Medienbiografie in der Medienpädagogik: Brücke zwischen Generationen?

Anu Pöyskö

Abstract

Medienbiografische Methoden gehören aus gutem Grund zum Standardrepertoire von vielen Trainer:innen, die medienpädagogische Aus- und Fortbildungen für pädagogisch Tätige anbieten. Viele Erwachsene tendieren dazu, das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen aus einer einseitigen Problemperspektive zu betrachten. Die Beschäftigung mit der eigenen Medienbiografie kann den Weg dafür ebenen, die Gründe und Motive der kindlichen/jugendlichen Mediennutzung vielschichtiger und mit mehr Verständnis wahrzunehmen. Der Beitrag skizziert basierend auf der eigenen professionellen Tätigkeit der Verfasserin als Trainerin für medienpädagogisch Berufstätige ein Konzept der medienbiografischen Erinnerungsarbeit. Dabei geht er auf die vielfältigen Herausforderungen des Heranwachsens sowie die Rolle von Medien bei der Sozialisation ein und liefert ein Modell, wie sich Erwachsene durch Auseinandersetzung mit der eigenen Medienvergangenheit den Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen heute annähern können.

Keywords: Medienpädagogik, Medienbiografie, Medienaneignung, Medienkindheit, Medienjugend, Mediennutzungsmotive, Reflexion der Mediennutzung

Abstract English

Media biographical methods are part of the standard repertoire of many trainers who offer basic and advanced training in media education for pedagogical staff – for a good reason. Many adults tend to view media activities of children and young people from a one-sided problem perspective. Dealing with one's media biography can pave the way for perceiving the reasons and motives of children's and young people's media use in a more complex and understanding way.
The chapter outlines a concept of media biographical memory based on the author's own professional work as a trainer for media education professionals. It addresses the various challenges of growing up and the role of media in socialisation and provides a model for how adults can approach the experiences of children and young people today by dealing with their own media past.

Keywords: media education, media biography, media appropriation, media childhood, media youth, motives for media use, reflection of one's media use

1 Einleitung

Medienpädagogik will Heranwachsende dabei unterstützen, ihr Leben mit Medien selbstbestimmt, eigen- und sozialverantwortlich zu gestalten. Oftmals wird die Medienpädagogik auf das Vermitteln von Medienwissen und konkreten (technischen) Handlungskompetenzen reduziert, sie umfasst aber viel mehr. Unsere digitalisierten, in alle Lebensbereiche hineinverwo-

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

benen Medienwelten rufen eine Vielzahl an komplexen Fragestellungen hervor, auf die noch niemand fertige Antworten parat hat oder die viele unterschiedliche Antwortmöglichkeiten zulassen.

Medienpädagogische Prozesse werden zu einer gemeinsamen Entdeckungsreise mit offenem Ausgang – und gelingende Medienpädagogik immer mehr zu einer Frage der Haltung: Auf welche Weise Jugendlichen und ihren Medienwirklichkeiten begegnet wird, bestimmt die Qualität und Tiefe der gemeinsamen Prozesse entscheidend mit.

Ein gutes Miteinander setzt voraus, einander verstehen zu wollen. Daher gehört die Auseinandersetzung mit der eigenen Medienbiografie in vielen medienpädagogischen Train-the-Trainers-Konzepten zur Grundlagenarbeit als ein praxiserprobter Weg dazu, um Erwachsenen einen besseren Zugang zum Medienerleben von Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen.

Mein eigener Erstkontakt mit der Methode war als Teilnehmerin bei einer Fortbildung Anfang der 1990er-Jahre. Ich war begeistert ob der vielen, für mein eigenes medienpädagogisches Tun wertvollen Erkenntnisse und der vielen Reflexionsebenen, die die Methode eröffnete. Seither ist medienbiografische Erinnerungsarbeit aus meinem Methodenrepertoire nicht wegzudenken, und es entstehen immer wieder neue Variationen für neue Schwerpunktsetzungen.

In diesem Beitrag stelle ich die Methode vor, so wie ich sie bei medienpädagogischen Fortbildungen für pädagogisch Tätige und angehende Pädagog:innen einsetze. Dabei zeige ich auf, wie viele Aspekte der kindlichen und jugendlichen Mediennutzung durch medienbiografische Erinnerungsarbeit und darauffolgende Reflexionsgespräche angesprochen, nachvollziehbarer und verständlicher gemacht werden können. Der Beitrag basiert auf keinem systematischen Forschungsansatz, sondern auf meinen Erfahrungen und Beobachtungen aus medienbiografischen Reflexionsgesprächen aus mehreren Jahrzehnten mit Jugendarbeiter:innen, Freizeitpädagog:innen, Lehrer:innen, Elternberater:innen, Studierenden der Sozialen Arbeit und fallweise auch mit Eltern. Die Fragen, die durch den Text begleiten, sind Leitfragen für ebensolche Gespräche.

2 Ausgangsposition: „Smombies" auf der Anklagebank

Für viele Jugendliche ist es Alltag, dass die eigene Mediennutzung beurteilt wird. „Smombies", ein Kofferwort aus den englischen Begriffen „Smartphone" und „Zombies", steht hier stellvertretend für einen öffentlichen Diskurs,

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

der einseitig auf die (tatsächlichen oder vermeintlichen) negativen Einflüsse von Medien auf die Heranwachsenden fokussiert. Wir machen uns Sorgen um abnehmende Konzentrationsfähigkeit oder durch die Mediennutzung verlernte soziale Kompetenzen. Die unreflektierte Nutzung von pathologisierenden, das Verhalten oder gar das ganze Wesen der Jugendlichen als krank bezeichnenden Begriffen wie „Sucht" oder „Narzissmus" ist weit verbreitet.

Die Jugendlichen sind sich dieser negativen Zuschreibungen bewusst und entwickeln unterschiedliche Strategien im Umgang damit. Viele sind erprobt darin, ihre Mediennutzungswünsche durchzusetzen oder zu verteidigen. Andere übernehmen erwachsene Zuschreibungen, kokettieren sogar damit: „Ja, ich weiß, ich bin total süchtig nach meinem Handy." Wieder andere produzieren – besonders, aber nicht ausschließlich, im schulischen Kontext – Antworten, von denen sie glauben, dass Erwachsene sie hören wollen. Die Grundannahme, dass Eltern und Lehrer:innen ihren Medienwelten gegenüber negativ eingestellt sind, macht vermutlich nicht gerade Lust auf medienreflexive Gespräche mit Erwachsenen.

Fragt man Pädagog:innen, woran sie beim Thema „Kinder, Jugendliche und deren Mediennutzung" denken, begegnet man zunächst einer Vielzahl, durchaus auch von den Medien selbst lancierten Sorgen und Befürchtungen, vermischt mit Unverständnis und oft auch einer Portion Ärger. Vieles davon ist nachvollziehbar, begründet und in konkreten Einzelfällen auch berechtigt. Um wirksam pädagogisch tätig zu werden, ist es jedoch nicht sinnvoll, in Negativität verhaftet zu bleiben.

Warum eine ablehnende Haltung eine schlechte Ausgangsposition ist, begründen Lutz und Wagner (2022, S. 24) folgendermaßen: „Eine grundsätzliche Ablehnung der als vermeintlich ‚gefährlich' eingeschätzten Medien … führt zu Begrenzungsstrategien und Verboten …, grenzt von vorhinein den Blick Heranwachsender aus und setzt die Sicht Erwachsener als weitgehend absolut."

Wenn sich eine Gruppe von Erwachsenen in einem kulturpessimistischen Strudel gegenseitig darin bestärkt, dass „Mediennutzung die Jugend verdirbt", ist es sinnvoll, medienbiografische Erinnerungsarbeit zu leisten. Sie vermag verhärtete Einstellungen aufzuweichen und – das ist besonders wichtig – die mit der Mediennutzung verbundenen positiven Emotionen in den Raum zu holen. Medienbiografische Erinnerungsarbeit lädt dazu ein, die erwachsene Position zu verlassen und Medienwelten aus der Perspektive eines Kindes oder einer/eines Jugendlichen zu betrachten. Das eigene jüngere Ich wird zum Verbündeten und unterstützt dabei, einen Zugang

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

zum Medienerleben der heutigen Jugendlichen zu finden, Gemeinsamkeiten zu entdecken, Verständnis und Interesse zu wecken.

3 Medienbiografische Erinnerungsarbeit als Methode

Medienbiografische Erinnerungsarbeit kann im pädagogischen Kontext sehr assoziativ verlaufen. Es ist weder notwendig, sich linear von der Kindheit zur Jugend „durchzuarbeiten", noch ist es ein Manko, wenn man nicht exakt bestimmen kann, wann genau eine bestimmte Filmserie oder Musikgruppe angesagt war. In der medienbiografischen Erinnerungsarbeit sind wir auf der Suche nach starken und dadurch potenziell prägenden Erlebnissen und Erinnerungen. Es geht dabei mitunter mehr um die Emotion als um die Exaktheit.

Für die Methode eignet sich ein Workshopformat mit Gruppen von 10 bis 30 Personen. Die Dauer hängt von der Zielsetzung ab; empfehlenswert ist ein Halbtag.

Beginnend mit einer Einzelarbeit erhalten die Teilnehmenden als Stütze für ihre Erinnerungsarbeit ein Worksheet mit Fragen, um darauf Notizen zu machen, zu kritzeln, zu zeichnen.[1] Zunächst kann dieser Arbeitsschritt nur für sich persönlich gemacht werden und erst im Anschluss daran soll entschieden werden, was mit der Gruppe geteilt wird. Mögliche Fragen, um die Erinnerungsarbeit zu beginnen, können folgende sein:

- *Von welchen Medien warst du selbst als Kind umgeben?*
- *Was mochtest du besonders gerne?*
- *Was waren deine Lieblingsbücher, -serien, -filme, -spiele?*
- *Wer waren deine Held:innen?*
- *Was war der Soundtrack deiner Jugend?*
- *Welche Zeitschriften, Serien, Filme, Online-Angebote waren dir wichtig?*
- *Wen hast du bewundert?*

Dabei ist es sinnvoll, bei jenen Fragen oder mit jener Lebensphase zu beginnen, zu denen sofort etwas einfällt und umgekehrt, jene Fragen zunächst zu überspringen, wo gar nichts erinnert werden kann. Das aktive Nachdenken ruft weitere, immer präzisere und lebendigere Erinnerungen

1 Ein beispielhaftes Worksheet steht als Open Educational Resource unter folgendem Link zur Verfügung: https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/04/Meine_Medienbiographie_DE.pdf

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

hervor. Es ist auch individuell sehr unterschiedlich, welche Medienwelten besonders prägend waren, jene der Kindheit oder jene der Jugend.

Auf die Einzelarbeit folgt stets der Austausch mit anderen: paarweise, in Kleingruppen oder gleich mit der gesamten Gruppe. Medienbiografien sind etwas sehr Persönliches und es ist daher kontextabhängig, ob das Reden vor und mit der ganzen Gruppe passend ist. Gleichzeitig fördert die Methode jedoch das Kennenlernen und Miteinander-Vertraut-Werden in der Gruppe. Im Gespräch erinnern sich die Teilnehmenden gegenseitig an bereits vergessene Dinge. Das Miteinander-Reden weckt fortlaufend weitere Erinnerungen. Oft wirkt es so, als würde sich die Gruppe regelrecht mit Stichwörtern „füttern"; jemand wirft einen Begriff in den Raum, andere greifen ihn auf und knüpfen daran an: „MacGyver!", „StudiVZ!", „Pumuckl!", „Wickie!", „BravoHits!", „Charmed!", „Donkey Kong!" und so weiter.

Steht nur wenig Zeit zur Verfügung, kann man die Einzelarbeitsphase auch überspringen und zum Beispiel die Teilnehmenden sich jeweils gegenseitig zu ihren Medienbiografien interviewen lassen. Auch ein sehr kurzer Ausflug in die eigene Medienkindheit und -jugend kann bereits erkenntnisbringend sein. Generell gilt jedoch: Je länger wir Erinnerungen sammeln, eine umso bessere Basis entsteht für den nächsten Schritt, bei dem es um eine Analyse der Mediennutzungsmotive geht.

Wenn es die Zeit erlaubt, kann man das „Erinnerungsmaterial" auch medial weiterverarbeiten. Es kann sehr lustvoll sein, online nach Bildern der Medienvorlieben aus der Vergangenheit zu suchen und Text-Bild-Collagen zu der eigenen Medienkindheit/-jugend zu gestalten. Besonders schön werden diese, wenn jede:r auch ein Kindheits- oder Jugendfoto mitbringt und dieses in die Collage einbettet. Oftmals verbergen sich in den Medienbiografien auch kleine Erzählungen, die man szenisch darstellen kann, als Hörspiel, Kurzfilm oder Comic. Titel dafür wären beispielsweise: „Als die Eltern weg waren und ich mit meinen jüngeren Geschwistern einen Horrorfilm angeschaut habe" oder „Der epische Streit am Schulhof wegen Partyfotos".

3.1 Mit Medienbiografien arbeiten: Der Ersteindruck

Aus der Perspektive als Trainer:in ist es wunderbar zu beobachten, wie die Gruppe während der Erinnerungsarbeit auftaut. Der Lautstärkepegel im Raum steigt merklich, oft wird viel gelacht.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

- *Was war das für ein Gefühl, an die Medienvorlieben von damals zurückzudenken?*

Diese Frage stelle ich anschließend immer und bekomme zu hören – und zwar auch dann, wenn ebenso das explizit Negative wie Ängste und Verbote mit angesprochen wurden: „Es war schön, lustig, nostalgisch", „Ein wenig so, als wäre man einem alten Freund nach langer Zeit wieder begegnet", „Es wurde mir wohlig warm ums Herz".

Es ist genau dieses Gefühl, das es gilt festzuhalten. Das, was ich als Kind oder Jugendliche:r mochte, war für mich damals sehr bedeutsam, es war ein Teil von mir. Wir müssen nicht alles gut finden, was Kinder und Jugendliche heute in den Medien mögen – und schon gar nicht so tun, als ob – aber Behutsamkeit und Vorsicht sind immer angebracht. Medienvorlieben sind eine überaus persönliche Sache, eine harsche Abwertung kann bei den Heranwachsenden daher als Abwertung der eigenen Person aufgefasst werden.

Die emotionale Intensität der Erinnerungen ist für viele überraschend, spiegelt aber lediglich wider, wie junge Menschen Medien erleben. „Im Lebensverlauf ist der Mensch nicht immer gleich empfindlich für Umwelteinflüsse, wozu auch mediale Einflüsse gehören. Im Jugendalter und in der Postadoleszenz ist er für mediale Angebote allgemein offener und zugänglicher, ist das Erleben besonders intensiv und nachhaltig." (Hoffman & Kutscha, 2010, S. 235) Daher kann es im Rahmen der medienbiografischen Erinnerungsarbeit auch dazu kommen, dass Medienprodukte der Kindheit und Jugend im Vergleich zu den heutigen nostalgisch überhöht werden oder dass – besonders bei älteren Teilnehmenden – das Gefühl von Fremd- und Weit-weg-Sein gegenüber aktuellen Medienentwicklungen überwiegt.

Während des ersten Arbeitsschritts steht das „Was" im Vordergrund, das Benennen von und Sich-Zurückerinnern an konkrete Medienangebote. Dabei kann das Erleben von Generation zu Generation tatsächlich eklatant unterschiedlich sein. Im zweiten Schritt geht es um das „Warum", um die historischen Bedürfnisse und Erwartungshaltungen gegenüber Medien und ihrer Nutzung. Hier beginnen sich die Differenzen zwischen den Generationen aufzulösen bzw. können auch Teilnehmende, deren eigene Jugendjahre länger zurückliegen, Gemeinsamkeiten mit den heutigen Kindern und Jugendlichen entdecken.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

3.2 Nutzungsmotive erkennen und verstehen

Von Süss (2010, S. 112) stammt der schöne Vergleich von Medien als „Steinbruch", aus welchem sich Kinder und Jugendliche bedienen, auf der Suche nach Material für ihre Identitäts- und Entwicklungsprozesse.

Das konkrete Medienangebot und die technischen Interfaces zur Mediennutzung ändern sich von Generation zu Generation; die Lebensphasen Kindheit und Jugend mit ihren Themen und Herausforderungen bleiben weitestgehend gleich – und dadurch auch die Mediennutzungsmotive der Heranwachsenden. Wir alle suchten in den Medien nach Erzählungen, die mit aktuellen Entwicklungsaufgaben korrespondierten, eiferten medialen Vorbildern nach und setzten Medien für die Alltagsbewältigung ein.

Um sich daran zu erinnern, eigenen sich Fragen wie:

- *Was war es, was dich an deiner Lieblingserzählung fasziniert hat?*
- *Was fandest du an deinen Lieblingsfiguren besonders interessant oder bewundernswert?*
- *Gab es Erzählungen (Bücher, Filme, Serien) an denen du länger „hängengeblieben" bist, zu denen du immer wieder zurückkehren wolltest? Woran lag das – was hat dich so gefesselt?*

Medienvorlieben spiegeln Entwicklungsaufgaben wider, jene Themen, mit denen sich die Heranwachsenden gerade beschäftigen (Aufenanger, 2008, S. 89). Das sukzessive Erweitern der eigenständigen Handlungsräume ist ein Langzeitprojekt – vom ersten Tag im Kindergarten bis zum Auszug aus der elterlichen Wohnung. Bei ihren Medienvorlieben orientieren sich Heranwachende nach oben; sie nähern sich über Medien jenen Themen an, die – „in echt" – vielleicht erst einige Jahre später aktuell werden.

Die meisten Heranwachsenden konnten/können von klein auf aus einer Vielzahl an Medienangeboten auswählen. Natürlich wird ein Kind dabei von seinem sozialen Umfeld beeinflusst (Theunert, 2009, S. 27–28). Die absoluten Lieblingsdinge, jene Angebote, an welchen ein Kind intensiv und über einen längeren Zeitraum dranbleibt, sind besonders, sie haben ganz viel mit dem Kind selbst zu tun. Das sind auch die besonders starken medienbiografischen Erinnerungen.

Kinder sind selten in der Lage zu erklären, was sie an einer bestimmten Medienerzählung oder einem Medienangebot fasziniert. Sie finden sie einfach nur „gut", „lustig", „spannend". Die Fähigkeit, im Kontext der Mediennutzung auch selbstreflexive Fragen zu stellen – „Was hat das mit mir zu tun?" – wächst mit dem Alter. Jugendliche können bereits oft begründen,

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

warum bestimmte Themen und Angebote für sie gerade relevant sind. Rückblickend und mit viel zeitlichem Abstand sollten Erwachsene sehr gut dazu in der Lage sein, zu analysieren, warum bestimmte Medienangebote für sie in bestimmten Lebensphasen so wichtig waren.

„Es kommt ja fast täglich was Neues, womit sie sich befassen, wie soll ich mich da je auskennen?", beklagen Erwachsene oft und rechtfertigen damit zugleich, wenn sie es nicht einmal versuchen, mit den Interessen der Kinder und Jugendlichen mitzuhalten. Wer aber genauer hinschaut, merkt schnell, dass Heranwachsende bei ihren Medienvorlieben oft sehr beständig sind. Die Anzahl der tatsächlich bedeutsamen Medienangebote ist meist überschaubar und bestimmte Interessen bestehen oft über längere Zeitspannen, das lässt sich sowohl anhand der eigenen Medienbiografie als auch bei den heutigen Kindern gut beobachten.

3.3 Inspiration und Vorbilder

In der Jugendphase geht es (auch) darum, eigene Interessen und Begabungen zu entdecken, eine Vorstellung für die berufliche Zukunft zu entwickeln und auch jene von einer sinnerfüllten Freizeit. Über Medien kann man viele verschiedene Lebensentwürfe kennenlernen und dabei überlegen, welchen Weg man selbst einschlagen möchte. Medien lassen uns an Erfahrungen und Erlebnissen von vielen Akteur:innen teilhaben. Das kann „handlungsanleitend sein oder als Handlungswissen angeeignet werden" (Hoffman & Kutscha, 2010, S. 224–225).

Fragen, die die Orientierungsfunktion von Medien in unserer eigenen Jugend thematisieren, sind etwa:

- *Welche Ideen und Anregungen hast du dir aus den Medien geholt?*
- *Welche dir über die Medien bekannten Menschen haben dich inspiriert oder motiviert?*
- *Wessen Autogramm hattest du, an wen hast du Fanpost geschrieben?*
- *Gab es fiktive Medienfiguren, mit denen du dich stark identifiziert hast?*

Fiktive Medienfiguren standen für gewünschte Charaktereigenschaften Modell; bei Eigenständigkeit, Durchsetzungsfähigkeit, Mut und Kraft wird oft Pippi Langstrumpf genannt, bei Jüngeren kann es zum Beispiel auch Katniss aus „Tribute von Panem" sein. Musiker:innen inspirierten so manche dazu, es selbst zu versuchen, Gitarre zu lernen und Garagenbands zu gründen. Mediale Vorbilder feuerten den sportlichen Ehrgeiz an oder

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

weckten Interesse am Kochen. Diverse DIY-Kulturen sind ohne Medien undenkbar; von Bastelanleitungen im früheren Kinderprogramm bis zu YouTube als Lernort für ziemlich alles.

Was wir heute bei Influencer:innen beobachten können, gab es in vordigitaler Zeit ebenso: so zu sein wie bestimmte Medienfiguren (Identifikation) oder eine Beziehung mit einer Medienfigur zu imaginieren (parasoziale Beziehung). Die dabei entwickelten Gefühle reichten von freundschaftlich/geschwisterlich bis anhimmelnd/erotisch (Fernliebe). Zur Bedeutung von parasozialer Interaktion sagt Wegener (2008, S. 62), sie erlaube „die Übernahme und Antizipation von in der Realität nicht auslebbaren Rollen und bietet sich gerade in Phasen von Unsicherheit und Instabilität an".

3.4 Selbstnarration: Doing Identity

Jugendliche Mediennutzung auf sozialen Medien wird oft als übertriebene Selbstdarstellung belächelt. Die medienbiografische Reflexion macht aber deutlich, dass es auch in analogen Medienumgebungen dazu gehörte, die eigenen Identitätsentwürfe zur Schau zu stellen und von den Peers Feedback und Bestätigung zu holen. „Medien haben für viele Kinder und Jugendliche die Funktion der Selbstvergewisserung" (Röll, 2014, S. 92).

Für Menschen, die mit einem ausschließlich analogen Medienangebot aufgewachsen sind, war das eigene Zimmer (oder die eigene Ecke in dem mit Geschwistern geteilten Zimmer) der Hauptschauplatz von Identitätsarbeit über Medienvorlieben. Jedes Poster, jedes Foto, jeder Sticker, jede Zeichnung war dort der Beitrag zu einer sorgsam zusammengestellten „Das bin ich"-Collage.

Als Impulse, sich an die eigene Identitätsarbeit mit Medien zu erinnern, eignen sich die Folgenden:

- *Mache die Augen zu und versuche dich möglichst detailgenau an dein Jugendzimmer von damals zu erinnern!*
- *Welche Plakate hingen an den Wänden?*
- *Gab es eine Platten-, Kassetten- oder CD-Sammlung?*
- *Waren da irgendwelche Merchandising-Artikel (Sammelfiguren, Fanartikel, …)?*
- *Welche Sprüche oder Symbole waren dir wichtig (auf Stickers, Buttons, T-Shirts, ...)?*
- *Hattest du Fotos in deinem Zimmer ausgestellt?*

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

Heutige Jugendliche gestalten neben physischen auch verschiedene digitale Räume, wie ihre Instagram-Walls oder Spotify-Playlists.

Im Reflexionsgespräch benennen die Teilnehmenden häufig bestimmte Medienangebote, mit denen sie sich als Kind oder Jugendliche:r besonders intensiv befasst haben und wo es für sie damals sehr wichtig war, sich gut auszukennen – auch das ist ein Teil der Identität: „Medienpräferenzen und (Medien)Expertenwissen zu bestimmten Genres und seriellen Angeboten sind Elemente der Selbstgestaltung und Selbstdarstellung, die nicht primär für die Selbstreflexion, sondern für die soziale Positionierung wichtig sind." (Süss, 2010, S. 126)

Der Wandel der Medienvorlieben markiert das Größer-Werden. Im Jugendzimmer die Plakate durch neue zu ersetzen, stellt einen wichtigen symbolischen Akt dar – entfernt wird jenes, dem das Kind entwachsen ist, Platz bekommt das soeben aktuell Gewordene. Jugendliche „... sind oft selbst darüber erstaunt, von welcher Musik, welchen Film oder Stars sie früher begeistert waren" (Vollbrecht, 2003, S. 18).

Ebenso spielt der Besitz von Mediengeräten für die Identitätsarbeit in vielfacher Hinsicht eine wesentliche Rolle. Erstens sind und waren sie wichtige Statussymbole unter Gleichaltrigen. Zweitens ermöglichen eigene Geräte eine von den Erwachsenen unabhängige Mediennutzung und erweitern somit die Sphäre des eigenständigen Medienhandelns. Und zuletzt erlauben uns alle produktionsfähigen Geräte (wie eine Foto- oder Videokamera, heute das Smartphone) den kreativen Selbstausdruck mit Medien.

Tagebuch- oder Blogeintrag, Brief, Statusmeldung, Postkarte, Foto, Videoaufnahme, Zeichnung, Sprachnachricht, alles kleine Erzählfragmente: Das bin ich, das sind meine Aktivitäten, Erlebnisse, Ansichten, das sind die mir wichtigen Menschen. Identität ist ein narrativer Prozess (Keupp, 2017, S. 159) und Erzählen eine sehr grundlegende Technik von uns Menschen, uns selbst und die Welt zu begreifen. Vieles, was wir zunächst negativ als Selbstdarstellung bezeichnen, lässt sich neutraler als Selbstnarration betrachten (Schachtner, 2020) und sollte als wichtiger Teil der Identitätsarbeit Heranwachsender wertgeschätzt werden.

3.5 Wie geht Freundschaft, Beziehung, Sex?

Das Aufbauen von tieferen, reiferen Beziehungen zu Gleichaltrigen („echte Freundschaften") ist eine weitere, zentrale Entwicklungsaufgabe. In den bei Kindern und Jugendlichen beliebten Medienerzählungen wimmelt es

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

nur so von Variationen des Themas Freundschaft. Auch Belastendes wie Konflikte unter Freunden oder alleine, ohne Freunde zu sein, hat darin Platz.

Von „Teenage Mutant Ninja Turtles" bis „Sailor Moon", „Die drei ???" bis „Harry Potter": In einer Gruppe sich gegenseitig Halt zu geben, Unterschiedlichkeiten aushalten zu lernen und gemeinsam Herausforderungen zu bewältigen, spricht Heranwachsende an, weil es sich dabei um essenzielle soziale Bedürfnisse handelt.

An diese Bedürfnisse knüpfen beispielsweise folgende Fragen an:

- *Wie zentral war in deinen Lieblingserzählungen das Thema Freundschaft?*
- *Was zeichnete die Gruppe von Freund:innen aus – was hielt sie zusammen?*

„Die Themen der Jugendlichen kreisen – wie ihre Lieblingsfilme zeigen – vor allem um Frauen- und Männerbilder sowie die Verlässlichkeit von Beziehungen, den Wunsch nach Nähe und emotionaler Sicherheit." (Vollbrecht, 2003, S. 18) Folgende Fragen eignen sich dazu, diese Themen retrospektiv zu reflektieren:

- *Welche Medienerzählungen haben in besonderem Ausmaß deine Vorstellung davon, was Liebe ist, geprägt?*
- *Woher hattest du deine Infos über Sexualität – welche Rolle spielten Medien dabei?*

Viele – natürlich nicht alle – Mädchen tauchen in den Teenagerjahren in die Welt der romantischen Unterhaltung ein. Serien, Spielfilme und Bücher bieten Raum für Wünsche und Fantasien (Hipfl, 2015, S. 19). Oftmals sind einem diese femininen Formen der Unterhaltung rückblickend etwas peinlich, und die Erleichterung ist entsprechend groß, wenn andere in der Gruppe auch zugeben, „Dirty Dancing" ganz toll gefunden oder die „Twilight"-Filme zigmal gesehen zu haben.

Lange bevor wir sexuell aktiv werden, wollen wir wissen, wie erwachsener Sex geht. Wenn Erwachsene mit Infos geizen oder wenn das, was an Aufklärung angeboten wird, zu klinisch ist, kommen die Medien „zu Hilfe". Ältere berichten, wie sie in Büchern nach Sexszenen gesucht haben oder von Unterwäschekatalogen als Pornoheftersatz. Was gestern Dr. Sommer war, ist schon seit einer Weile Dr. Google, mal mit sehr guten, mal mit fragwürdigen Suchergebnissen – oder eben direkt Pornoseiten.

Ob Romance oder Pornos: Heranwachsende nutzen heute wie damals alle für sie zur Verfügung stehenden „Informationsquellen" und müssen

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

dabei auch lernen, dass Medien nur sehr bedingt realitätstaugliche Skripte für Liebe und Sexualität liefern.

3.6 Zugehörigkeit und Gemeinschaft

Nahezu alle Medienbiografien beinhalten Momente des medialen Miteinanders. Die Erinnerung an diese Momente können durch folgende Fragen angestoßen werden:

- *Gab es Medienmomente, die du mit deinen Eltern, Geschwistern oder der gesamten Familie geteilt hast?*
- *Welche gemeinsamen Medienvorlieben haben dich und deine Freund:innen verbunden?*
- *Gab es wichtige Menschen, die du über gemeinsame Medieninteressen überhaupt erst kennengelernt hast?*

Im Rahmen der Erinnerungsarbeit erzählen manche Teilnehmende von Medienroutinen, die dem Tag oder der Woche Struktur gaben und dabei oft auch ein schönes Gefühl von Nähe schufen: Das Vorlesen am Abend, Familien-Filmabend, bestimmte Serien, die immer gemeinsam geschaut wurden. Andere erinnern sich an die gemeinsame Mediennutzung als eine Abweichung vom Alltag: Medienevents (von Sportereignissen bis Songcontest), die gemeinsam zelebriert wurden, besondere Medienorte wie das Kino, die nur selten, aber dann umso feierlicher besucht wurden.

Mit Freund:innen Zeit zu verbringen ist seit Generationen eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen und beinhaltet viele mediale Komponenten. Geteilte Mediennutzung ist ein wichtiger Bestandteil jener jugendkulturellen Praxen, die Jugendlichen „die Abgrenzung [vom Elternhaus] und die Ausbildung von Eigenständigkeit ermöglichen“ (Keupp, 2017, S. 154). Vermutlich haben wir alle gemeinsam mit Freund:innen Musik gehört und ferngesehen. Zeitschriften oder Comics lagen im Jugendzimmer herum und es wurde darin geblättert. Später ging man gemeinsam online, schaute sich Websites an oder probierte sich in Chaträumen aus. Das gemeinsame Spielen und einander beim Spielen zuzusehen gehörte von Anfang an zu digitalen Spielkulturen dazu.

Über geteilte Medienvorlieben entsteht viel an Bindung. Medien liefern Gesprächsstoff, und auch wenn die Medienwelten heute viel fragmentierter sind und das Angebot insgesamt immer größer wird, gibt es heute wie in

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

der Vergangenheit mediale Angebote, die man kennen muss, um mitreden zu können.

3.7 Kontakt halten, in Verbindung bleiben

Medien sind (auch) Kommunikationswerkzeuge – und als solche bei Jugendlichen, wegen der im Jugendalter stetig wachsenden Bedeutung der Peers, sehr beliebt (Theunert, 2009, S. 28). Mit folgenden Fragen lassen sich die eigenen medial-kommunikativen Praxen erinnern:

- *Welche Kommunikationstools standen dir als Kind und Jugendliche zur Verfügung?*
- *Welche hast du besonders gerne und intensiv genutzt?*

Jene, die im vordigitalen Zeitalter aufgewachsen sind, erinnern sich noch an das Festnetz-Telefonieren als ein ständiges familiäres Konfliktthema. Thematisiert wurden sowohl die Kosten als auch die Frage, ob es wirklich gerechtfertigt sei, die Leitung so lange zu blockieren.

Bei späteren Jahrgängen geht es darum, wie unmöglich es war, mit 1000 SMS pro Monat auszukommen, oder wie ICQ beim Erledigen der Hausaufgaben ständig lief. Jüngere berichten von ersten Sozialen Netzwerken wie MySpace und wie rasch diese an Bedeutung gewannen. In den Online-Gaming-Communities ging es oft heftig zu, aber man erlebte dort auch Freundschaft und Zusammenhalt. Online-Communities waren auch oft jene Orte, wo junge Menschen, die sich selbst als anders erlebten oder außergewöhnliche Interessen hatten, Gleichgesinnte finden konnten.

Die Kommunikationswerkzeuge ändern sich, aber auch im Zeitalter der sozialen Medien bleibt das Grundbedürfnis dasselbe: mit den wichtigen Peers möglichst eng und konstant in Kontakt zu bleiben.

3.8 Medien und Alltagsbewältigung

Je weiter die eigene Kindheit und Jugend in die Vergangenheit rücken, umso abgeklärter wird oft unser Blick darauf, und wir vergessen, dass es jede Menge Stress bedeutet, Kind zu sein, jung zu sein. Wir haben selbst als Heranwachsende Medien sehr geschickt dafür eingesetzt, den Alltag zu bewältigen – und Kinder und Jugendliche tun es heute ebenso.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Als Impuls zur Erinnerung eignet sich beispielsweise diese Frage:

- *Nach einem schlimmen Tag in der Schule, endlich zuhause in deinem Zimmer – was wolltest du tun?*

Oft hat die Antwort auf diese Frage etwas mit Medien zu tun: Lieblingsmusik so laut spielen, bis die Nachbarn an die Wand klopfen, in ein gutes Buch versinken, eine Runde zocken.

Eine kindliche Form der Alltagsbewältigung, der wir in vielen Medienbiografien begegnen, ist die Beschäftigung und Identifikation mit Held:innen, die Superkräfte haben. Mit ihrer Hilfe konnte man sich zumindest in der Fantasie stark und handlungsmächtig fühlen (Götz & Lemish, 2006, S. 149–154).

Viele von uns kannten Medien als nicht-chemische Stimmungsaufheller und bedienten sich Medien, die man sich zur Belohnung gönnt oder die dabei unterstützen, dass eine unangenehme, langweilige Aufgabe leichter von der Hand geht.[2] Viele Medienbiografien beinhalten Phasen der exzessiven Mediennutzung, an die sich mit folgenden Fragen anknüpfen lässt:

- *Gab es in deiner Kindheit oder Jugend eine Phase, in der du total in irgendein Medienangebot „hineingekippt" bist?*
- *… so intensiv, dass es Konflikte mit den Eltern gab, du auf Hausaufgaben vergessen und Schlafenszeiten ignoriert hast?*

Diese Erinnerung aufzurufen kann dabei unterstützen, den Fällen von tatsächlicher oder angeblicher Mediensucht bei Jugendlichen besonnener zu begegnen. Wichtig ist dabei immer das Gesamtbild. Es ist sehr aufschlussreich, sich rückblickend die Frage zu stellen, was damals der außerordentlich intensiven Mediennutzung ursächlich zugrunde lag:

- *Welche medialen Fluchtorte standen dir als Kind oder Jugendliche/r zur Verfügung?*
- *In welchen Situationen wolltest du dich dorthin zurückziehen?*

In den meisten Fällen sind die Gründe außerhalb der Medienwelten zu finden.

Eskapistische Mediennutzung, also das Entfliehen aus unangenehmen Gefühlen oder belastenden Alltagssituationen mit Hilfe von Medienangeboten, kann exzessiv sein, muss es aber nicht. Viele von uns verfügten in der Jugend über mediale Fluchtorte und es ist durchaus nützlich, diese

2 Zu situativen Funktionen von Medien siehe Vollbrecht (2003, S. 15).

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

zunächst als eine Ressource, vielleicht sogar als Form der Selbstfürsorge zu betrachten. Zum Problem werden mediale Fluchtorte erst dann, wenn man nicht mehr herausfindet oder gar nicht heraus möchte.

3.9 Negative Medienerlebnisse

Negative Medienerlebnisse hatten die meisten von uns: Bilder, die nicht aus dem Kopf gingen, Inhalte, die überforderten und verängstigten. Folgende Fragen schließen daran an:

- *Wovor hast du dich gefürchtet?*
- *Was hat dir Albträume verursacht?*

Was konkret Angst verursacht, ist individuell sehr unterschiedlich. Manche berichten von Dokumentationen, bei denen man die Zusammenhänge nicht verstanden hat oder bei denen der Sachverhalt insgesamt für ein Kind zu belastend war. Andere erzählen von Nachrichtenbildern, die sich auf die Netzhaut eingebrannt haben (Jüngere nennen oft 9/11-Videos, die damals den ganzen Tag in Dauerschleife liefen). Horrorfilme kommen als Angstverursacher natürlich sehr häufig vor, aber auch das bereits sehr alte True Crime-Format „Aktenzeichen XY" wird in beinahe jeder Gruppe erwähnt.

Sehr aufschlussreich ist die Frage, wie man in der eigenen Jugend mit den angstbesetzen Medienerlebnissen umgegangen ist, ob man z. B. mit einem Erwachsenen darüber sprach. Sehr viele haben das nicht gemacht – häufig aus dem gleichen Grund: um bloß keine Medienverbote oder Einschränkungen zum erlaubten Medienangebot zu erhalten. Das Angsteinflößende ist etwas, was das Kind im Geheimen konsumiert hat – oder allen negativen Erfahrungen zum Trotz – weiterhin konsumieren möchte.

Die Angstbilder und -vorstellungen, über die man mit niemandem spricht, behalten ihre Kraft. Die pädagogische Schlussfolgerung daraus liegt auf der Hand: Das offene Gespräch über alles, dem Heranwachsende in Medien begegnen, sollte sowohl in der familiären Medienerziehung als auch in der Medienpädagogik das oberste Ziel sein. Kinder und Jugendliche erleben mit und in Medien sehr viel und dabei beinahe zwangsläufig auch Dinge, die sie verängstigen oder überfordern. Um sie bei der Verarbeitung dieser Erlebnisse zu unterstützen, sollten wir signalisieren: „Ich bin da und du kannst mit mir über alles reden, ohne Angst vor Überreaktionen oder Sanktionen haben zu müssen."

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

3.10 Mediengewalt fasziniert, ist das ok?

Eine besondere ethische Herausforderung ist der (individuelle und gesellschaftliche) Umgang mit gewalthaltigen Medien. Gewalt in allen ihren Erscheinungsformen ist seit jeher Bestandteil von Medienkulturen. Wie stehe ich als Pädagoge/Pädagogin zu Gewalt in Medien? Die Annährung an diese Frage gelingt über medienbiografische Erinnerungsarbeit mit Impulsen wie diesen gut:

- *Denke an deine Medienvorlieben als Kind und Jugendliche:r: Welche Art von Gewalt kam darin vor?*
- *Welche Gewaltdarstellungen haben dich länger beschäftigt?*
- *Wo verlief für dich die Grenze zum Unerträglichen: Das mag/kann ich nicht anschauen?*
- *Gab es auch Formen der Mediengewalt, die du unterhaltsam fandest?*

Viele Medienprodukte, die wir als Jugendliche gerne konsumierten, enthielten Gewalt. Offensichtlich ist das bei manifester, physischer Gewalt etwa in Comics, Actionfilmen, Krimis, gewalthaltigen digitalen Spielen oder gewaltbetonten Sportarten wie Boxen. Beziehen wir aber auch psychische Gewalt mit ein (Intrigen, Ausgrenzung, Mobbing, …) ist diese in so gut wie allen (Jugend)medien enthalten. Jene Erzählungen (Filme, Bücher, …), die in Erinnerung bleiben und unsere Weltsicht prägen, behandeln häufig strukturelle Gewalt: Machtmissbrauch, Armut, Unterdrückung, Diskriminierung.

Für Kinder und Jugendliche ist das Verhältnis zu Mediengewalt oftmals ambivalent: Gewaltdarstellungen werden gleichermaßen abstoßend und anziehend empfunden. Viele erinnern sich an mediale Mutproben in der Gleichaltrigengruppe, bei denen es darum ging, wer was aushält.

Die Faszination von gewalthaltiger Fiktion ist etwas sehr Altes, und die Erfahrungen damit daher von Generation zu Generation übertragbar. Bei gewalthaltigen digitalen Spielen funktioniert die Methode der Medienbiografie nur bedingt. Wer Ego-Shooter und andere gewalthaltige Computerspiele nur aus der Zuschauer:innen-Perspektive kennt (und sie wie einen Spielfilm wahrnimmt), bewertet diese Spiele anders als jemand, der/die zumindest ein wenig eigene Spielerfahrung hat (und ein Spiel vor sich sieht).

Die Grenze, welche Formen der Mediengewalt akzeptiert und welche abgelehnt werden, ist eine individuelle und wird im Laufe des Lebens immer wieder neu justiert. Manchmal bewerten wir ein Genre oder eine

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

Gattung neu, zum Beispiel, weil ein Fan sie uns zugänglicher machen konnte. Auf manches reagieren wir aufgrund neuer Informationen oder eigener Erfahrungen sensibler und ziehen die Grenze enger.

Für fiktive, nicht reale Mediengewalt gelten eigene ethisch-moralische Regeln – trotzdem hat jede:r von uns hier auch eine Grenze des nicht mehr oder nicht so Herzeigbaren. Bei dokumentarischen und Nachrichtenformaten lässt sich lange darüber diskutieren, welche Bilder dem Informationsbedürfnis und welche bloß der Schaulust dienen.

3.11 „Gute" und „schlechte" Medien: normative Haltungen

Medienaneignung ist eine Gratwanderung zwischen Selbst- und Fremdsozialisation: Wir wählen aus und entscheiden frei, welchen Medienangeboten wir uns zuwenden. Gleichzeitig versuchen andere Menschen (Eltern, Lehrerkräfte) und Institutionen (Kindergarten, Schule) unsere Mediennutzung nach ihren Vorstellungen zu lenken (Süss, 2010, S. 110).

Wir alle verfügen über relativ klare Annahmen darüber, was im Bereich der Mediennutzung als positiv, förderlich und was als bedenklich gilt. Für pädagogisch Tätige ist es wichtig, sich die eigenen normativen Haltungen hinsichtlich der Mediennutzung bewusst zu machen und sie kritisch zu überprüfen, beispielsweise anhand folgender Fragen:

- *Welche Regeln und Richtlinien gab es bei dir zuhause hinsichtlich der Mediennutzung?*
- *Gab es Verbote? Wenn ja, womit wurden diese begründet?*
- *Wie ging es dir damals mit diesen Regeln, hast du deren Sinn verstanden oder dagegen rebelliert?*
- *Waren Medien und Mediennutzung ein Thema in der Schule?*
- *Wofür gab es Lob und Anerkennung, was wurde gefördert?*
- *Wofür erntete man von den Erwachsenen Kopfschütteln, Spott und Hohn?*

Die eigene Medienbiografie liefert Anhaltspunkte dafür, sich mit der Herkunft und Entstehung der eigenen normativen Haltungen zu beschäftigen: Wer oder was hat im Laufe meiner Mediensozialisation meine Vorstellung von „guten" und „schlechten" Medien geprägt? Oft haben wir gelernt, mediale Freizeitbeschäftigungen insgesamt minderwertiger wahrzunehmen als andere, „aktivere" Freizeitaktivitäten wie Musizieren oder Sport treiben (Lutz & Wagner, 2022, S. 24). Verschiedene – vermeintliche – Hierarchien innerhalb der Mediensysteme sind uns vertraut: analog vs. digital, Hoch-

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

kultur vs. Populärkultur, ernst vs. unterhaltsam usw. Oft spiegeln die Medienhierarchien gesellschaftliche Machtverhältnisse wider. So galten (und gelten) oft die als feminin wahrgenommenen Formen der Unterhaltung (romantische Literatur, Daily Soaps) minderwertiger als jene, die eher der männlichen Sphäre zugeschrieben werden (Sportsendungen, Actionfilme).

Darüber hinaus werden die Medienvorlieben Jugendlicher von Erwachsenen oft argwöhnisch betrachtet und in der Folge negativ bewertet. Wir sind es auch gewohnt, bestimmte Mediennutzungsmotive höher zu werten als andere. Sich informieren zu wollen ist grundsätzlich gut, aber erlauben wir es uns und anderen, mit Medien zu entspannen? Es wäre zu hinterfragen, woher die Vorstellung kommt, Zeit immer „sinnvoll" nützen zu müssen und ob eine derartige Vorstellung gesund ist? Ebenso stellt sich die Frage, wer über die Deutungsmacht verfügt, zu definieren, was als sinnvoll gilt und wo Zeitverschwendung beginnt.

4 Fazit: Der junge Mensch im Mittelpunkt

Nach mehreren Jahrzehnten medienpädagogischer Train-the-Trainers-Praxis setze ich weiterhin auf die Kraft der medienbiografischen Erinnerungsarbeit als bewährtes Mittel, um verhärtete Einstellungen bei Erwachsenen bzw. Pädagog:innen aufzuweichen.

Wir waren medienkompetente Kinder und Jugendliche und nahmen uns selbst als solche wahr. Wir wussten, was uns interessiert und was wir wollten. Wir waren bereit, uns mit Medien zu befassen und mehr über sie zu lernen – aber nicht, weil wir uns als defizitäre Wesen in Bezug auf Medien empfunden hätten, sondern – eben – aus Interesse.

Wer das bei sich selbst rückblickend erkennt, ist eher dazu bereit, den heutigen Kindern und Jugendlichen dieselbe Souveränität zuzugestehen. Das ist die Ausgangsbasis für eine „subjekt- und handlungsorientierte Medienpädagogik", die Medien als einen festen Bestandteil der Lebenswelten der Jugendlichen anerkennt und die Perspektive der Heranwachsenden in den Mittelpunkt stellt (Lutz & Wagner, 2022, S. 25).

Kinder und Jugendliche als Expert:innen ihres Medienalltags wahrzunehmen, bedeutet keineswegs, sie mit ihren Medienaneignungsprozessen alleine zu lassen. Medienerlebnisse können überfordern, irritieren und in die Irre führen. „Je weniger Primärerfahrungen Kinder und Jugendliche in einem bestimmten Bereich haben … desto stärker können sie von einseitigen Medienbildern in ihrem Selbst- und Weltbild beeinflusst werden."

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

(Süss, 2010, S. 123) Selbstregulierungsfähigkeit mit Medien zu entwickeln (Lange & Knop, 2019, S. 15), ist bei der enormen Menge an attraktiven, zeitintensiven Medienangeboten eine immer größere Herausforderung.

Handlungsorientierte Medienpädagogik vermag hier zu unterstützen, indem sie Experimentier- und Erprobungsräume schafft, wo Heranwachsende ihre Medienerlebnisse kreativ verarbeiten und ihr Verhältnis zu Medien reflektieren können. Die Aufgabe von (Medien)Pädagog:innen besteht darin, einen Rahmen zu schaffen, Prozesse zu initiieren und zu begleiten, und im Gespräch eine andere, erwachsenere Perspektive zur Verfügung zu stellen. Entscheidend ist immer, ob Kinder und Jugendliche uns als Gegenüber akzeptieren. Medienbiografische Erinnerungsarbeit schafft eine gute Grundlage dafür; sie bereit uns darauf vor, jenen Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche heute mit Medien machen, mit entsprechendem Respekt zu begegnen.

Literatur

Aufenanger, S. (2008). Mediensozialisation. In U. Sander, F. von Gross & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (S. 87–92). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Götz, M., & Lemish, D. (2006). Mit Laserschwert und Sissi-Kleid – Medienspuren in den Fantasien der Kinder und ihre Bedeutung. In M. Götz (Hrsg.), *Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien der Kinder* (S. 139–162). kopaed.

Hipfl, B. (2015). Medialisierung und Sexualisierung als Assemblagen gegenwärtiger Kultur – Herausforderungen für eine (Medien)Pädagogik jenseits von „moral panic". In: J. Aigner, T. Hugh, M. Schuegraf, & A. Tillmann (Hrsg.*), Medialisierung und Sexualisierung. Vom Umgang mit Körperlichkeit und Verkörperungsprozesse im Zuge der Digitalisierung* (S. 15–32). Springer VS.

Hoffman, D., & Kutscha, A. (2010). Medienbiografien: Konsequenzen medialen Handelns, ästhetischer Präferenzen und Erfahrungen. In D. Hoffman & L. Mikos (Hrsg), *Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion* (S. 221–244). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Keupp. H. (2017). Identität. In: B. Schorb, A. Hartung-Griemberg & C. Dallmann (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (S. 153–159). kopaed.

Lange, A., & Knop, K. (2019). Medien, Wohlbefinden, gelingendes Leben in unterschiedlichen Lebensphasen. *merz | medien + erziehung, 1/2019*, 10–17.

Lutz, K., & Wagner, U. (2022). Medienpädagogik im Kontext der Suchtprävention. *merz | medien + erziehung, 4/2022*, 21–19.

Röll, F. J. (2014): Auswirkungen neuer Technologien auf die Subjektkonstitution. In: J. Lauffen & R. Röllecke (Hrsg.), *Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute* (S. 87–93*)*. kopaed.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

Schachtner, C. (2020). Narrative Selbstkonstruktionen. Zur Funktion des Erzählens in mediatisierten Lebenswelten. *merz | medien + erziehung, 4/2020*, 8–15.

Süss, D. (2010). Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Nutzung und Identitätskonstruktion. Erfahrungen. In D. Hoffman & L. Mikos (Hrsg), *Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion* (S. 109–130). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Theunert, H. (2009). Handlungsfelder der Medienpädagogik. Alltags- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. In K. Demmler, K. Lutz, D. Menzke, & A. Prölß-Kammerer (Hrsg.), *Medien bilden – aber wie?! Grundlagen für eine nachhaltige medienpädagogische Praxis* (S. 23–41). kopaed.

Vollbrecht, R. (2003). Aufwachsen in Medienwelten. In K. Fritz, S. Sting & R. Vollbrecht (Hrsg.), *Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten* (S. 13–24). Leske u. Budrich.

Wegener, C. (2008). *Medien, Aneignung und Identität.* VS Verlag für Sozialwissenschaften.

https://doi.org/10.5771/9783748914679-227 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND