

# Mediale Kreativität versus Cybermobbing

## Das Hagener Handy Film Festival »clip:2«

*Claudia Burg-Ahrendt, Dirk Hannusch, Hagen*

Die Medienwelt verändert sich rasant – insbesondere Handys beziehungsweise Smartphones beeinflussen den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Waren im Jahr 2002 noch 82 Prozent der Jugendlichen im Besitz eines Handys, hatte 2011 fast jeder Jugendliche ein eigenes Handy (96 Prozent). Jeder Vierte ist im Besitz eines Smartphones, also eines Handys mit erweiterten Funktionen und Internet-Zugang (vgl. JIM 2011). Mit Telefon, Kurznachrichten, Kamera, GPS, Navigation, Spielen und Apps sind viele Einsatzmöglichkeiten in einem Gerät vereint. Problematische Seiten der Handynutzung sind in den Medien unter Begriffen wie »happy slapping« oder Cybermobbing bekannt geworden. Die Mediatisierung ist eine große Herausforderung für die Kinder- und Jugendhilfe. In diesem Artikel wird ein Projekt vorgestellt, welches die kritischen Seiten der Handynutzung thematisiert. Im Rahmen eines Handy-Film-Festivals setzen Jugendliche sich mit den kreativen Möglichkeiten ihres Mediums Handy auseinander.

### Aspekte der Pädagogik und der Medienkunst

Die Verbreitung von Gewalt und Mobbing mittels Handys durch Jugendliche ist auch in Schulen und Jugendeinrichtungen ein Thema. Handys haben sich längst zu Multifunktionsgeräten entwickelt und vereinen Telefonie, Internet, Kamera, Navigation, Spiele und Apps. Die technischen Möglichkeiten haben sich in den vergangenen Jahren rasant entwickelt und ermöglichen das Aufzeichnen von Filmen und Fotos sowie das direkte Übertragen auf andere Handys oder Computer (vgl. JIM 2011).

Auch der 14. Kinder- und Jugendbericht bestätigt die enorme Prägung insbesondere Jugendlicher

durch die »neuen« Medien – in diesem Zusammenhang wird auch häufig von den »digital natives« gesprochen (14. Kinder- und Jugendbericht).

In der Jugendarbeit ist die Vermittlung von Medienkompetenz in unterschiedlicher Form möglich. Sowohl im täglichen Umgang als auch im Rahmen von Projekten erfolgt eine differenzierte Auseinandersetzung mit einem Medium, von dem die Jugendlichen glauben, es zu 100 Prozent zu verstehen. In der Realität überblicken sie jedoch nur einen Teil der Auswirkungen. Hier kann Pädagogik mit Hilfe verschiedener didaktischer Methoden den Blick für negative Auswirkungen oder Bedrohungen schärfen.

Der minimalistischen Ausnutzung üblicher Funktionen wie beispielsweise »Whats App« wird der erweiterte Blick nicht nur auf technische Möglichkeiten, sondern auch auf gesellschaftliche und politische Einsatzmöglichkeiten vermittelt wie zum Beispiel der Partizipation in politischen Prozessen oder der Meinungsbildung.

### Ein Beispiel aus der Praxis:

Einen lustigen Handyclip zu einem politischen Thema zu produzieren und diesen ins Netz zu stellen, kann effektiver sein als die Erstellung eines Flugblattes und die Kontaktaufnahme mit Politik. So hat man »zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen«: einerseits im Netz sehr präsent zu sein; andererseits in der Politik Aufmerksamkeit und Wahrnehmung für ein Thema erreicht zu haben sowie eine Erfolgskontrolle durch die Klickzahlen. Für Jugendliche ist es wichtig, sofort eine Rückmeldung – sprich Erfolgskontrolle – über die Klicks zu bekommen.

Es ist die Rolle der Jugendarbeit, Jugendliche dorthin zu bringen, dass ihr Medium Handy

nicht nur für lustorientiertes Freizeitvergnügen genutzt wird, sondern auch ein mächtiges Instrument der politischen Partizipation an den gesellschaftlichen Prozessen ist – gerade im Zeitalter von Facebook, Twitter und anderen sozialen Netzwerken.

Jugendarbeit übernimmt hier nicht nur die Begleitung der technischen Aspekte wie etwa die Nutzung von Hardware, Schnitt, Ton und Beleuchtung, sondern durch die Beschäftigung mit digitalen Medien fördert sie es auch, den Beeinflussungsmöglichkeiten und Manipulationen nicht so leicht zu erliegen – eine differenzierte Betrachtung von Berichten wird eingeübt. Kritische Hinterfragung, Verifizierung und Falsifizierung sollen die Ergebnisse dieser Prozesse sein.

Dies entspricht auch den Forderungen, die die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) im Rahmen der Bestandsaufnahme zur Medienkompetenzförderung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland aufgestellt hat.

Die GMK spricht sich dafür aus, dass Medienkompetenz in Deutschland als Querschnittsaufgabe anerkannt werden muss, wobei die Medienkompetenzvermittlung bereits im frühen Alter beginnen muss und eine besondere Aufmerksamkeit unter anderem auf bildungsbenachteiligte Familien und Familien mit Migrationshintergrund gerichtet werden sollte.

Die GMK sieht in diesem Zusammenhang die außerschulische Jugendarbeit als wichtige Säule der Medienpädagogik, in der auch präventiver Jugendmedienschutz umgesetzt wird.

Die Vorsitzende der GMK, Ida Pöttinger betont, dass Medienbildung und Medienkompetenz von zentraler Bedeutung für Kinder und Jugendliche sind und diese über eine gesellschaftliche Teilhabe mitentscheiden (ebd.).

Das Handy-Film-Festival »clip:2« bietet Jugendlichen ein Forum, um ihre Auseinandersetzung mit dem Medium Film einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren und zu diskutieren. Über den Wettbewerb wird ein Anreiz geschaffen, sich mit dem Medium Film intensiv auseinanderzusetzen. Dies kann dazu führen, den eigenen Umgang mit dem Medium kritisch zu reflektieren und Sehgewohnheiten zu verändern. Zugleich ist zu erwarten, dass über diesen mediengestützten Zugang im Prozess der Erarbeitung und Reflexion eine differenziertere Wahrnehmung des thematischen Zusammenhangs erfolgt.

Auf diesem Wege gelingt es, Jugendlichen und jungen Erwachsene, die bislang kaum oder gar nicht mit Kunst und Kultur in Berührung gekommen sind, diese auf spielerische und niedrigschwellige Art und Weise nahe zu bringen.

Im Hinblick auf neue technische Errungenschaften verschwinden die Schwellen zwischen professionellen Kameraausrüstungen und Handyausstattungen – zum Beispiel Smartphones, die heute Möglichkeiten bieten, in HD-Qualität zu filmen – zunehmend. So bietet sich auch den bislang nicht kunstaffinen Handynutzern die Chance der Partizipation an einem Prozess, der vorher nur Filmexperten offen stand. Die Präsentation des fertigen Produkts im Internet ermöglicht ein unmittelbares Feedback des eigenen kreativen Prozesses und schafft Anreize zur weiteren Auseinandersetzung mit dem Medium. Hierbei wächst sowohl die sozio-kulturelle – als auch die Medienkompetenz. Im Erstellungsprozess eines Handyvideos wird der Blick für die Mechanismen der Medienproduktion geschärft und die kritische Reflexion des eigenen Medienkonsums gefördert.

#### Ein weiteres Beispiel aus der Praxis:

Jugendliche, die zu den introvertierten und häufig wenig beachteten Mitgliedern von Cliquen und Gruppen gehören, nutzen oftmals die Chance, mit ihrem Medium Handy Kompetenz zu zeigen und Anerkennung in der Gruppe zu ge-

winnen, um auf diese Weise Selbstbewusstsein zu entwickeln.

Im Kontext Schule bietet das für die Schüler/-innen, die in ihrem gewohnten Lernumfeld als leistungsschwach gelten, die Chance, in einem anderen Kontext neue Kompetenzen und Stärken zu zeigen, um so den Gesamteindruck positiv zu beeinflussen.

### Die Anfänge und Hintergründe

Die Idee für das Projekt entstand bei einer medienpädagogischen Fachtagung, die als Kooperationsveranstaltung von der Evangelischen Schülerinnen- und Schülerarbeit in Westfalen e. V. (eSw) und dem Fachbereich Jugend und Soziales der Stadt Hagen veranstaltet wurde. Sie findet jährlich für Mitarbeitende aus Jugendarbeit und Schule in der Jugendbildungsstätte Berchum statt. Hier werden regelmäßig aktuelle Trends und Entwicklungen thematisiert, pädagogische Handlungsmöglichkeiten vorgestellt und gemeinsam entwickelt.

In dem angebotenen Workshop »Happy slapping« – etwa zu übersetzen mit »lustiges Draufhauen« – ging es um ein Medienphänomen, welches zu den Schattenseiten der Handynutzung zählt: Jugendliche filmen sich mit dem Handy bei körperlichen Angriffen auf meist unbekannte Passanten, aber auch auf Mitschüler/innen oder Lehrer/-innen. Diese überwiegend tatsächlichen Übergriffe oder teilweise auch inszenierte Rangeleien werden dann über das Internet weiter verbreitet.

Die Teilnehmenden der Fachtagung überlegten, wie es ohne den pädagogischen Zeigefinger möglich ist, Jugendliche einerseits auf die Probleme rund um die Nutzung des Handys hinzuweisen sowie einen sicheren Umgang mit dem Handy zu vermitteln und wie sie andererseits »ihr Medium Handy« sinnvoll und kreativ einsetzen können. Die Intention dabei war, der negativen Nutzung des Handys eine positive Möglichkeit des Umgangs entgegenzustellen. Hieraus entwickelte sich die Idee des Handyfestivals.

### Das Festival

Bereits seit 2008 wird das Hagener Handy Film Festival clip:2 erfolgreich durchgeführt – zunächst wurde es auf lokaler Ebene beworben und 2011 fand das Festival erstmals NRW-weit statt.

Grundgedanke hierbei war zunächst, ein kleines, feines Festival zu entwickeln ohne große finanzielle Mittel, ohne finanzielle Förderung Dritter und nur getragen durch das Engagement sowie die Bormittel der Veranstaltergemeinschaft. Durch das »Verteilen auf viele Schultern« gelang es, eine starke und flexible Organisationstruktur zu schaffen, in der jede einzelne Institution ihre individuellen Stärken und Möglichkeiten einbringen konnte. Diese Kombination führte zu einer äußerst effektiven Verbreitung der Idee des Festivals bei der Zielgruppe.

In jedem Jahr steht das Festival unter einem anderen Themenschwerpunkt. In der Vergangenheit gab es folgende Schwerpunkte:

- Alles aus Liebe (2008)
- Hagen dreht ab – Geschichten ... Gesichter ... Augenblicke (2009)
- Respekt (2010)
- Wir sind die Anderen?! (2011)
- Held(inn)en gesucht! (2012)
- MUT (2013)

Zu diesen Themen wurden jeweils zweiminütige Clips erarbeitet, die sich mit dem aktuellen Erleben Jugendlicher und junger Erwachsener beschäftigen.

Die thematische Ausschreibung richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene in der Altersspanne von 13 bis 27 Jahren, die Interesse haben, sich in einem zweiminütigen Videoclip mit einem vorgegebenen Thema auseinanderzusetzen. Dazu gehören

- das gemeinsame Entwickeln eines Drehbuchs,
- die szenische Umsetzung,
- der Schnitt und die Vertonung,

- gegebenenfalls ein Kulissenbau mit Requisiten und der Komposition von Filmmusik.

Die Erfahrungen der vergangenen Jahre haben gezeigt, dass die Begeisterung und das Know-how der Jugendlichen für Ihr Medium Handy – zusammen mit den Strukturen und Möglichkeiten, die eine Schule oder Jugendeinrichtung bieten – zu erstaunlichen Ergebnissen, aber auch zu interessanten gruppendynamischen Prozessen geführt haben.

Die Jurierung erfolgt in zwei Alterskategorien: zum einen für 13- bis 17-jährige und zum anderen für Jugendliche ab 18 Jahren, die über ein Publikums-Voting sowie über eine Expertenjury ermittelt werden.

Im Rahmen des Wettbewerbs werden über die festivaleigene Homepage [www.clip2-filmfestival.de](http://www.clip2-filmfestival.de) Hilfsmaterialien bereitgestellt, wie beispielsweise Gema-freie Musik oder freie Schnittprogramme. Begleitend dazu werden Workshops angeboten, in denen grundlegende Fertigkeiten vermittelt werden.

Das Abschlussfest mit Preisverleihung fand im Laufe der Jahre in einer Schulaula, später in einem Hagener Museum und seit 2012 in den Räumlichkeiten der Jugendtheatersparte in Hagen »LUTZ – junge Bühne Hagen« statt. Für die jugendliche Zielgruppe waren dies häufig nicht selbstverständliche Räumlichkeiten, zu denen sie im Rahmen des Festivals einen Zugang fanden.

#### Fakten zum Festival

Thema 2013: Mut

#### Zeitlicher Ablauf

Wettbewerbszeitraum:

04. September bis 10. November 2013

Jurierungsphase:

20. bis 28. November 2013

Filmfest mit Abschlusspräsentation und Preisvergaben: 29. November 2013

#### Zielgruppe zwei Altersgruppen

13- bis 17-Jährige und 18- bis 27-Jährige

#### Veranstaltergemeinschaft

- Fachbereich Jugend und Soziales der Stadt Hagen,
- eSw: Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit in Westfalen,
- Die Falken,
- Kino Babylon,
- Filmriss e. V.,
- Radio Hagen,
- Rahel Varnhagen Kolleg,
- Kurve kriegen,
- LUTZ – junge Bühne Hagen.

#### Literatur

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): JIM 2011 Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12 – 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2013): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme, Berlin

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2013): 14. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland, Berlin

*Claudia Burg-Ahrendt, M.A.*

Soz. Verhaltenswissenschaftlerin

– Jugendbildungsreferentin –

Ev. Schülerinnen- und Schülerarbeit in Westfalen e.V. (eSw)

Ergster Weg 59  
58093 Hagen

[burg-ahrendt@esw-berchum.de](mailto:burg-ahrendt@esw-berchum.de)



*Dirk Hannusch*

Dipl.-Sozialarbeiter

Stellv. Abteilungsleiter, Fachbereich Jugend und Soziales –

Angebote für Kinder, Jugendliche, junge Menschen –

Berliner Platz 22  
58089 Hagen

[dirk.hannusch@stadt-hagen.de](mailto:dirk.hannusch@stadt-hagen.de)

