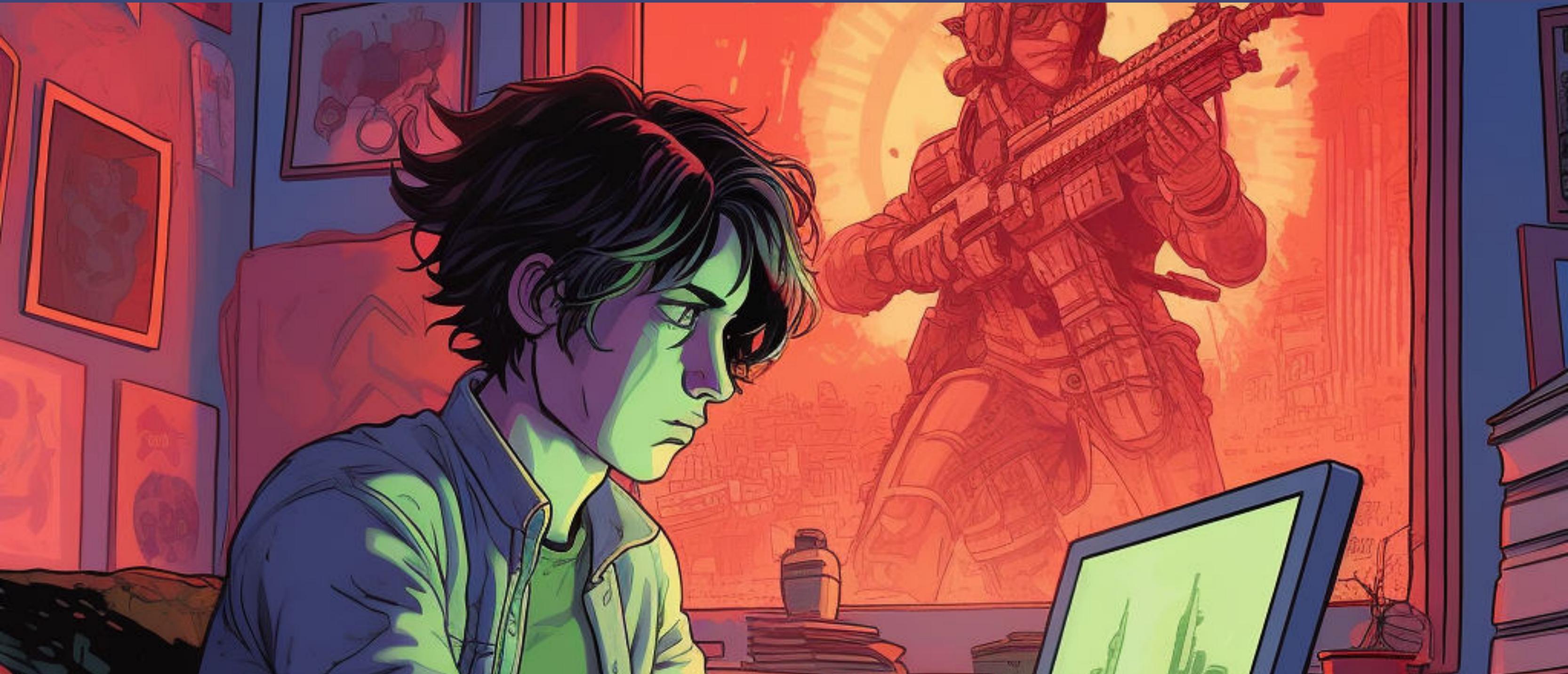


GMK NRW-FACHTAG 2024

ZWISCHEN PIXELN UND POSTS: WERTEBILDUNG IN DIGITALEN JUGENDKULTUREN



IDENTITÄTSSUCHE

WIE TRAGEN DIGITALE RÄUME ZUR IDENTITÄTSBILDUNG BEI?



WIE TRAGEN DIGITALE RÄUME ZUR WERTEBILDUNG BEI?

**Steigerung des Bedürfnisses nach einer kohärenten
Identität und nach Authentizität**

PROF. DR. EIK-HENNING TAPPE FH MÜNSTER



Sozialisationsinstanzen
Eindeutige Entwicklungsaufgaben

„Wer bin ich?“

Mediale Inhalte
Vielfache, stark diverse Entwicklungsangebote

Steigerung des Bedürfnisses nach einer kohärenten Identität und nach Authentizität



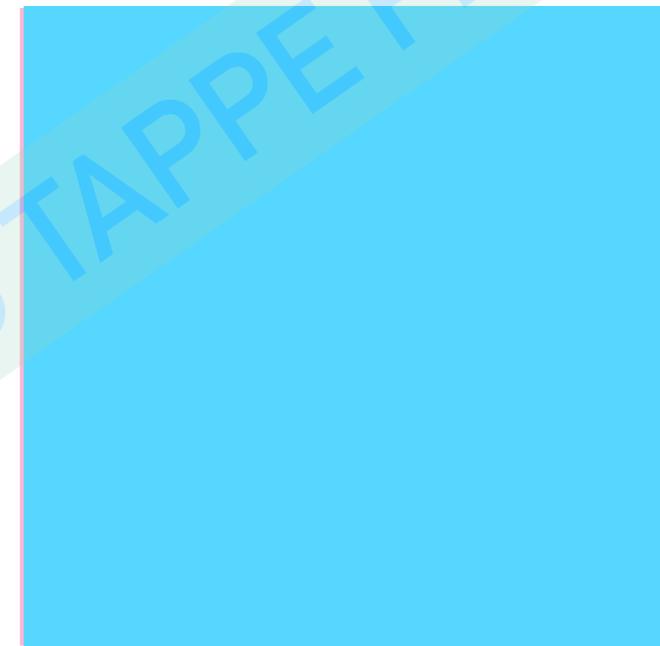
Möglichkeitsräume

Auseinandersetzung mit unterschiedlichen medialen Darstellungsformen und sozialer Interaktion



Übungsräume

Erlernen, Partizipation & Mitgestaltung medialer Kultursprachen (Involvement)



Spielräume

Aufbau und Ausprobieren von Selbst- und Weltbildern



Erfahrungsräume

Sinnliche Wahrnehmung und Handlungsoptionen

Digitale Medien bieten vielfältige, schnell erreichbare individuelle(!)
Entwicklungsansätze für den Identitätsprozess

MEDIEN ≠ ABBILD DER ERLEBTEN WIRKLICHKEIT

ABER AUCH

ÄUßERE WAHRNEHMUNG

INNERE WAHRNEHMUNG

WAHRNEHMUNG DURCH PHANTASIE /

MEDIAL GEPRÄGTER IMMAGINATION

**... KANN JEWEILS FÜR EINEN MENSCHEN
GLEICHERMAßEN „WAHR“ SEIN!**

MEDIAL GEPRÄGTE WERTEBILDUNG

WERTE

„Werte sind Vorstellungen, Ideen bzw. Ideale. Sie bezeichnen, welche Handlungen und Einstellungen wünschenswert sind, damit das Zusammenleben in der Gesellschaft gelingt.“ (Grimm 2019)

Beeinflussung von
Wahrnehmung &
Wirklichkeits-
konstruktion

Dienen zur
Rechtfertigung &
Motivation von
Handlungen

Beeinflussen und
steuern Art und
Ausmaß von
Handlungen



WERTE & MEDIALE LEBENSWELTEN

Entwicklung jugendlicher Wertesysteme

Vorgegebene soziale und kulturelle Wertvorstellungen

prägen das Aufwachsen -> Lernen durch Beobachtung und Nachahmung der Werte und Verhaltensweisen von sozialen Gruppenmitgliedern (z. B. Familie, Lehrer*innen, Politiker*innen).



VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN

Verwahrloste
Medienjugend?



PROF. DR. EIK

PROF. DR. EIK
FH MÜNSTER

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



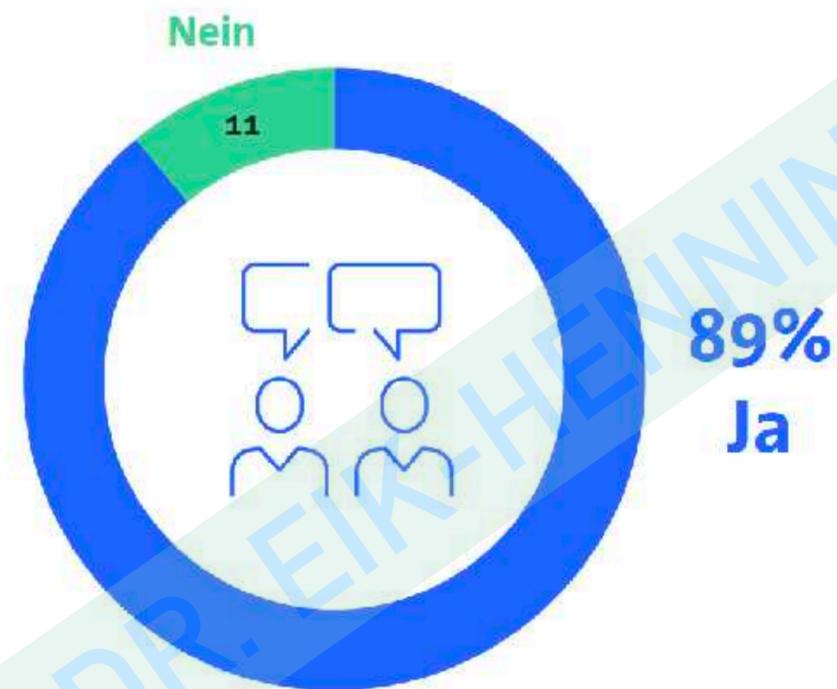
Familie

Politik

Bildung

Die Online-Welt wird zur Social-Media-Welt

Haben Sie in den letzten 12 Monaten ein soziales Netzwerk genutzt?



in Prozent

Aktiv, d.h. Beitrage oder Kommentare gepostet 57

Passiv, d.h. nur Beitrage angeschaut 32

16-29 Jahre 100

30-49 Jahre 94

50-64 Jahre 84

ab 65 Jahre 76

54 Mio.

Deutsche haben in den letzten 12 Monaten mindestens ein soziales Netzwerk genutzt.

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



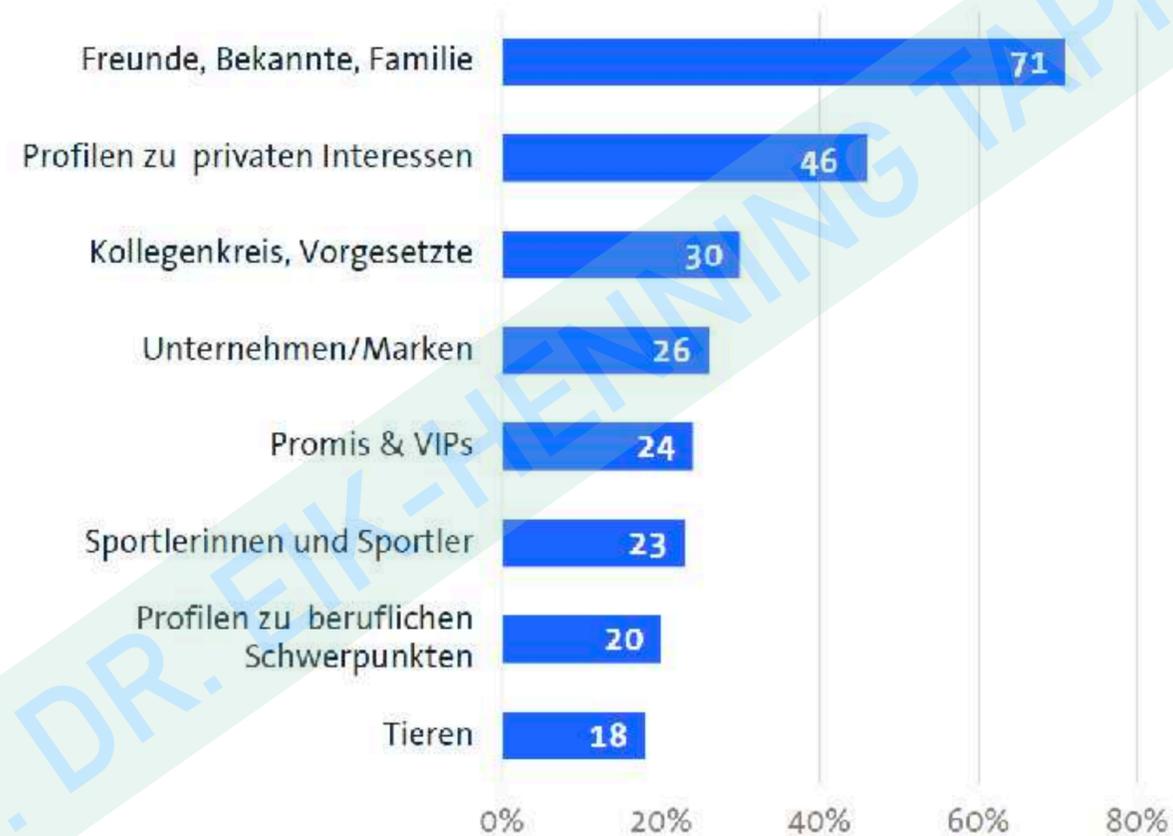
Familie

Politik

Bildung

Freunde folgen Freunden

Welchen Personen, Accounts oder Profilen folgen Sie in sozialen Netzwerken?



VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie
Politik
Bildung



That means 89% of internet users—or nearly 3 billion people—are being monitored.

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie

Politik

Bildung

BILD AUS EINER
KOMMERZIELLE WERBUNG FÜR EINE
SMARTWATCH FÜR KINDER



PROF. DR. EIK-HEINING TAPPE FH MÜNSTER

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN

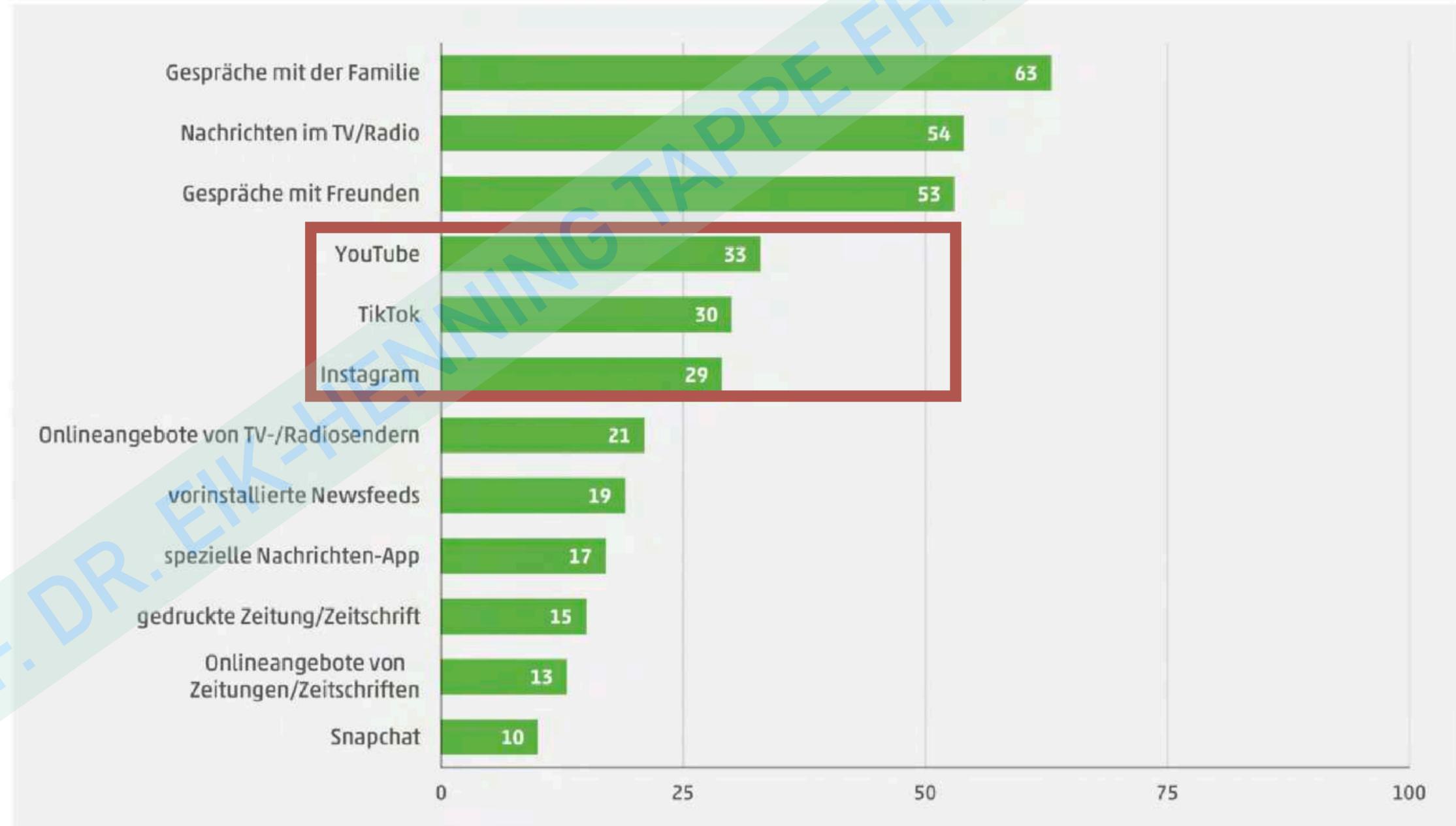


Familie

Politik

Bildung

Ich erfahre über das aktuelle Weltgeschehen durch ...
- täglich/mehrmals pro Woche -



VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie
Politik
Bildung



Whats-App
(84% w. / 74% m.)



Instagram
(38% w. / 25% m.)



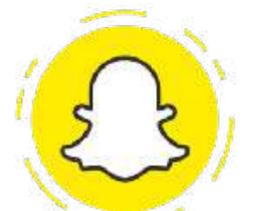
TikTok
(28% w. / 22% m.)



YouTube
(17% w. / 33% m.)



Snapchat
(23% w. / 15% m.)



VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie
Politik
Bildung

Wissenschaftler: "Tablets und Laptops machen die Kinder dümmer"

Über 40 Forscher rund um die Gesellschaft für Bildung & Wissen fordern ein Moratorium der Digitalisierung an Schulen und Kitas. KI dürfe Lehrer nicht ersetzen.

Lesezeit: 3 Min.  In Pocket speichern



<https://www.heise.de/news/Wissenschaftler-Tablets-und-Laptops-machen-die-Kinder-duemmer-9540033.html>

Wissenschaftler fordern Moratorium der Digitalisierung in KITAs und Schulen

1 | 9

Wissenschaftler fordern Moratorium der Digitalisierung in KITAs und Schulen

Zusammenfassung

Digitalisierung gilt derzeit im Bildungsbereich für alle Altersstufen als zeitgemäße Lösung von Bildungsfragen. Tatsächlich sind die Wirkungen und Nebenwirkungen digitaler Medien auf Entwicklungs-, Lern- und Bildungsprozesse wissenschaftlich oft ungeklärt. Vielmehr verdichten sich die wissenschaftlichen Hinweise auf enorme Nachteile und Schäden für die Entwicklungs- und Bildungsprozesse von Kindern und Jugendlichen durch digitale Medien. Im Sinne der Fürsorgepflicht öffentlicher Bildungseinrichtungen fordern wir daher ein Moratorium der Digitalisierung insbesondere der frühen Bildung bis zum Ende der Unterstufe (Kl. 6): Es müssen zuerst die Folgen der digitalen Technologien abschätzbar sein, bevor weitere Versuche an schutzbefohlenen Kindern und Jugendlichen mit ungewissem Ausgang vorgenommen werden. Diese haben nur ein Leben, nur eine Bildungsbiografie und wir dürfen damit nicht sorglos umgehen.

<https://bildung-wissen.eu/fachbeitraege/wissenschaftler-fordern-moratorium-der-digitalisierung-in-kitas-und-schulen.html>

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie
Politik
Bildung

Addition of Fractions

$$\frac{3}{4} + \frac{2}{5} =$$

1.6M 10.7K

Teilen bei

https://www.tiktok.com/@verma_sumit/video/679880... **Link kopieren**

Melde dich an, um Kommentare zu sehen

Melde dich an, um Kommentare zu sehen und dem Video einen Like zu geben.

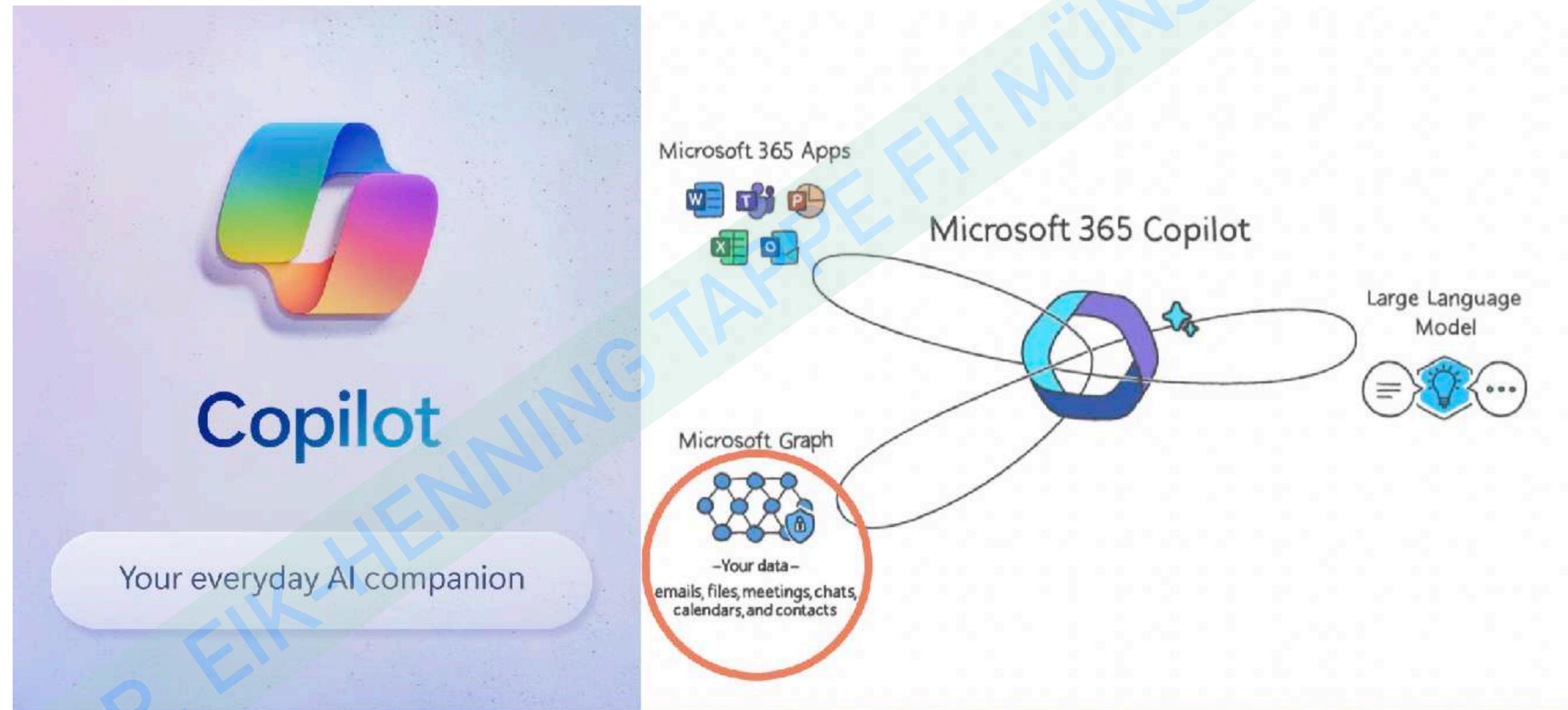
Anmelden

Du hast noch kein Konto? [Registrieren](#)

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie
Politik
Bildung

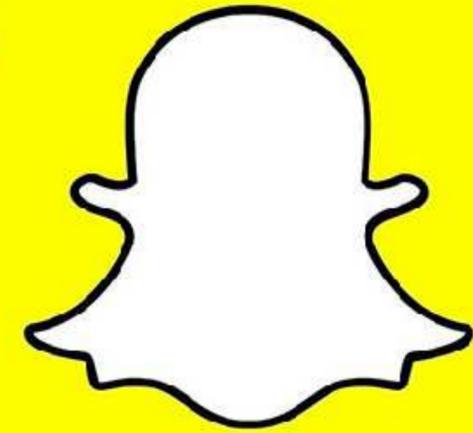
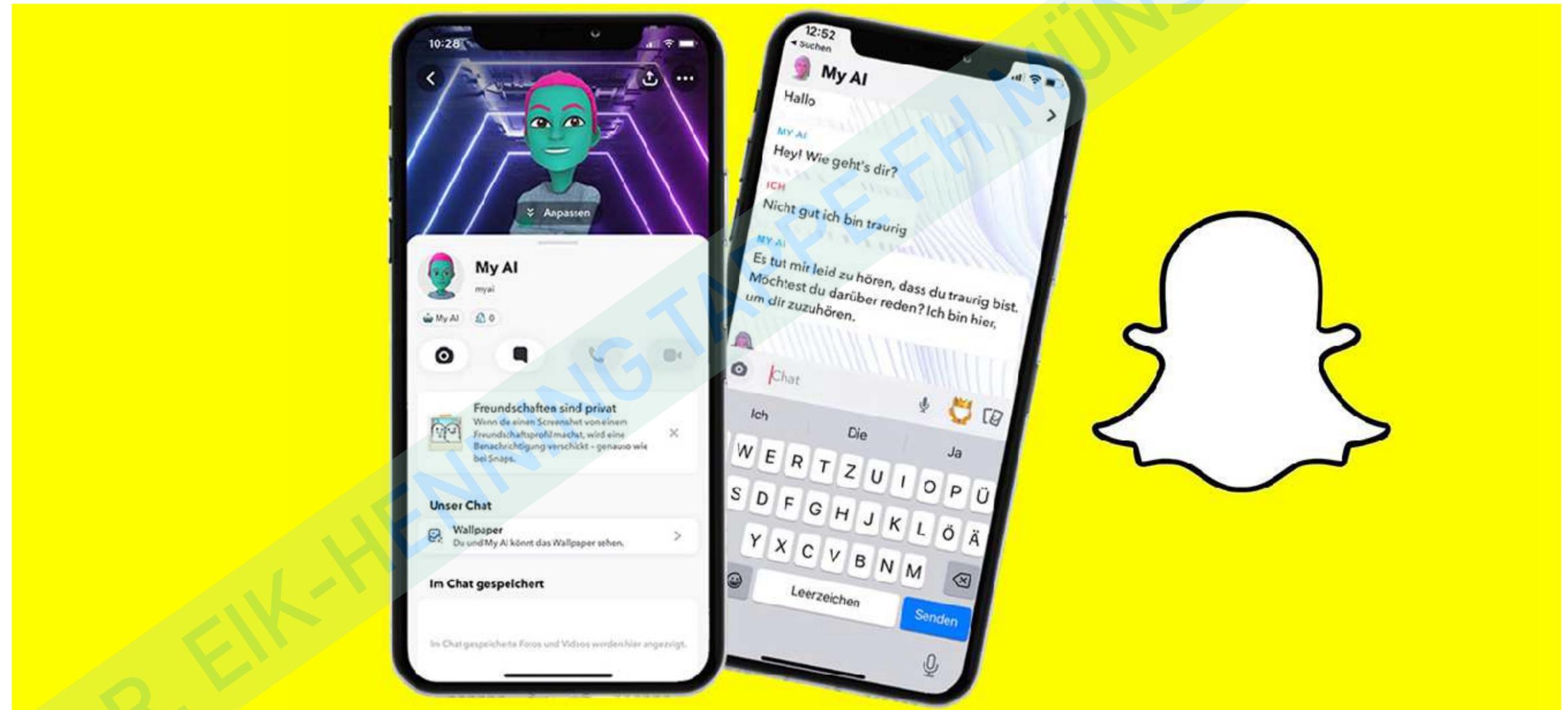


KI ALS PERSONALISIERTER LERNHELPER?

VORGEGEBENE SOZIALE UND KULTURELLE WERTVORSTELLUNGEN



Familie
Politik
Bildung



KI ALS PERSONALISIERTER LERNHELPER?

WERTE & MEDIALE LEBENSSELTEN

Entwicklung jugendlicher Wertesysteme

Vorgegebene soziale und kulturelle Wertvorstellungen

prägen das Aufwachsen -> Lernen durch Beobachtung und Nachahmung der Werte und Verhaltensweisen von sozialen Gruppenmitgliedern (z. B. Familie, Lehrer*innen, Politiker*innen).

Einfluss peerorientierter und jugendkultureller Wertesysteme

mit zunehmenden Jugendalter (z. B. Communities, Influencer*innen).



PROF. DR. EIK-HEINING

EINFLUSS PEERORIENTIERTER UND JUGENDKULTURELLER WERTESYSTEME

Medien bieten
Wertehaltungen an

Medien sind
Artikulationsinstrument

PROF. DR. EIK-HENNING TAPPE FH MÜNSTER

EINFLUSS PEERORIENTIERTER UND JUGENDKULTURELLER WERTESYSTEME

**Online Harrasment &
Cybermobbing**

**Influencer-Marketing &
Identitätskapitalisierung**

**Rollen- &
Geschlechterbilder**

**Beschönigung &
Idealisierung**

PROF. DR. EIK-HENNING TAPPE FH MÜNSTER

EINFLUSS PEERORIENTIERTER UND JUGENDKULTURELLER WERTESYSTEME

**Boundary Management &
Kompetenzen**

**Soziale Ressourcen &
Lebenskohärenz**

**Anerkennungskultur &
Engagement**

PROF. DR. EIK-HENNING TAPPE FH MÜNSTER

WERTE & MEDIALE LEBENSSELTEN

Entwicklung jugendlicher Wertesysteme

Vorgegebene soziale und kulturelle Wertvorstellungen

prägen das Aufwachsen -> Lernen durch Beobachtung und Nachahmung der Werte und Verhaltensweisen von sozialen Gruppenmitgliedern (z. B. Familie, Lehrer*innen, Politiker*innen).

Einfluss peerorientierter und jugendkultureller Wertesysteme

mit zunehmenden Jugendalter (z. B. Communities, Influencer*innen).

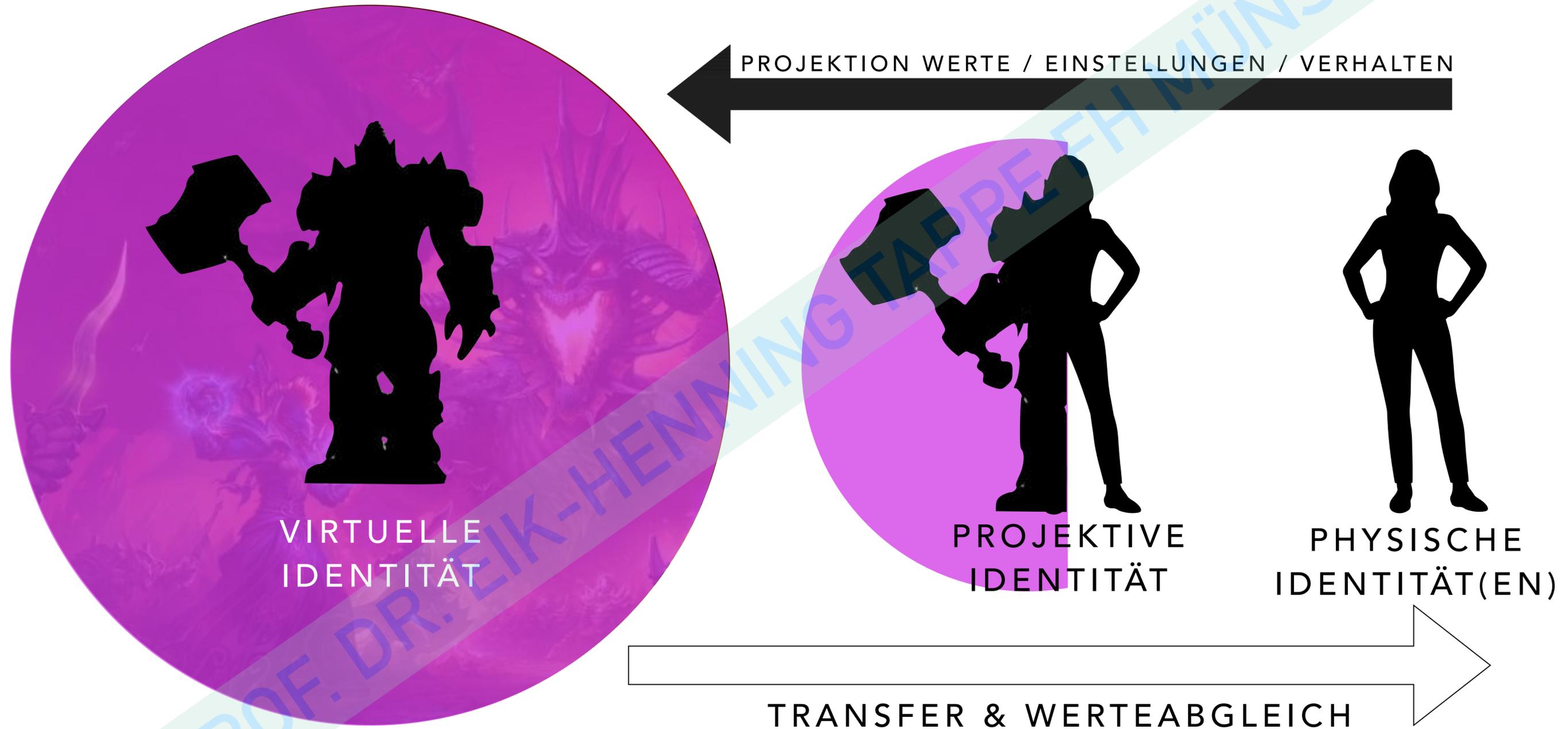
Abgleich des Wertekanons mit dem Selbstbild

und mit eigener (sozialer und kultureller) Lebenserfahrung.

-> Akkommodation vs. Widerstand



ABGLEICH DES WERTEKANONS MIT DEM SELBSTBILD - BEISPIEL GAMES



DREI IDENTITÄTEN VON COMPUTERSPIELER*INNEN (GEE)

NORMEN UND WERTE IN GAMES

FIFA

MINECRAFT

FORTNITE

GTA

Beliebtste Gamingtitel bei Jugendlichen

NORMEN UND WERTE IN GAMES

- **Narration als Grundbaustein** der Thematisierung von Wertesystemen und Normüberschreitungen.
 - Involvierung erzwingt Auseinandersetzung mit eigenen Wertvorstellungen.
 - Kann zu moralischen Dilemmata führen.
- **Ludus als „Safe Space“**
 - Grenzüberschreitungen / abweichende Wertesysteme können über Avatare erprobt werden.
 - Fähigkeit zum wertebasierten Abgleich abhängig von individuellen Entwicklungs- und Erfahrungsständen.
- **Spiel verlangt Entscheidungen**
 - Abgleich zwischen eigenen Werten, Spielfortschritt (z. B. während des Flows) und Spielspaß.
 - Wertorientierung vs. Spielmechaniken -> moralische Verhaltensweisen im Spiel müssen nicht mit individuellen Wertvorstellungen übereinstimmen.

WERTEBILDUNG IN DER (MEDIENPÄDAGOGISCHEN)
KINDER- UND JUGENDARBEIT

WERTEBILDUNG IN DER KINDER- UND JUGENDARBEIT

§11 Abs. 1 SGB VIII: „Jungen Menschen sind die zur **Förderung** ihrer **Entwicklung** erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den **Interessen** junger Menschen **anknüpfen** und von ihnen **mitbestimmt** und **mitgestaltet** werden, sie zur **Selbstbestimmung** befähigen und zur **gesellschaftlichen Mitverantwortung** und zu **sozialem Engagement** anregen und hinführen.“

WERTEBILDUNG IN DER KINDER- UND JUGENDARBEIT

- Authentische, lebensweltorientierte **Erfahrungsräume** für die Wertebildung anbieten.
- Anlässe zur **Partizipation** und **Mitbestimmung** von Angeboten geben -> Raum für begleitete „Grenzüberschreitungen“ ermöglichen.
- **Bejahte Wertesysteme** (in virtuellen Welten) nicht per se handlungsleitend für Jugendliche -> Einstellung vs. Verhalten zum Diskurs stellen.
- **Vorleben von Werten** (auch in Social Media und Spielprozessen) größerer Effekt als Vorgeben von Wertesystemen.

IMPLIKATIONEN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS

Heranwachsende kommen unweigerlich außerhalb von Erziehungs- und Bildungskontexten mit moralischen Entscheidungen in virtuellen Welten in Kontakt.

- Erziehungs- und Bildungsprozesse als Ankerpunkte für Aufarbeitungen / für einen Abgleich des Erlebten.
- Auseinandersetzung mit Influencer*innen / Figuren / Narrationen und wertebasierten Erfahrungs- und Entscheidungssituationen.
- Abgrenzung von weltlichen / alltagsorientierten Erfahrungen .



IMPLIKATIONEN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS

Gezielt Narrationen und moralische Dilemmata in virtuellen Welten nutzen, um pädagogische Anknüpfungspunkte herzustellen.

- Schaffen von Diskussionsgrundlagen auf Basis von als bedeutsam empfundenen medialen Erfahrungen.
- Förderung von Reflexionskompetenz und kritischer Wertebildung auch in Hinblick auf unbekannte / entgegengestellte Werteprinzipien.
- Nutzung von Selbstwirksamkeitsprozessen und Authentizitätserfahrungen durch Ko-Produktion von oder Interaktion in medialen Narrationen.



IMPLIKATIONEN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS

Aufbau von lebensweltbezogener Medienkompetenz

- Auseinandersetzung mit Wirkungsweisen und marktökonomischen Mechanismen.
- Ermöglichung von kultureller Teilhabe als Grundlage für die Befähigung zum gesellschaftlichen Diskurs.
- Games nutzen, um eine Gegenöffentlichkeit zu schaffen -> Wechsel von Konsumierenden hin zu kritisch-reflexiven Produzierenden.

BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld
Das Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.

Lebensweltnah
Spielerefeld
Kreativ
Motivation
Gemeinsam spielen
Interkulturell
Geschlechtersensibel
Begegnungen schaffen
Begeisterung
Gaming als Jugendkultur
Aktive Medienarbeit
Kultur des Miteinanders
Jugendbeteiligung
Teilhabe an digitalen Lebenswelten

NETZWERK
GAMING

DIETER BAACKE Preisträger*in

www.dieter-baacke-preis.de

GMK
Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

MEDIENPÄDAGOGIK BIETET EINE ORIENTIERUNGSFUNKTION!

**Orientierung zur Förderung des
bewertend reflexiven Handelns**

**Orientierungen als Verhältnis von
Selbst und Welt**

**Orientierung in virtuellen Räumen und
digitalisierten Zeichensystemen**

MEDIENPÄDAGOGIK BIETET EINE ORIENTIERUNGSFUNKTION!

„Es geht nicht nur darum, die Heranwachsenden vor möglichen, ihre Entwicklung gefährdenden oder die Würde ihrer Person verletzenden Medieneinflüssen zu schützen (...), sondern die selbstgesteuerten Lernprozesse an gesellschaftlich anerkannten Normen und den Werten unserer freiheitlich-demokratischen Grundordnung auszurichten.“ (Spanhel 2020)

PROF. DR. EIK-FENNING TAPPE FH MÜNSTER

GG WP