

Bericht

Zwischen Schick und Schock

Medienhandeln Jugendlicher – Medienpädagogik wirkt

Fachtagung Jugendmedienarbeit NRW 2023

Medienpädagogische Tagung ermutigt Pädagogische Fachkräfte zu viel mehr als Kopfschütteln und erkundet TikTok und Künstliche Intelligenz

Schmink-Tutorials, Influencing, flirrende kurze witzige, irritierende oder auch schockierende Infos: Wenn es um die Faszination und Nutzung von sozialen Medien wie TikTok, Instagram oder auch Games wie *Fortnite* geht, sind sich viele Lehrer*innen, Eltern und auch pädagogische Fachkräfte schnell, vielleicht zu schnell, einig. Das intensive Medienhandeln Jugendlicher führe zu miserablen Schulnoten, beklagen Schulleitungen, Kinder können sich nicht konzentrieren und verlieren das Interesse an anderen, gesünderen oder schulorientierten Aktivitäten. Aktuelle Medien – alte Argumentation. Was im Schulsystem seit Jahrzehnten, nicht erst seit der Pandemie, schief läuft, warum sich Schüler*innen abwenden, ihre Konzentration auf anderes lenken, dafür sind sicher sehr viele Faktoren verantwortlich, die es an anderer Stelle zu diskutieren gilt. Diese Tagung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) richtete sich vor allem an Fachkräfte der *außerschulischen* Jugendmedienarbeit und der Schulsozialarbeit, die näher an der Lebenswelt und den Interessen der Kinder und Jugendlichen agieren. Medienpädagogik mit einer vielschichtigen Medienkompetenzförderung an Schulen findet zumeist – trotz umfassendem NRW-Medienkompetenzrahmen – nach wie vor nur rudimentär statt. Jugendmedienarbeit fragt nach den Ursachen, Funktionsweisen, Risiken und auch Chancen des Medienhandelns Jugendlicher. Hier setzte die Fachtagung an, die durch das Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration (MKJFGFI NRW) gefördert wurde.

Medienpädagoge Markus Gerstmann ermutigte die Fachkräfte, angesichts der Herausforderungen des Neuen entspannt an eigene pädagogische Kompetenzen anzuknüpfen und wissbegierig mit den Jugendlichen in Austausch zu treten. Neu sind in jedem Fall die Reichweiten und Konsequenzen des Medienhandelns Jugendlicher in sozialen Medien und auf Plattformen wie TikTok, betont Sonja Ganguin, Professorin für Medienpädagogik an der Universität Leipzig. Zu schauen ist auch auf die Funktionsweise der Algorithmen, welche die Angebote steuern. Diese Basiskennnisse sind essentiell und mit pädagogischem Wissen zu verbinden, informatische Bildung allein ist unzulänglich, so Dan Verständig, neuer Professor für Medienpädagogik an der Universität Bielefeld.

Allen, die genauer dahinter blicken möchten und auch kreative KI-Apps testen und für pädagogische Kontexte validieren möchten, bot die Tagung vielfältige Antworten, Diskussionspunkte und Erprobungssettings. Fachleute aus Wissenschaft und Praxis sind sich einig, dass es sowohl neue Herausforderungen gibt als auch Verknüpfungen mit den stetigen Entwicklungsaufgaben Jugendlicher wie Selbstwirksamkeit, Identitätsbildung, Problembewältigung, emotionale Unterstützung, Gestaltung von Beziehungen und die Entwicklung von Resilienz.

Die früh ausgebuchte Tagung erreichte viele Fachkräfte der Jugendarbeit und weckte zudem das Interesse etlicher Lehrkräfte, und zwar jener, denen es auch um ein weitergehendes Verständnis des aktuellen Medienhandelns Jugendlicher geht oder die sich intensiver mit den sozialen und bildungsbezogenen Potenzialen von Algorithmen und KI beschäftigen möchten.

Die Präsentationen und Padlets der Tagung finden Sie [hier](#).



Zu den einzelnen Programmpunkten:

Alles ist digital durchwirkt: Eine klare Unterscheidung von digitalem und nichtdigitalem Leben ist kaum mehr möglich, so dass man inzwischen von postdigitaler Gesellschaft sprechen kann, so GMK-Geschäftsführerin Friederike von Gross in ihrem Begrüßungswort. Daher ist es wichtig, sich dringend den Vergemeinschaftungen und pädagogischen Aufgaben und Strategien zu widmen, die damit verbunden sind. Dazu sollte Medienpädagogik überall stattfinden: Iulia Capros, Leiterin der kooperierenden Stadtbibliothek, berichtet von dem Erfolg, durch Erweiterung des Angebotes hin zu medialen jugendkulturellen Themen viele junge Nutzer*innen zu erreichen, auch durch neue medienpädagogische Angebote, für die extra Stellen geschaffen wurden. Den Un/Sichtbarkeiten wie auch Ungerechtigkeiten, die teils durch Algorithmen oder KI verstärkt werden, widmet sich im November das große bundesweite [Forum Kommunikationskultur](#), darauf weist von Gross hin.

Vergemeinschaftung ist ein wesentlicher Aspekt bei sozialen Medien wie TikTok. Hier steigt der **erste Impuls** aus wissenschaftlicher Perspektive ein. **Sonja Ganguin** und **Johannes Gemkow** von der Universität Leipzig, heben nach einem historischen Begriffs-Exkurs zu Gemeinschaft und Gesellschaft das gemeinschaftsbildende Potenzial der sozialen Netzwerke hervor. Sei es als Opposition zur Gesellschaft, als jugendgemäße Abgrenzung zu Erwachsenen oder anderen Jugendkulturen, sei es in Ergänzung dazu, zum Erhalt und zur Belebung bestehender Kontakte, in Familie oder auch zu Peers. Online-Optionen können das Spektrum sozialer Netze erweitern und bieten Jugendlichen neue Möglichkeiten rund um Engagement oder Politik. Die Medienaktivitäten können Risiken und Probleme bergen. Dazu zählen etwa weitgehende Bindungslosigkeit und schwache Beziehungen, Egozentrismus, zu starke Selbstbezüglichkeit, Angst vor Isolation, sich – auch Algorithmen-gesteuert – zur Nutzung und zur Mitteilung verpflichtet fühlen. Ein gewisses Ohnmachtsgefühl oder Überwältigung durch zu viele Informationen, auch durch zu viel Krisenrhetorik. Diskriminierungen, Hatespeech und Fake News sind weitere problematische Aspekte. Dazu kommen Aspekte der Kommerzialisierung durch Konsumaufforderungen und Kaufanreize (Schminke und Kleidung, Games und Zubehör, weitere individualisierte Werbung).

Neben der Vergemeinschaftung zeigen die Wissenschaftler*innen weitere Aspekte auf, die im Kontext der Social-Media-Nutzung prozesshaft zum Tragen kommen und die die Phasen der Sozialisation begleiten: u.a. Identitätsbildung, Selbstwirksamkeit und emotionaler Support, Resilienz auch im Hinblick auf die Mediennutzung selbst.

Rund um soziale Medien ergeben sich für Jugendliche wesentliche Erfahrungsräume, die mediale mit non-medialen Ebenen fluide verbinden. Um Sozialisationsprozesse und Kommunikation von Kindern und Jugendlichen gut zu begleiten und sie in ihrer Medienkompetenz zu unterstützen, ist die Weiterbildung von Fachkräften unverzichtbar. Es gilt Jugendliche in ihren – auch medialen – Interessen und Vergemeinschaftungen ernst- und wahrzunehmen und dabei auch die riskanten Seiten der Kommunikation zu verstehen und die Kritikfähigkeit der Jugendlichen zu fördern, so die Empfehlung der Referent*innen in ihrem Fazit.

Für eine **gelassene Pädagogik** angesichts pubertärer Handlungsräume in Social Media und Games plädiert Medienpädagoge **Markus Gerstmann** in seinem Impuls. Vielen Bedürfnissen gehen Jugendliche mit ihren medialen Aktivitäten und sozialen Applikationen nach: Kontakt und Austausch, Rebellion, Entspannen und Chillen, Spielen und Beziehungspflege sind wichtige Aspekte. Mobile und stationäre Endgeräte sind zugleich eingebunden in Interessen wie Sport, Spiel, Foto, Musik oder Film. Vieles dient Jugendlichen dem Austausch mit anderen, der Identifikation, dem Teilen von Alltag und der Erfahrung von Selbstwirksamkeit. Sich in Beziehung zur Welt setzen und mit Rollen spielen. Medienerleben wird als Teil der Entwicklung angesehen, was auch Intoleranz und Mobbing beinhalten kann. Statt Belehrung und dem Vorhalten von vermeintlich „falschem“ Handeln oder „schlechten“ Inhalten kann ein [Sokratischer Dialog](#) mit den Kindern und Jugendlichen eine gute Strategie sein, um die Heranwachsenden in ihrer Expertise zu erreichen: Wie willst du gesehen werden, was ist gute Öffentlichkeitsarbeit für dich? Wie stehst du dazu (zum Beispiel zu Mobbing oder auch problematischen Inhalten)? Und auch: Was von deinen geposteten Informationen, was von deinem Leben soll auf die Vorderbühne, was soll eher Backstage verhandelt werden? Warum ist man überhaupt noch bei Insta, YouTube? Und nicht zuletzt – Frage an uns alle –, **was ist für dich ein schöner Tag?**

Anknüpfend an die Pädagogik der Navigation (Franz Josef Röhl 2003) sollte eine souveräne Mediennutzung (Caja Thimm 2022) Ziel sein. Dabei geht es darum, die Expertise der Jugendlichen einzubeziehen und sie gleichzeitig anzuregen, komplexe mediale Kontexte, Bilder und Botschaften zu decodieren, zu explorieren und zu dekonstruieren. *Medienpädagogik wirkt!* (Gerstmann). Als eine Methode wird z.B. ein **TikTok-Camp** vorgeschlagen, wo Jugendliche gemeinsam schauen, was sie gut oder schlecht finden, sich über Qualitätskriterien austauschen und eigene Bewertungen reflektieren. Sie erlernen nach und nach Techniken, experimentieren mit eigenen Inhalten und überlegen genau, was warum veröffentlicht werden könnte und was gelöscht werden soll. Auch die Betrachtung des ökonomischen, kapitalistischen Gesamtsystems gehört als Thema in die medienpädagogischen Aktivitäten und Erkundungen.

Vor den Praxisworkshops des Fachtags, in denen die Teilnehmenden selbst TikTok und KI-Anwendungen erkunden und reflektieren, wurde das Thema noch in einer Expert*innenrunde mit Beteiligung der Teilnehmenden diskutiert. Dabei standen auch die Themen Algorithmen und Ausbildung von Fachkräften im Mittelpunkt:

Keine Angst vor KI und TikTok in der Jugendmedienarbeit: Kritikfähigkeit und explorative Nutzung gehen dabei Hand in Hand. Es geht darum, Algorithmen und Algorithmen-gesteuerte Anwendungen verstehen zu lernen, auch in ihren sozialen Dimensionen. Dan Verständig, Professor für Medienpädagogik an der Universität Bielefeld, betont die Notwendigkeit, Prozesse zu verstehen und Fachkräfte entsprechend auszubilden. Schulische Strukturen haben sich nur wenig geändert, der außerschulische Bereich ist dynamischer und experimenteller aufgestellt, kann auch Schule inspirieren. Nicht informatische Grundbildung, sondern Pädagogik, genauer Medienpädagogik steht im Vordergrund, denn diese blickt auch auf die soziale Motivation und Situation des Medienhandelns und kann Problemlagen erkennen, die von Kindern und Jugendlichen in medialen Kontexten bearbeitet werden. Sie verfügt über Methoden, daran anzuknüpfen und Kinder und Jugendliche zu begleiten. Im Mittelpunkt sollen die handelnden Subjekte, nicht Technologien stehen. Ziel ist, eine gelungene Sozialisation und Identitätsfindung zu ermöglichen. Dazu gehört es auch, auf die monetären Aspekte der Anwendungen zu schauen. Im Moment sind wir alle, die mit Open AI experimentieren – wie zuvor bei anderen Anwendungen –, kostenlose Beta-Tester.

Lena Westermann von der Medienwerkstatt arbeitet in vielfältigen medienpädagogischen Kontexten in der Elternbildung wie auch in der direkten medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Sie betont, dass die Kinder und Jugendlichen selbst einfordern, über Gewalt und Interaktionsrisiken, die ihnen begegnen, zu sprechen. Dafür ist es notwendig, dass Fachkräfte sich mit ihnen über die aktuelle Praxis, die tatsächlich genutzten Medien austauschen können. *Fortnite* sei in manchen pädagogischen Kontexten ein Tabuwort, die pädagogische Handlungsstrategie des Schweigens und Ausklammerns ist problematisch. (Das Spiel, freigegeben ab 12, ist bei Kindern und Jugendlichen weit verbreitet.) Eingefordert wurde von vielen Seiten, auch durch die Teilnehmenden der Fachtagung, mehr über die Grenzbereiche des medialen Handelns von Kindern und Jugendlichen offen sprechen zu können. Doch dabei stoßen Fachkräfte mitunter an ihre Grenzen: Nicht klar gelöst bleibt die Frage, ob und inwieweit man mit Zwölfjährigen über ihre tatsächlich stattfindende GTA-Praxis im Rahmen der Jugendarbeit sprechen und dazu arbeiten kann. Das Spiel ist ab 18 freigegeben, wird aber von vielen Jüngeren gespielt. Wie weit ist es möglich, an die tatsächlich praktizierte Jugendmedienkultur anzuknüpfen und dazu medienpädagogisch aktiv zu werden? Hier gibt es Graubereiche und es ist schwierig, das im Sinne der Bildung der Kinder und Jugendlichen und der Präventionsarbeit zu regulieren.

Sonja Ganguin weist darauf hin, dass das Agieren in sozialen Medien in den letzten Jahren wesentlich komplexer geworden ist und entsprechende pädagogische Strategien zu entwickeln und zu vermitteln sind: Geschwindigkeit, Reichweiten und Konsequenzen des (post-)digitalen Handelns haben sich immens geändert. Und erfordern auch neue pädagogische Inhalte, so Verständig: Wenn ich mich also mit YouTube oder TikTok als pädagogische Fachkraft oder als Elternteil beschäftige, muss ich verstehen lernen, wie Algorithmen das Angebot und die Aktion steuern, auch welche ökonomischen Aspekte damit einhergehen. Aus dem Kreis der Teilnehmenden wurde angemerkt, dass besonders Eltern auch herausgefordert sind und wenig Kenntnisse haben, ihre Kinder passend zu begleiten. Diskutiert wurde auch, dass in einigen Bereichen/Kommunen in

Nordrhein-Westfalen nur wenig passiert, um Familien und Eltern für das Thema zu sensibilisieren und es sehr schwer ist, die Familien, teils auch neu Zugewanderte, zu erreichen. Philipp Wrobel vom Jugendamt der Stadt Bielefeld hat über positive Entwicklungen und Erfahrungen in dem Feld berichtet, wonach Netze von Schulsozialarbeit, Elternbildung und Schulen gespannt werden, z.B. in den AWO-Familienzentren, die positive Entwicklungen erreichen können. Medienthemen sind immer auch Familienthemen und Erziehungsthemen, d.h. sie sind mit allgemeinen Aufgaben verbunden und müssten so auch vermittelt werden. (Eine Initiative, die bewusst Eltern vielfältiger Voraussetzungen und Herkunft anspricht, ist z.B. Elterntalk/AJS.)

Ganguin und Verständig waren sich darin einig, und sind nicht müde zu betonen, dass es essentiell ist, die **Rahmenbedingungen für Medienbildung zu ändern!** Seit Jahrzehnten wird gefordert, dass Medienbildung obligatorischer Bestandteil von Lehrer*innen-Ausbildung und Fachkräfte-Ausbildung ist, was bis heute nicht umgesetzt ist. Die postdigitalen Bedingungen, also Bedingungen, in denen die Grenzen zwischen medialem Handeln und nicht medialem Handeln fließend sind, machen es im Rahmen der Ausbildung von Fachkräften noch wichtiger diese sowohl technologischen wie sozialen als auch pädagogischen Grundkenntnisse zu lehren und zu erfahren. Dies gilt sowohl für außerschulische als auch für schulische Kontexte.

Wichtig ist es zum Beispiel, die KI-Steuerung von weitverbreiteten Angeboten und Apps auch als Risiko zu erkennen, also Folgenabschätzung zu betreiben. Gleichzeitig aber ist es auch wichtig, Kinder, Jugendliche und auch Fachkräfte anzuregen, damit zu experimentieren. Dieses erfolgte im Rahmen der Tagung beispielsweise in den Praxis Workshops.

Alle Expert*innen des Talks waren sich darin einig, dass die Situation sehr drängt und endlich Schluss sein muss, die Verantwortlichkeiten hin und her zu schieben. Die dringend notwendige Medienbildung in der postdigitalen Gesellschaft ist eine **Querschnittsaufgabe!** Es gilt, Menschen jeden Alters möglichst vielschichtig und angemessen an ihre Voraussetzungen zu bilden, ihnen Medienkompetenz zu vermitteln. Nicht Schule allein ist gefragt: Mediatisierung findet überall statt und Jugendarbeit ist gerade mit ihrem explorativen Ansatz und ihrer Nähe zu den Jugendlichen und der Freiwilligkeit ein essenziell wichtiges Feld, um Medienbildung voranzubringen.

Es wurde auch daran appelliert, die Dichotomie, also die gegensätzlich verhandelte Aufspaltung in Struktur und Inhalt, aufzugeben und zu überwinden. Was heute in der digital geprägten Lebenswelt oder in den digitalen Angeboten stattfindet, ist eine Verbindung von beidem, hier gilt es flexibel zu reagieren. In NRW wird durch den [Medienkompetenzrahmen](#) versucht, den Querschnittsaufgaben der Medienbildung gerecht zu werden, was aber noch lange nicht überall gut umgesetzt ist. Es sind längst nicht alle außerschulischen und schulischen Kontexte gebildet, vernetzt und in Aktion gebracht.

Vielen Angeboten mangelt es an Kontinuität, Dauerhaftigkeit und Verstetigung. Dan Verständig fordert vehement mehr Medienbildung ein. Die Lösung *allein* in informatischer Grundbildung zu sehen, wurde von Ganguin und Verständig, der selbst in dieser Hinsicht über eine langjährige Berufserfahrung verfügt, vehement abgelehnt. Beide teilen die Auffassung – [auch die der GMK](#) –, dass es nicht um Programmierfähigkeiten und das Durchschauen technischer Strukturen allein geht oder um Bedienkompetenzen, sondern um pädagogische Fragen, die ganz eng mit den Erziehungsfeldern und Entwicklungsaufgaben von Kinder und Jugendlichen verknüpft sind und dementsprechend auch aus der pädagogischen Fachkräftewarte anzugehen sind. Weitere Felder sind Diskriminierungskontexte, so wie sie bei der bundesweiten [Tagung der GMK und Bundeszentrale für politische Bildung](#) im November behandelt werden, sowie monetäre, ökonomische und kapitalistische Aspekte, die bedacht werden müssen.

Es gilt sowohl Bildungsaufgaben medial zu unterstützen als auch Erziehungsentwicklungsaufgaben von Kindern und Jugendlichen zu erkennen und pädagogisch aufzugreifen, die mit ihren medialen Aktivitäten verbunden sind. Dazu gehören auch demokratische Grundbildung und ethische Aspekte.

Wie leicht es ist, Fake News und Deep Fakes mit neuen KI-Anwendungen zu erstellen, darauf wies Ganguin hin. [Digitale Bild Forensik](#) wird als wichtiges Thema angesehen, welches aktiv auch [in der Jugendmedienarbeit behandelt](#) werden muss. Ganguin hat selbst anregend mit KI experimentiert und einen [Liebesbrief an das](#)

[Medienkompetenzmodell nach Dieter Baacke](#) durch ChatGPT (Open AI) formulieren lassen. Was sich als guter Übergang in die praxisorientierten explorativen Workshops erwies.

Die GMK stellt Präsentationen und Ergebnisse dieses vielschichtigen Fachtagungstages zur Verfügung und wird die Themen weiter aktiv verfolgen. Im Rahmen des Forum Kommunikationskultur wird das Thema weiter entwickelt und diskutiert und der bundesweite Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Projekte vergibt einen Sonderpreis zum Thema [KI und wir – gruselig und genial](#).

Bereits in diesem Sommer erscheint das Dieter Baacke Handbuch 18 „Postdigitale Kulturen Jugendlicher – Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume“, in dem unter anderem Beiträge von Ganguin, Gemkow, Gerstmann und Verständig publiziert werden.