

## Medienpädagogik und Medienkompetenz in verschiedenen Alters- und Entwicklungsstufen III

### Die Jugendlichen: „Wir wissen Bescheid – besser als Ihr!“

13. November 2012 in Stuttgart

#### Wie ticken Jugendliche 2012?

Der soziokulturelle Wandel in unserer Gesellschaft hat sich in den letzten Jahren beschleunigt und verändert tiefgreifend die Struktur und Kultur des Alltags. In keiner Altersgruppe ist dieser Wandel so frühzeitig und deutlich spürbar wie bei Jugendlichen. Doch wie ist die „Jugend von heute? Darüber gibt die neue Sinus-Jugendstudie „Wie ticken Jugendliche 2012?“ Auskunft.

Die qualitative Untersuchung nimmt die Alterskohorte der 14- bis 17-Jährigen in den Blick und zeigt auf, welche jugendlichen Lebenswelten es in Deutschland gibt und wie Jugendliche in diesen verschiedenen Welten ihren Alltag (er)leben. Um ein umfassendes Bild jugendlicher Orientierungen und Lebensweisen zu erhalten, werden neben der Erforschung der Werthaltungen verschiedenste Facetten des täglichen Lebens in den Blick genommen, u.a. auch die Mediennutzung der Jugendlichen.

Auftraggeber der Studie sind:

- Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
- Bund der Deutschen Katholischen Jugend
- Bundeszentrale für politische Bildung
- Bischöfliches Hilfswerk Misereor e. V.
- Bischöfliche Medienstiftung der Diözese Rottenburg-Stuttgart
- Südwestrundfunk SWR

#### **Christine Uhlmann**

*Diplompädagogin, Diplomtheologin, Bildungsmanagerin, Referentin der Sinus-Akademie*

#### Soziale Medien in der Jugendarbeit – Gefällt mir!

Soziale Medien gehören zu der Lebenswelt von Jugendlichen - genau so wie sie zu unserer Gesellschaft gehören, denn diese hat sich in den letzten Jahren mit dem Internet grundlegend gewandelt und tut es noch. Der Input soll eine Einladung sein, sich in der pädagogischen Betrachtung des Netzes zurückzulehnen und eine breitere Perspektive einzunehmen. So kommen nämlich gute Gründe in den Blick, wieso insbesondere sozialräumlich orientierte Jugendarbeit in und mit dem Social Web aktiv werden sollte.

#### **Eike Rösch**

*Diplompädagoge, Medienpädagoge, Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V., Medienpädagogik Praxis-Blog, Mainz*

## Foren / Workshops

### 1. Computerspiele

Der Umgang mit Computerspielen in der pädagogischen Praxis steht hier im Mittelpunkt. Was macht die Faszination von Computer- und Videospielen aus? Wie sind die Wirkungszusammenhänge mit den Themen Sucht und Gewalt? Es gibt die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch über Computerspielen in der Berufspraxis, dazu Anregungen und praktische Beispiele.

#### **Wilfried Grüßinger**

*Diplomsozialarbeiter, Leiter des Kinder- und Jugendhauses Oststadt, Gutachter der USK, Referent im LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit (ajs), Karlsruhe*

### 2. Projekt 16 – Wie beurteilen Jugendliche Gewalt im Film

Wie verarbeiten Jugendliche unterschiedliche Arten filmischer Gewalt? Bestehen Zusammenhänge zwischen realer und medial inszenierter Gewalt? Wo lassen sich Gewaltwirkungsrisiken ausmachen?

„Projekt 16“, getragen vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH in Wiesbaden, beteiligt 200 Jugendliche im Alter zwischen 16 und 18 Jahren aus allen Schulformen, um zu erfahren, wie diese Altersgruppe Gewalt im Film beurteilt.

Die teilnehmenden Jugendlichen wurden in eine „Expertenrolle“ versetzt, in der sie unter zwei Perspektiven, „Wie wirkt das Gesehene auf mich?“ und „Wie könnte das Gesehene auf andere wirken?“ die Kinofilme „300“, „Vier Brüder“ und „Chiko“ analysierten, ihre Wirkung beurteilten und eine Altersfreigabe aussprachen.

#### **Birgit Goehlnich**

*Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH, Wiesbaden*

### 3. Pornografie im Alltag Jugendlicher: Umgangsweisen, Einflüsse auf die sexuelle Entwicklung und Konsequenzen für die pädagogische Praxis

"Sex sells" - so lautet nicht mehr nur das Motto der Werbung, auch im Fernsehen, in der Musik und im Internet spielen Sexualisierungen eine immer größere Rolle. Mit Blick auf Jugendliche ist in den letzten Jahren ein Bereich besonders in die Kritik geraten: die frei zugängliche Pornografie im Internet. Tatsächlich haben Jugendliche heute so leicht Zugang auch zu drastischen Darstellungen von Sexualität und werden in bisher ungekannten Ausmaß auch ungewollt damit konfrontiert. Nach einem kurzen Überblick über die Veränderungen beim Angebot expliziter Darstellungen von Sexualität gibt der Workshop Einblick in die geschlechtsspezifischen Umgangsweisen Jugendlicher mit Pornografie, thematisiert die dahinter stehenden Motive und benennt mögliche Auswirkungen auf die sexuelle Entwicklung. Abschließend werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie der Pornografiekonsum Jugendlicher in der pädagogischen Praxis thematisiert und sinnvoll bearbeitet werden kann.

#### **Dr. Daniel Hajok**

*Kommunikations- und Medienwissenschaftler, Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien, Berlin*

#### 4. Bücher, Musik und Filme im Netz – Was ist eigentlich erlaubt?

Zunehmend werden Musik, Bücher, Filme, Software etc. digital erworben und konsumiert. Außerdem kann heute jeder mit ganz einfachen Mitteln selber kreativ werden und Inhalte erstellen. Das Urheberrecht steht damit vor massiven Problemen: Zum einen hat das geltende Recht keine Antworten auf neue Entwicklungen, wie beispielsweise Mixing, Mash-Ups, Streaming und User Generated Content. Aber auch für Nutzer entstehen hierdurch große Probleme: Viele sind stark verunsichert, was sie im Netz dürfen und was nicht beziehungsweise wissen gar nicht, wann sie eine Urheberrechtsverletzung begehen. Darf ich meine Lieblingslieder weitergeben, Tauschbörsen benutzen, YouTube-Videos bei Facebook hochladen etc.? Immer mehr Nutzer sind kostspieligen Abmahnungen wegen Urheberrechtsverletzungen ausgesetzt. Wie geht man mit einer solchen Abmahnung um – reagieren oder ignorieren? Brauche ich einen Anwalt? Der Workshop wird Antworten auf diese und weitere Probleme im Netz im Bereich des Urheberrechts geben und mit Ihnen diskutieren, wie ein richtiger Umgang mit dem Urheberrecht im Netz mit den Jugendlichen praktiziert werden kann.

##### **Michaela Zinke**

*Wirtschaftsjuristin, Referentin des Verbraucherzentrale Bundesverbands im Projekt Verbraucherrechte in der digitalen Welt, Berlin*

#### 5. Soziale Medien in der Jugendarbeit

In dem Forum werden zunächst konkrete Beispiele aus verschiedenen Arbeitsbereichen der Jugendarbeit betrachtet, wie Soziale Medien in der alltäglichen Arbeit sinnvoll genutzt werden können. Dies soll aber nur eine Basis sein, auf der die Anwesenden überlegen, welche Rolle das Social Web in der Jugendarbeit spielen kann und soll.

##### **Eike Rösch**

*Diplompädagoge, Medienpädagoge, Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V., Medienpädagogik Praxis-Blog, Mainz*