus entstehenden Herausforderungen sollte sich eine Gesellschaft stellen (vgl. BMFSFJ 2013), insbesondere wenn sie Chancengleichheit für Benachteiligte fordert.

Autorin

Olivia Förster: freiberufliche Medienpädagogin; Projektleitung und Referentin des Blickwechsel e.V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik sowie Beisitzerin des Vorstandes;

Praxisprojekte, künstlerische und interkulturelle Workshops, Elternbildung, Fortbildungen für Pädagog/-innen; Lehrtätigkeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg am Department für Soziale Arbeit im Bereich „Kultur, Ästhetik, Medien“.

Literatur

- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (Hrsg.) (2013): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. Abrufbar unter: www.medienkompetenzbericht.de/pdf/Medienkompetenzfoerderung_fuer_Kinder_und_Jugendliche.pdf [Stand: 11.04.2014].
- Döring, Nicola (2012): Sexting. Fakten und Fiktionen über den Austausch erotischer Handyfotos unter Jugendlichen. In: *merz*, Jg. 56, H. 1, 47-52.
- Döring, Nicola (2012a): Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen. Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sextings. In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, Jg. 25, H. 1, 4-25.
- INM – Institut für Neue Medien (1996): partition 95-98. Abrufbar unter: www.inm.de/fileupload/dateien/Folder_1995-98_600dpi_1-14.pdf [Stand: 30.07.2014].
- Kimmel, Birgit u.a. (2011): Let's talk about Porno. Jugendsexualität, Internet und Pornografie. Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit. Ludwigshafen: clicksafe.
- Löbert, Anja (2013): Tatort Internet. Die Auswirkungen von Cybermobbing. Abrufbar unter: www.fluter.de/de/120/thema/11390 [Stand: 10.04.2014].
- Lomas, Natasha (2014): Google Has Removed Multiple Third-Party Snapchat Apps From Its Play Store. Abrufbar unter: <http://techcrunch.com/2014/01/29/mystery-of-the-missing-snapchat-hacks/> [Stand: 10.04.2014].
- Majica, Marin (2014): Hacker entblößen 4,6 Millionen Snapchat-Nutzer. Abrufbar unter: www.zeit.de/digital/datenschutz/2014-01/snapchat-hack [Stand: 10.04.2014].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2013): JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

- Rack, Stefanie/Fileccia, Marco (2013): Was tun bei Cyber-Mobbing? Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. Ludwigshafen: Klicksafe.
- Statens medieråd (2014): Duckface/Stoneface. Sociala medier, onlinespel och bildkommunikation bland killar och tjejer i årskurs 4 och 7. Abrufbar unter: www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Duckface_rapport.pdf [Stand: 11.04.2014].
- Wagner, Ulrike u.a. (2012): Wo der Spaß aufhört... Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten. Teilstudie im Projekt „Das Internet als Rezeptions- und Präsentationsplattform für Jugendliche“ im Auftrag der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM). München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Abrufbar unter: www.jff.de/studie_online-konflikte [Stand: 11.04.2014].

Anmerkung

- 1 Die Trennung der Parallelwelten in „real“ und „virtuell“ ist angesichts der mediatisierten Gesellschaft aufzuheben, da Virtualität die Realwelt ergänzt und nicht ersetzt oder multipliziert. Um die Vermischung der Welten und eine neue Daseinskategorie zu beschreiben, ist das Attribut „vireal“ erforderlich. Der Begriff stammt aus der interaktiven Medienkunst und wurde von Peter Weigel (Institut für Neue Medien, Frankfurt) geprägt (vgl. INM 1996: 12).