

# ZWISCHENBERICHT



**Erste Förderphase: Februar 2012 bis Mai 2013**

**Auszug aus dem Zwischenbericht zur ersten Förderphase:  
Ergebnisse zum Schwerpunktthema Jugendmedienschutz**

Ein Projekt des  
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München  
Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend  
(BMFSFJ) im Rahmen des Dialog Internet

München, 14. Juni 2013

## Ergebnisse zum Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Das folgende Kapitel stellt die Evaluationsergebnisse des ersten Schwerpunktthemas dar. Dabei wird im ersten Abschnitt Jugendmedienschutz aus der Sicht Jugendlicher betrachtet und nimmt deren Motivlagen ausführlicher in den Blick. Der zweite Abschnitt befasst sich mit der Bedeutung der Medien, die in den Modellprojekten bei der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema zum Einsatz kamen. Im letzten Teil werden die in den Projekten angewandten Herangehensweisen systematisiert.

### *Jugendmedienschutz aus der Perspektive Jugendlicher*

Von den Jugendlichen wurden unterschiedliche Themenbereiche genannt, die dem Kontext des Jugendmedienschutzes zuzuordnen sind, auch wenn für den Großteil der Heranwachsenden der Begriff „Jugendmedienschutz“ zunächst abstrakt und erst durch die Zergliederung in einzelne Aspekte und durch Bezugnahme auf Berührungspunkte in ihrer Erfahrungswelt greifbar wurde. In fast allen Projekten wurden **jugendmedienschutzrelevante Themen im Umgang mit sozialen Netzwerken** benannt, beispielsweise bezüglich der **Daten**: Welche meiner Daten werden vom Netzwerkbetreiber gespeichert und gesammelt? Wie werden diese Daten weiterverarbeitet? Wie kann man sich hier schützen? Daneben war auch die Frage nach der „richtigen“ **Privatsphäreinstellung** ein großes Thema, um das eigene Profil, Einladungen zu Veranstaltungen sowie Fotos und Statusmeldungen nur ausgewählten Kontakten zugänglich zu machen und sich damit auch vor der unerwünschten Kontaktaufnahme durch Dritte zu schützen.

Auch **Online-Mobbing** wurde häufig angesprochen. In vielen Projekten berichteten die jugendlichen Projektbeteiligten von eigenen Erfahrungen oder Vorkommnissen aus ihrem näheren Umfeld. Sie thematisierten, sich in Situationen unsicher zu fühlen, nicht zu wissen, welche Maßnahmen ergriffen werden können bzw. müssen oder wen sie zur Unterstützung anfragen könnten. Insbesondere Jugendliche, die unabhängig vom Modellprojekt eigene Medienprodukte gestalten, z. B. bloggen oder Videos produzieren, fassten auch **Urheber- und Persönlichkeitsrechte** unter Jugendmedienschutz.

Jugendliche schließen in die Auseinandersetzung mit den angesprochenen Themen auch Eltern als Dialogpartner mit ein. Um im Dialog mit Erwachsenen argumentieren zu können und ihr Gegenüber mit positiven und förderlichen Gesichtspunkten von den Chancen ihres Internethandelns zu überzeugen, sollten Heranwachsende informiert sein. Die jugendlichen Projektbeteiligten formulierten jedoch gleichzeitig, dass auch Erziehungsberechtigte über Chancen und Risiken Bescheid wissen müssen, um in einen für beide Seiten konstruktiven Austausch zu treten. Fast in allen Projekten konnten die Jugendlichen von eigenen Erfahrungen oder Vorkommnissen aus ihrem Umfeld, an der eigenen Schule oder in ihrem Freundeskreis berichten, z. B. von Online-Mobbing, nicht abgesprochener Veröffentlichung von Fotos in Sozialen Netzwerken oder unangemessener Kontaktaufnahme durch Unbekannte. Aus dieser persönlichen Relevanz von Themen, die für die Jugendlichen dem Jugendmedienschutz zugeordnet werden, erwuchs das Interesse und ihre Motivation, sich intensiver damit auseinanderzusetzen zu wollen, um zum einen persönlich besser informiert zu sein, jedoch ganz bewusst auch um für (Mit-)Schülerinnen und Schüler sowie andere Jugendliche qualifiziert ansprechbar zu sein. Dass die Peer-Edukatoren und -Edukatoren ein gesteigertes Bewusstsein für jugendschutzrelevante Fragestellungen entwickelt haben, wird vor allem in der Auswertungsrunde am Abschluss-Camp deutlich – und damit nach dem Abschluss ihrer Projekte und ihres Einsatzes in Peer-to-Peer-Aktivitäten. Sie formulierten, dass es zunächst darum geht, ein Bewusstsein für die eigene Mediennutzung schaffen und sich kritisch damit auseinanderzusetzen. Ihrer eigenen Erfahrung und Wahrnehmung nach, sind viele Gleichaltrige in Bezug auf Gefährdungen im Umgang mit dem Internet nicht ausreichend informiert oder unterschätzen Risiken. Sich aus technischer Hinsicht im und mit dem Internet auszukennen, einen Blog zu schreiben oder ein Video zu produzieren stellt eine Dimension des souveränen

Medienumgangs dar. Sie stellten fest, dass eine Reflexion dessen sowie der Schritt, daraus Konsequenzen für das eigene Medienhandeln zu ziehen, nur selten stattfinden. Die in den Projekten engagierten Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren haben die Einsicht gewonnen, dass es von enormer Bedeutung ist, andere Jugendliche für jugendschutzrelevante Themen zu sensibilisieren und die Teilnehmenden ihrer Peer-to-Peer-Aktivitäten darin zu unterstützen, ein Gespür für problematische Situationen zu entwickeln. Für sie erscheint dies aufgrund der Komplexität des Mediums Internet sinnvoller, als für jede Gefährdung exakt zu wissen, welche Maßnahmen getroffen werden müsse.

In den Interviews machen die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren deutlich, „dass [es] eine wichtige Sache ist, [...] Also ich fand's gut, dass wir uns damit beschäftigt haben, weil das einfach... ja, ich finde es gehört einfach dazu.“ (Medientrainer\_innen, 190) Im Vorfeld haben sich nur etwa ein Viertel von ihnen mit Themen wie dem Schutz bzw. der Weitergabe eigener Daten, Online-Mobbing oder dem Umgang mit problematischen Inhalten beschäftigt. Wenn es zu einer Auseinandersetzung kam, war diese in manchen Fällen durch die Eltern initiiert, beispielsweise gebunden daran, einen eigenen Laptop zu bekommen oder sich ein Profil bei einem sozialen Netzwerkdienst anlegen zu dürfen. Von weiteren Vorerfahrungen mit jugendmedienschutzrelevanten Fragestellungen berichteten Jugendliche, die selbst bereits Medienprodukte erstellt und veröffentlicht haben und dabei z.B. bei der Nutzung von Musik mit Fragestellungen des Urheberrechts in Berührung kamen.

Sich im Rahmen ihres Projektes mit jugendschutzrelevanten Themen auseinanderzusetzen, schätzten die Jugendlichen als Bereicherung für sich selbst ein. In den Interviews äußerten sie, bei ihrem Handeln im Internet nun achtsamer vorzugehen, bewusster und sicherer zu handeln – vor allem in sozialen Netzwerken. Heranwachsende, die bereits über Grundwissen verfügten, beschrieben, dass sie dieses bisher eher oberflächliche Wissen durch die intensive Auseinandersetzung vertiefen konnten und äußern, dass sie „schon wusste[n], worauf man achten muss und so, dass es einem schon so in Fleisch und Blut übergegangen ist, bei *facebook*, worauf man achten muss. Aber man nochmal einen Blick dafür entwickelt, dass es anderen Leuten vielleicht nicht so bewusst ist.“ (P2P Online-Mobbing, 126)

Jugendmedienschutzrelevante Themen werden dann für Jugendliche greifbar, wenn sie mit konkreten Aspekten ihres Alltags in Zusammenhang gebracht werden. Die Themen erfahren ihre Relevanz durch die persönliche Betroffenheit. Selbst sensibilisiert für jugendmedienschutzrelevante Themen haben sie ein großes Interesse, ihr angeeignetes Wissen und ihre Erfahrung an andere Jugendliche weiterzugeben.

### ***Die Rolle der Medien bei der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema***

Der folgende Abschnitt stellt die Medien in den Mittelpunkt und fragt nach deren Bedeutung bei der Auseinandersetzung mit dem Thema Jugendmedienschutz im Rahmen der Modellprojekte. Medien sind Dreh- und Angelpunkt der Projekte. In einem Moment sind sie Gegenstand, im nächsten Methode oder Instrument der Auseinandersetzung – nicht immer ist das eine vom anderen zu trennen. In den Modellprojekten kamen Medien in allen Dimensionen zum Einsatz. Dass ein Schwerpunktthema wie Jugendmedienschutz nicht ohne die Bezugnahme auf Medien und die konkrete Auseinandersetzung damit auskommt, liegt auf der Hand. Da Medien einen Teil der Lebensrealität von Jugendlichen darstellen und Jugendmedienschutz als komplex und wenig greifbar von Jugendlichen verstanden wird, musste Medien gerade in Verbindung mit diesem Thema in den Modellprojekten ein hoher Stellenwert eingeräumt werden.

- Im Kontext der Auseinandersetzung mit Jugendmedienschutz waren Medien in den Modellprojekten präsent, um damit Wissen zu jugendmedienschutzrelevanten Themen zu **sammeln und sich anzueignen**, beispielsweise über die Recherche im Internet, durch Video-Clips oder Interviews mit Expertinnen und Experten.
- Medien hatten auch eine Bedeutung für die **Reflexion und Bearbeitung** dieses Wissens, denn in ihren Medienprodukten speisten die Peer-Edukatoreninnen und Peer-Edukatoren die neuen Informationen in ihre eigenen Erfahrungen ein. Sie produzierten eigene Videos, Hörspiele oder Bildergeschichten mit Medien. Gleichzeitig stießen sie im Produktionsprozess auf konkrete jugendmedienschutzrelevante Fragen, z.B. bezüglich der Urheberrechte von Musikstücken. Genaugenommen haben diese Medienprodukte sogar eine Doppelfunktion, denn im Rahmen der Peer-to-Peer-Aktivitäten sind sie für die Teilnehmenden wiederum mediale Impulse der Aneignung von Wissen.
- Auch in der **Weitergabe und Kommunikation** spielten Medien eine bedeutende Rolle. Medienprodukte wurden auf projekteigenen Blogs zur Verfügung gestellt und auch dabei wurden Fragestellungen des Jugendmedienschutzes thematisiert. Gleiches gilt für die Nutzung sozialer Netzwerkdienste als Kommunikationskanal innerhalb der Projektgruppen, wie beispielsweise einer geschlossenen *facebook*-Gruppe.

Medien spielten in den Modellprojekten eine sehr facettenreiche und multidimensionale Rolle. Die konkrete Form des Einsatzes sowie die methodische Einbindung in die Projektarbeit und in Peer-to-Peer-Aktivitäten waren orientiert an der jeweiligen Zielgruppe und den gegebenen Rahmenbedingungen und werden im folgenden Abschnitt ausführlicher betrachtet.

### **Methoden der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema**

Bei der Auswahl der geförderten Projekte war unter anderem von Bedeutung, wie innovativ das Konzept gestaltet war und ob sich daraus richtungweisende Anregungen für eine zeitgemäße Auseinandersetzung mit Kinder- und Jugendschutzthemen extrahieren lassen. Nachfolgend stehen nun die Methoden im Vordergrund, die in den Modellprojekten eingesetzt wurden.

Jugendmedienschutz war in den Modellprojekten in verschiedenen Dimensionen präsent, dies spiegelt sich auch in den Formen der Auseinandersetzung wider. In den Projekten wurden daher Methoden eingesetzt, die stärker die Aneignung fundierter Kenntnisse zu jugendmedienschützerischen Themen in den Mittelpunkt stellen, deren Schwerpunkt auf einer kritischen Reflexion liegt und die die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren sowie die teilnehmenden Jugendlichen der Peer-to-Peer-Aktivitäten zu Produzentinnen und Produzenten von Medienprodukten machen.

Eine Systematisierung erfolgt zunächst hinsichtlich des pädagogischen Settings, d.h. ob die Methoden von Fachkräften für die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren oder von diesen für Jugendliche in den Peer-to-Peer-Aktivitäten umgesetzt wurden. Darüber hinaus stehen die in den Projekten realisierten Handlungsweisen in engen Zusammenhang mit den Rahmenbedingungen der einzelnen Projekte, so erfordert ein AG-Format im Rahmen von Ganztagesesschule gegenüber dem offenen Angebot einer medienpädagogischen Einrichtung ein modifiziertes methodisches Vorgehen. Die Auswahl der Methoden orientierte sich an den Bedürfnissen der Zielgruppe sowie an den zeitlichen und infrastrukturellen Voraussetzungen.

Methoden in der Arbeit der Fachkräfte mit den Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren Im Rahmen der Modellprojekte hatte es immer wieder Bedeutung, während der Arbeits- und Ausbildungsphase den Jugendlichen fundiertes, fachbezogenes Wissen an die Hand zu geben, um sie damit für ihre Aufgaben zu stärken. D.h. in den Projekten gab es eine Reihe von Methoden, die zwar häufig medial oder visuell unterstützt, jedoch eher rezeptiv angelegt waren. Dazu zählen:

- **Vorträge, Präsentationen und (Kurz)Inputs**, die vor allem von pädagogischen Fachkräften übernommen wurden; in manchen Fällen auch von externen Referentinnen und Referenten, da jugendmedienschutzrelevante Themen häufig Themen sind, die Expertenwissen erfordern, um differenziert zu informieren und Inhalte nicht zu verkürzen
- **Vor-Ort-Besuche** von Museen oder Einrichtungen, wie beispielsweise der Geschäftsstelle der USK; diese boten die Möglichkeit, sich ausführlich zu informieren oder mit Expertinnen und Experten in Austausch zu treten
- die Bearbeitung von Fallbeispielen
- **Quizformate**, die niedrigschwellig und spielerisch Wissen vermitteln

Folgende Herangehensweisen, die für die eigene Mediennutzung sensibilisieren und anregen, diese kritisch zu hinterfragen, die jugendschutzrelevante Medienthemen in den Vordergrund stellen, jedoch in der Regel ohne den Einsatz von medientechnischem Equipment auskommen, wurden in den Projekten umgesetzt:

- Beschäftigung mit der eigenen **Medienbiografie**
- Gestaltung einer **Mindmap**, mit der die individuellen Netzwerke abgebildet wurden, denen sich die Peer-Edukatoren und -Edukatoren zugehörig fühlen
- **An Rollenspielen orientierte Übungen** wurden eingesetzt, um den Heranwachsenden den Perspektivwechsel zu ermöglichen und alternative Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen zu erarbeiten. Vor allem für die Teilnehmenden in Scout-Projekten spielt die Fähigkeit, in Beratungssituationen andere Standpunkte einnehmen zu können eine bedeutende Rolle, die hier trainiert werden kann. Themen, die mit Rollenspielen bearbeitet wurden, waren u.a. Abzocke im Internet und Online-Mobbing

Von den Fachkräften initiierte und moderierte **Diskussionsrunden** im Anschluss an die jeweilige Methode boten die Möglichkeit, Fragen zu Datenschutz, Privatsphäreinstellungen in Sozialen Netzwerken, Kostenfallen etc. aufzugreifen.

Über die **Produktion von Materialien sowie die Entwicklung von Methoden**, die in den Peer-to-Peer-Aktivitäten zum Einsatz kommen sollten, wurde vor allem eine kognitive Auseinandersetzung mit den ausgewählten Themen erreicht. In einem Projekt erstellten die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren eine **Social Media Guideline**, ein Regelwerk, das unerfahrenen Nutzerinnen und Nutzern als Hilfestellung für ihr Handeln in Netzwerken dienen soll und ein Element des Workshops für ihre Mitschülerinnen und -schüler darstellt. Daneben wurden auch **Geschichten**, die die Risiken von sozialen Netzwerken aufgreifen, Fallbeispiele, um das Thema technischer Schutz greifbarer zu machen, **Quizformate**, beispielsweise zu Datensicherheit, oder ein **fiktives Chatprotokoll**, um ausgehend davon gemeinsam Sicherheitstipps zu erarbeiten, von den Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren entwickelt.

Wenn aus methodischer Hinsicht das Handeln der Teilnehmenden im Vordergrund stehen sollte, kamen Arbeitsformen im Sinne aktiver Medienarbeit zum Einsatz. Zum Teil waren Jugendmedienschutzthemen Gegenstand der Methoden. In anderen Fällen boten sich im Arbeitsprozess vielfältige Möglichkeiten, Jugendmedienschutz situationsbezogen zu thematisieren. Umgesetzt wurden unter anderem:

- eine **Bildergeschichte** zum Thema Cybermobbing
- ein **Hörspiel** zum Thema „Abzocke“
- die Entwicklung und **Programmierung eigener Games** mit der Software KODU sowie deren anschließende Bewertung innerhalb der Projektgruppe. Dabei bekamen neben Aspekten der Spielgestaltung, Genres und Usability auch Diskussionen über USK, Kriterien zur Bewertung von Games oder problematischen Inhalten Raum
- selbst **produzierte Videos**, die sich mit Themen aus dem schulischen Umfeld der Teilnehmenden oder jugendmedienschutzrelevanten Themen wie z.B. Online-Mobbing beschäftigten
- das Aufsetzen **projekteigener Blogs** sowie deren Nutzung und Ausgestaltung wurden auch aus jugendschützerischer Hinsicht beleuchtet

### Methoden in den konkreten Peer-to-Peer-Aktivitäten

Die für Peer-to-Peer-Aktivitäten zur Verfügung stehende Zeit war meist kurz bemessen, Medien wurden daher eher rezeptiv und zur multimedialen Unterstützung herangezogen, als dass sie aktiv gestaltend eingesetzt werden konnten. Im Vordergrund stand die Weitergabe des erarbeiteten Wissens häufig

- in Form von kurzen **thematische Inputs**
- oder mittels zum Teil eigens entwickelter **Quizformate**, die eine spielerische und unterhaltsame Form der Auseinandersetzung und Sensibilisierung, gerade durch ihren Wettkampfcharakter, darstellen – u.a. zu Themen wie Datensicherheit und technischem Schutz.

Methoden, die Medien als Thema in den Mittelpunkt nahmen und für Chancen und Risiken sensibilisierten, stellten den Großteil der Herangehensweisen in den Peer-to-Peer-Aktivitäten dar. Häufig dienten die eigens produziert Medienerzeugnisse als Impulse für

- Diskussionen,
- Kleingruppenarbeit,
- oder Filmgespräche.

Die Dokumentation der individuellen **Medienbiografie**, die Auseinandersetzung mit Social Media Guidelines oder die Bearbeitung von Themen mittels **Geschichten** oder **Fallbeispielen**, in deren Folge dann **gemeinsam mit den Teilnehmenden Regeln erarbeitet** wurden, beispielsweise über den Schutz der eigenen Daten, waren weitere eher reflexionsorientierte Methoden. Dass Fragestellungen zu Chancen und Risiken medialen Handelns auch im Bewusstsein der Gesellschaft Thema sind, wird von einer Projektgruppe insofern in deren Auseinandersetzung einbezogen, als dass sie angeregt durch einen **Theaterbesuch** ihr individuelles Medienhandeln im diskursiven Austausch angelehnt an die **Methode des Philosophierens** reflektierten.

Kreative Elemente medienpraktischen Arbeitens waren in den Workshops nur unter bestimmten Voraussetzungen zu realisieren. Die Peer-to-Peer-Aktivitäten in den Scout-Projekten waren in der Regel an die Unterrichtszeiten der Schulen gebunden und wurden in einer Schulstunde oder einer Doppelstunde durchgeführt. Die medientechnische Ausstattung vor Ort und die Durchführung der Aktivitäten im Klassenverband schränkten die Möglichkeiten, aktiv-gestalterische Methoden zu integrieren, sehr ein. Bei im außerschulischen Bereich angebotenen Workshops mit überschaubarer Teilnehmendenzahl wurden z. B. **Videos produziert** und jugendmedienschutzrelevante Themen, die während des Prozesses zur Sprache kamen, auf der begleitenden Reflexionsebene bearbeitet. Für die erste Phase der Projekte, die in der Regel die Aneignung von Wissen und die Qualifizierung der Jugendlichen für ihre Rolle als Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren zum Gegenstand hatte, wählten die pädagogischen Fachkräfte Methoden, die die Jugendlichen ermunterten, Medien auszuprobieren, zu analysieren, das eigene Medienhandeln zu überprüfen und gegebenenfalls Konsequenzen zu ziehen. Jedoch nicht in der Art, ob etwas richtig oder falsch sei, ob man etwas dürfe oder nicht, sondern vielmehr um sie darin zu unterstützen, sich selbst einzuordnen und ihren Umgang mit Medien souverän zu gestalten sowie um eine kritische Auseinandersetzung anzuregen. Jugendmedienschutz wird von den Fachkräften nicht nur im engeren Sinn als „effektive Reduzierung medieninduzierter Entwicklungsrisiken“ (Dreyer 2011: 6), sondern vielmehr, wie auch in der Ausschreibung intendiert, als dessen Ausweitung auf angrenzende jugendschutzrelevante Themen verstanden. Die Auseinandersetzung mit Themen aus dem Kontext des Jugendmedienschutz, beispielsweise Online-Mobbing, Fragen zu Schutz und Sicherheit der eigenen Daten oder Urheberrechten, in der Projektarbeit wird als Form von Prävention angesehen, die die Handlungskompetenzen Jugendlicher erweitern und sie für Risiken und Gefahren des Netzes sensibilisieren kann. Von beteiligten Fachkräfte wurde auch formuliert, dass regulative Maßnahmen wie Filter Heranwachsende nicht umfassend davor schützen können mit problematischen Inhalten in Berührung zu kommen, die Förderung eines kompetenten Handelns im Netz nahm daher einen zentralen Stellenwert ein.

Die Themen zunächst für sich selbst zu bearbeiten, oftmals sehr handlungsorientiert, wurde zur Grundlage dessen, woraus die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren für die Peer-to-Peer-Aktivitäten schöpfen konnten. Ziel der Fachkräfte war es, die Jugendlichen mit Arbeitsweisen und Themenfeldern vertraut zu machen und sie somit zu befähigen, ihr erworbenes Wissen und ihre Erfahrungen weiterzugeben. Die Konzepte der Peer-to-Peer-Aktivitäten entstanden in den meisten Projekten in einem von den Fachkräften gerahmten und begleiteten Entwicklungsprozess. Die sich stark unterscheidenden Konzepte der geförderten Projekte spiegelten sich auch in der Verschiedenartigkeit der Workshop-Abläufe wieder.

Aus Sicht der Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren war eine spielerische und abwechslungsreiche Herangehensweise bei den Peer-Einsätzen für andere Jugendliche besonders wichtig. „Dass die Informationsvermittlung über Spiele erfolgt ist. Also dass wir erprobt haben, wie wir den Kindern am besten vermitteln können, was sie im Internet besser lassen sollten. Und dass wir dann auch selber Spiele gemacht haben, damit das mal aufgelockert wird und dass wir nicht nur... die ganze Zeit in der Runde sitzen und uns über Themen unterhalten, sondern auch mal spielen und ein bisschen Abwechslung bekommen.“ (NetzwerkScouts 3.0 G2, 36) In ihren Aktivitäten wollten sie ihr Wissen an andere weitergeben – ihnen war wichtig, dass ihre Aktivitäten für die Teilnehmenden informativ aber gleichzeitig unterhaltsam, spannend und kurzweilig sind. Dabei griffen sie auf ihre eigenen Erfahrungen zurück und benannten sehr konkret, was ihnen gefallen hat und mit welchen Modifizierungen dies auch für ihre eigenen Aktivitäten erfolgversprechend sein würde. Spielerische Elemente oder thematisch aufbereitete Quizformate wurden in der Konsequenz in alle Peer-to-Peer-Aktivitäten integriert.

## Schlussfolgerungen

Das Projekt *peer<sup>3</sup>* verbindet zwei pädagogische Handlungsfelder: Einerseits geht es um die Förderung von Medienkompetenz bei Jugendlichen sowie die medienerzieherische Kompetenz bei Fachkräften, andererseits geht es aber auch um allgemeine pädagogische Fragen der Peer-Eduktion sowie der Partizipation. In der zu Beginn des Projekts erstellten Expertise zum Projekt wurden folgende fünf zentrale Kriterien für Peer-to-Peer-Projekte, die sich in diesem Spannungsfeld bewegen, erarbeitet:

- Lebensweltrelevanz
- Grad an Partizipation
- Transparenz des Prozesses und der Umsetzung des Projekts
- Angemessenheit und Wirkungsgrad in den Sozialräumen der Heranwachsenden
- Nachhaltigkeit des Projekts

Die Expertise ist online verfügbar unter: [http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet\\_Expertise\\_peerhochdrei\\_2012.pdf](http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet_Expertise_peerhochdrei_2012.pdf)

Abschließend werden nun auf Basis dieser Kriterien Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Projekte formuliert. Die Gelingensbedingungen dienen als Grundlage für die Weiterarbeit in diesem Projekt und werden in der zweiten Förderphase weiter präzisiert, um sie dann als Leitfaden für Peer-to-Peer-Projekte anzubieten. Des Weiteren wird abschließend ein Blick auf das Schwerpunktthema der ersten Förderphase „Jugendmedienschutz“ geworfen und die Frage nach der Lebensweltrelevanz dieses Thema für Jugendliche und pädagogische Fachkräfte sowie Handlungsmöglichkeiten und -notwendigkeiten in pädagogischen Projekten und vor allem in politischen Meinungsbildungsprozessen aufgezeigt.

Wenn man Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Projekte formulieren möchte, ist in einem ersten Schritt die Zielsetzung dieser Aktivitäten im Rahmen des Verständnisses von handlungsorientierter Medienpädagogik in den Blick zu nehmen. Peer-to-Peer-Projekte, die im Sinne Sturzenheckers (2007) Jugendlichen nicht nur eine Stimme geben sondern auch demokratische Auseinandersetzungen befördern sollen, setzen einen Rahmen, in dem Jugendliche selbst zu gestaltenden Akteurinnen und Akteuren werden, Angebote für Peers entwickeln und diese umsetzen. ‚Peers‘ bedeutet nicht zwangsläufig, dass alle Beteiligten das gleiche Alter haben, auf jeden Fall aber, dass gemeinsame Interessen und möglicherweise ein gemeinsamer Sozialraum vorhanden sind. Wenn alle Beteiligten Teil einer gemeinsamen Erfahrungswelt sind, ist ein Austausch auf Augenhöhe am wahrscheinlichsten. Hierarchische Strukturen, die insbesondere in pädagogischen Settings zwischen Erwachsenen und Jugendlichen ein Hemmnis für Austausch und Kommunikation darstellen, können damit überbrückt werden. Voraussetzung dafür ist, dass die Projekte in einem pädagogischen Setting stattfinden, in dem Jugendlichen die Ausgestaltung ihrer neuen Rolle ermöglicht wird. Zentral dafür wiederum sind Fachkräfte, die Jugendlichen eigenständiges, verantwortliches Handeln zutrauen und sich selbst in eine beratende Rolle zurückziehen können. Vor diesem Hintergrund können im Zuge der ersten Auswertung der Evaluation Gelingensbedingungen im Hinblick auf die Voraussetzungen bei den Fachkräften, bei den Jugendlichen und in Bezug auf die Strukturen formuliert werden.

- **Rollen aller Beteiligten müssen kontinuierlich reflektiert werden:** In Peer-to-Peer-Projekten erleben sich sowohl die Jugendlichen als auch die Fachkräfte in einer neuen Rolle. Damit werden vorhandene Rollenbilder und -verständnisse aufgebrochen. Eine Reflexion der Rollen aller Beteiligten ist schon in der Planung eines Peer-to-Peer-Projekts grundlegend. Dennoch können sich die Rollen und die Ausgestaltung und Passgenauigkeit der einzelnen Rollen im Projektverlauf stark ändern. Gründe dafür können in inhaltlichen, konzeptuellen Verschiebungen ebenso liegen, wie in einer Veränderung der Gruppenzusammensetzung. Neben der Bearbeitung des Projektthemas sind also in Peer-to-Peer-Projekten Räume für Reflexionsprozesse bezogen auf die Gruppe und jedes beteiligte Individuum vorzusehen.



- **Identifikation mit dem Thema ist Grundlage für eine gelingende Umsetzung:** Je mehr sich die beteiligten Jugendlichen mit dem behandelten Thema identifizieren, desto intensiver beschäftigen sie sich mit dem Thema und desto stärker ist ihr Anliegen, dieses Thema anderen Gleichaltrigen bzw. Gleichgesinnten nahezubringen. Die Lebensweltrelevanz des Themas muss von vornherein gegeben sein, darüber hinaus erleichtert eine offene Formulierung dieses Themas und die Anpassung an die Wünsche und Bedürfnisse der Jugendlichen im Projektverlauf die Identifikation der Jugendlichen mit dem Thema zusätzlich, was wiederum den Erfolg des Projekts zusätzlich erhöht.
- **Partizipationsmöglichkeiten sind entscheidend für die Nachhaltigkeit des Projekts:** Wenn Jugendliche mit ihren Fragen und Bedürfnissen ernst genommen werden, haben sie eine große Bereitschaft, sich mit ihren Interessen und Kompetenzen einzubringen. Je intensiver Jugendliche in den Gesamtprozess eingebunden sind und sich als eigenverantwortliche Expertinnen und Experten in ihrem sozialen Umfeld erleben, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Peer-to-Peer-Aktivitäten gelingen und für die Jugendlichen ein Erfolg sind, der sie Selbstwirksamkeit erfahren lässt. Je eigenständiger Heranwachsende Projektideen entwickeln und nach ihren Bedürfnissen umsetzen können, desto größer ist ihre Bindung an das Projekt und damit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie ihre Aktivitäten ausweiten und nachhaltig aktiv sein wollen.
- **Ein großes Methodenrepertoire erweitert die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen:** Die Aktivitäten von Jugendlichen für Jugendliche müssen so geplant werden, dass sie abwechslungsreich sind. Zentral ist, dass die jugendlichen Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren über den gesamten Zeitraum hinweg die maßgeblichen Akteurinnen und Akteure sind. Dafür benötigen sie ein Repertoire an Methoden. Gerade auch mediale Methoden wie Quiz, Fotos etc. werden gerne genutzt. Für produktive Medienarbeit fehlen ihnen aber oft die Zeit und die Vorbilder, hierfür sind den Jugendlichen mehr Ideen und Tools bereitzustellen.
- **Medienbezogene Handlungsfähigkeit bei Fachkräften wie Jugendlichen braucht fachliche Begleitung:** Medienthemen sind besonders geeignet für Peer-to-Peer-Aktivitäten, da Jugendliche sich in diesen Themen sicher fühlen und oft einen Wissensvorsprung gegenüber den Fachkräften haben. Dies bedeutet aber gleichzeitig auch, dass den Fachkräften die Begleitung und gezielte Unterstützung der Jugendlichen gerade bei diesen Themen nur bedingt möglich ist. In medienbezogenen Peer-to-Peer-Aktivitäten brauchen Fachkräfte und Jugendliche externe Unterstützung bzw. müssen auf Materialien zurückgreifen können, die ihnen Methoden an die Hand geben und zur Reflexion anregen.
- **Die Planung und Umsetzung des Projekts muss im gesamten Verlauf transparent sein:** Um die Jugendlichen als zentrale Akteurinnen und Akteure ernst zu nehmen und die einzelnen Maßnahmen angemessen in ihren Sozialräumen zu verankern, müssen die Jugendlichen in alle Projektschritte einbezogen werden. Damit ist der gesamte Prozess von der Konzeption über die Feinplanung bis hin zur Durchführung und Auswertung gemeint. Besonders sensibel sind Zeit und Umfang der einzelnen Aktivitäten zu planen, da längere Phasen, Blockveranstaltungen oder Camps nötig für gruppenspezifische Prozesse sind, den Jugendlichen aber kürzere Einheiten entgegenkommen, da sie sich hier eine eigenständige Gestaltung eher zutrauen.
- **Kooperationen unterstützen Peer-to-Peer-Prozesse:** Die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen und externen Fachkräften erfordert per se Offenheit für die Strukturen und Ideen der Anderen. Damit wird den Fachkräften die Reflexion der eigenen Rolle erleichtert und die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen werden erweitert. Idealerweise können die Jugendlichen in den Projekten sowohl unterschiedliche Orte für ihre Aktivitäten wählen als auch punktuell Fachkräfte je nach ihren Bedürfnissen, Wünschen und Ansprüchen hinzuziehen. Technische Möglichkeiten können solche Kooperationen hinsichtlich Projektorganisation und -kommunikation erleichtern, ersetzen aber reale Treffen nicht: Auch wenn sich alle beteiligten

Jugendlichen medialer Kommunikationsmittel bedienen, ist es hilfreich, die zentralen Projektschritte und vor allem alle Abstimmungsfragen, die das Konzept betreffen, in realen Treffen zu besprechen. Face-to-Face-Kommunikation erleichtert Diskussionsprozesse, garantiert eine höhere Verbindlichkeit und wirkt motivierend und stärkend für die Zusammenarbeit als Gruppe.

Die Verständigung auf ein gemeinsames Thema, das originär den Interessen und Anliegen der Jugendlichen entspringt oder für das sie sich gezielt entschieden haben, ist ein zentraler Dreh- und Angelpunkt für das Gelingen eines Peer-to-peer-Projekts. Dieses Thema sollte aber wiederum so offen formuliert sein, dass es allen Beteiligten noch Gestaltungsspielräume lässt. In der ersten Förderphase von *peer<sup>3</sup>* wurde als Rahmenthema Jugendmedienschutz festgelegt. Die Ausschreibung des Förderprogramms bot zu diesem Thema bereits verschiedene Assoziationen bzw. Fragen, die von den Jugendlichen und Fachkräften gerne aufgegriffen wurden. Im Projektverlauf zeigte sich dann, dass insbesondere die Jugendlichen ein sehr breites Verständnis von Jugendmedienschutz haben, d.h. als Fragestellung des Jugendmedienschutzes sehen sie neben Themen wie Gewalt, Pornografie oder extreme Inhalte vor allem Themen wie Cyber-Mobbing, Happy Slapping, Privatsphäre-/Sicherheitseinstellungen oder Urheberrecht als relevant für sich an. Die Interessen, Bedürfnissen und Problemlagen der Jugendlichen sind also wesentlich weiter gefasst, als die Bereiche, die der gesetzliche Jugendmedienschutz umfasst. Die Jugendlichen thematisieren ihre Schutzbedürfnisse insbesondere im Bereich von Kommunikation und Interaktion online. Dementsprechend scheint es wichtig, sich stärker mit Konzepten von Schutz auseinanderzusetzen, die insbesondere diese Aspekte einbeziehen (vgl. Dreyer 2011) und dabei die für Jugendliche relevanten Aspekte und Fragestellungen aufzugreifen und zu bearbeiten. Aus den Erfahrungen der ersten Förderphase können zum Themenkomplex Jugendmedienschutz drei Grundlinien festgehalten werden:

- **Jugendliche wollen sich mit den Schutzbedürfnissen auseinandersetzen:** Das Thema Jugendmedienschutz ist für Jugendliche dann relevant, wenn sie über ihre Schutzbedürfnisse offen reden können und dabei auch Fragen der Prävention thematisiert werden können. Die Auseinandersetzung mit Gleichaltrigen bzw. Gleichgesinnten über ihre Schutzbedürfnisse im pädagogischen Rahmen, dem an dieser Stelle eine besondere Verantwortung zukommt, stärkt sowohl die Jugendlichen in ihren Handlungsstrategien als auch die Fachkräfte für ihre Argumentation.
- **Das Themenfeld Interaktions- und Kommunikationsschutz bietet Potenziale für Peer-to-Peer-Aktivitäten:** Im pädagogischen Alltag ist Jugendmedienschutz als Gesetzesinstrument ein Thema, mit dem man sich eher auf der formalen Ebene beschäftigt; ein Jugendmedienschutz, der sich auch als Interaktions- und Kommunikationsschutz versteht, hat dagegen eine hohe Relevanz für pädagogisch-praktisches Handeln.
- **Jugendliche haben eine Position zu Themen des Jugendmedienschutzes:** Jugendliche können etwas zum Diskurs über Jugendmedienschutz beitragen, wenn sie die für sie relevanten Fragestellungen einbringen können. Dieses Partizipationsinteresse Jugendlicher muss ernst genommen werden, um den veränderten Bedingungen der Medienwelt und des Mediengebrauchs Rechnung zu tragen.

Für die pädagogische Beschäftigung mit Jugendmedienschutz bietet die Arbeit mit, in und über Medien großes Potenzial: Dies reicht von der Einarbeitung in das Thema Jugendmedienschutz mit Hilfe von Medien über die Bearbeitung des Themas mit Medien bis hin zur Veröffentlichung von Fragestellungen zum Jugendmedienschutz in den Medien. Wenn Jugendlichen diese Möglichkeiten geboten werden, sie sich mit ihrem Verständnis von Jugendmedienschutz einbringen können und sie gleichzeitig ihr Wissen über Jugendmedienschutzregelungen erweitern, stärkt dies zunächst die Jugendlichen selbst. Auf einer strukturellen Ebene kann damit aber auch der Fachdiskurs über das Themenfeld Jugendmedienschutz angeregt werden.

## Literatur

- Demmler, Kathrin; Heinemann, Kerstin; Schubert, Gisela; Wagner, Ulrike (2012): Peer-to-Peer-Konzepte in der medienpädagogischen Arbeit. Expertise im Rahmen des Projekts peer<sup>3</sup> im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. München: JFF. Online verfügbar unter [http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet\\_Expertise\\_peerhochdrei\\_2012.pdf](http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet_Expertise_peerhochdrei_2012.pdf)
- Dreyer, Stephan (2011): Entwicklungspfade für ein netzwerkgerechtes Jugendmedienschutzrecht. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut. Online verfügbar: [http://www.hans-bredow-institut.de/webfm\\_send/576](http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/576)
- Harring, Marius (2007): Informelle Bildung – Bildungsprozesse im Kontext von Peerbeziehungen im Jugendalter. In: Harring, Marius; Rohlf, Carsten; Palentien, Christian (Hg.): Perspektiven der Bildung. Kinder und Jugendliche in formellen, nicht-formellen und informellen Bildungsprozessen. Wiesbaden: VS Verlag, S. 237-258.
- Wagner, Ulrike; Brüggem, Niels; Gerlicher, Peter (2011): Partizipation im und mit dem Social Web – Herausforderungen für die politische Bildung. Expertise für die Bundeszentrale für politische Bildung. München: JFF. Online verfügbar unter [www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/71418/partizipation-im-social-web](http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/71418/partizipation-im-social-web)