



### 3. Nationales Fachforum Jugendmedienschutz

7. September 2015, Bern

#### WORKSHOP 3

#### Förderung von Medienkompetenzen in der Jugendarbeit – Einsatz von Handyfilmen und Games

---

**Christian Ritter**, Wiss. Mitarbeiter Universität Zürich, Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft, Projektleiter Handyfilm

#### ABSTRACT

##### **Handyfilme im Alltag: Mehr als nur Sex & Crime**

Das Filmen mit dem Handy erfreut sich einer wachsenden Beliebtheit – allen voran bei Jugendlichen. Gleichzeitig ist das Phänomen „Handyfilm“ mit einem negativen Image behaftet, weil Handyfilme oft in Verbindung mit Sex, Cybermobbing und dem so genannten „Happy Slapping“ gebracht werden. Für die meisten Jugendlichen ist das Herstellen und Anschauen von Handyfilmen jedoch eine unproblematische und unkomplizierte Möglichkeit, gemeinsam etwas zu erleben. Die Kombination von Bewegung, Bild und Ton, aber auch die Möglichkeit, jederzeit und an jedem Ort zu filmen und Filme anzuschauen, macht das Filmen mit dem Handy zu einer wichtigen jugendkultureller Ausdrucksform.

Mit dieser kreativen Seite von Handyfilmen befasste sich ein von 2012 bis 2014 an der Universität Zürich und der Zürcher Hochschule der Künste durchgeführtes Forschungsprojekt, gefördert vom Schweizerischen Nationalfonds SNF. Untersucht wurde, wie Jugendliche in der Schweiz das Herstellen und Anschauen von Handyfilmen nutzen, um alltägliche Erfahrungen festzuhalten, zu verhandeln und sich mit ihren Freunden und Kollegen über Erlebtes auszutauschen. Darüber hinaus befasste sich die Studie damit, wie junge Männer und Frauen über das Filmen mit dem Handy Vorbilder aus der globalen Medienkultur auf spielerische, kreative und eigenständige Art in ihren Alltag integrieren.

Das Referat präsentiert zentrale Erkenntnisse aus dem Forschungsprojekt. Vorgestellt wird zudem die im Oktober 2015 beginnende Wanderausstellung HANDYFILME – JUGENDKULTUR IN BILD UND TON. Die interaktive Ausstellung vermittelt die Ergebnisse aus der Forschung an Jugendliche ebenso wie an Fachpersonen aus der schulischen und ausserschulischen Jugendförderung, die an eine ressourcenorientierten Medienbildung interessiert sind. Mehr Infos unter [www.handyfilme.net](http://www.handyfilme.net).

#### CURRICULUM VITAE

Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrbeauftragter, Universität Zürich, Institut für Sozialanthropologie & Empirische Kulturwissenschaft. Doktorand (Dr. phil.), Kunsthochschule für Medien Köln (Medienwissenschaften), Arbeitstitel: Bilder transkultureller Jugendkultur. Audio-visuelle Herkunftsinszenierungen zwischen Anrufung und Aneignung. Dipl. FH, Zürcher Hochschule der Künste (Theorie der Kunst und Gestaltung), Lehrbeauftragter an der Zürcher Hochschule der Künste, BA Medien & Kunst und MA Transdisziplinarität. Gastdozent, Master in Sozialer Arbeit, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Wissenschaftlicher Mitarbeiter SNF-Forschungsprojekt (02/12 – 02/14) Handyfilme – künstlerische und ethnographische Zugänge zu Repräsentationen jugendlicher Alltagswelten, Universität Zürich und Zürcher Hochschule der Künste.

---

## **ABSTRACT**

### **Förderung von Medienkompetenzen in der Jugend- & Sozialarbeit - Einsatz von Games**

Die Herstellungskosten wie auch die Umsätze der Gameindustrie liegen mittlerweile um einiges höher, als die anderer Unterhaltungsbranchen, wie beispielsweise der Filmindustrie in Hollywood. Die durchschnittlichen Nutzer\_innen der digitalen Spiele sind, entgegen der landläufigen Meinung, nicht hauptsächlich Jugendliche, sondern Erwachsene im Alter von 30 Jahren. Dabei ist Gamen auch keine Männerdomäne mehr. Die weiblichen Spielerinnen holen auf. Nicht zuletzt, weil weniger oft im dunklen Keller, sondern immer mehr auf mobilen Geräten wie Pad's oder Smartphones gespielt wird. Unbestritten üben elektronische Spiele auf junge Menschen, vor allem auf Jugendlichen im Alter von 12 bis 16 Jahren, eine hohe Faszination aus. Das Spiel bietet Jugendlichen nebst Unterhaltung in andere Welten abzutauchen, sich im Wettkampf mit Kolleg\_innen oder Fremden zu messen, sowie spannende Geschichten zu erleben und diesen andere Wendungen zu geben. Dies führt bei einigen Jugendlichen zu Kontrollverlust über die gespielten Stunden. Virtuelle Welten bieten eine Möglichkeit, dem unter Umständen schwierigen Alltag zu entfliehen. Jugendliche sind deshalb darauf angewiesen, dass Erwachsene hinschauen und bei Bedarf intervenieren. Auf jeden Fall sollten die Jugendlichen in der Ausübung ihres Hobbys ernst genommen werden. Kinder und Jugendliche können und sollen den Erwachsenen sowohl über den Inhalt der Spiele als auch über ihre Motivation erzählen und die ältere Generation so aus erster Hand informieren. Im Dialog können die Erwachsenen herauszufinden, welche Inhalte die jungen Gamer\_innen beschäftigen und den Jugendlichen signalisieren, dass ihr Wissen und ihre Fähigkeiten wertvoll sind. Über ihr Know-How können auch Professionelle die Jugendlichen abholen und motivieren, um beispielsweise gemeinsam mit ihnen Projekte zu entwickeln. Für uns Erwachsene ist es nicht immer nachvollziehbar, weshalb die Faszination für Games so gross ist. Wir sollten den Jugendlichen jedoch die Chance geben, uns ihre Begeisterung näher bringen zu können und sie darin unterstützen, ihr Hobby in einem gesunden und förderlichen Rahmen auszuüben.

## **CURRICULUM VITAE**

Ca. seit neun Jahren in der offenen Jugendarbeit tätig, davon sechs in Zürich-Oerlikon, seit sechs Monaten als Stellenleiter. Mitglied von GameInfo – Ziel des Angebotes: Herangehensweisen zu digitalen Medien, spezifisch elektronische Spiele, zu vermitteln und mögliche Chancen sowie Risiken des Computerspielens aufzuzeigen. Und nicht zuletzt - die Faszination für elektronische Spiele nachvollziehbar zu machen. Mitglied der DOJ Fachgruppe Digitale Medien. BA Soziokulturelle Animation 2013 HSLU. Workshops an HFGS, ZHAW, FHNW, sowie HSLU zu Chancen und Gefahren von digitalen Medien und spezifisch zu elektronischen Spielen. Weiterbildungen für Sozialarbeitende an Elternabende zu Chancen und Gefahren von digitalen Medien und spezifisch zu elektronischen Spielen. Workshops mit Oberstufenschüler/innen zu Chancen und Gefahren von digitalen Medien.