

Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate (Hrsg.) (2014). Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte. Dieter Ba

Beitrag aus Heft »2015/01: Webvideo«

Die vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten im heutigen digitalen Zeitalter bergen sowohl Vor- als auch Nachteile für Heranwachsende. Wie wirken sie sich auf die Entwicklung von Freundschaften, Liebe oder die eigene Persönlichkeit aus? Wie kann die moderne Gesellschaft angemessen auf die Herausforderungen eingehen? Diesen Fragen, Chancen wie auch Risiken stellt sich der Sammelband Lieben, Liken, Spielen. Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute, der mit dem Dieter Baacke Preis prämierte Medienprojekte sowie Beiträge aus Forschung und Praxis zu dieser Thematik zusammenträgt. Den Anfang macht Hans-Jürgen Palme, der in seinem Beitrag Kommunikationskultur in digitalen Spielwelten behandelt. Dagmar Hoffmann widmet sich der sexuellen Sozialisation von Jugendlichen und wie digitale, mobile Medien darauf Einfluss nehmen.

An dieser Stelle kann Olivia Förster mit ihren konkreten Handlungsmöglichkeiten für die Jugendmedienarbeit einhaken. Rechtliche Aspekte bringt Sebastian Gutknecht mit in den Diskurs ein. Er erläutert juristische Hintergründe zum Thema Cybermobbing. Zu den prämierten Projekten zählen beispielsweise Ohrenspitzer – Ein Projekt zur Zuhörförderung, Gamescamp – Ein Barcamp zu digitalen Spielen, Knipsclub – die Fotocommunity für Kinder von 8 bis 12 Jahren wie auch nonazi.net – Für Soziale Netzwerke ohne Nazis!, die im zweiten Teil des Sammelwerkes neben weiteren prämierten Projekten beschrieben werden.

Als Abrundung wird am Schluss der Publikation der Dieter Baacke Preis selbst thematisiert. Dabei wird auf die Definition von Medienkompetenz und die Hintergründe des Preises eingegangen. Der vorliegende Sammelband richtet sich an medienpädagogische Fachkräfte aus Forschung und Praxis sowie an Fachkräfte aus der pädagogischen Praxis, die sich mit Jugendlichen und deren Medienumgang beschäftigen.