

## Kathrin Demmler: Alles sozial?! Beziehungen in der aktiven Medienarbeit

Beitrag aus Heft »2023/03: (Kritische) Aktive Medienarbeit«

Eine der Prämissen der Aktiven Medienarbeit ist die Gruppenarbeit. Wie verändert sich das Agieren in Gruppen, wenn zentrale Produktionsschritte online, vernetzt und asynchron ablaufen? Welche Bedeutung hat das Soziale in einer Aktiven Medienarbeit, die sich in Zeiten des Agierens in Sozialen Netzwerken und der Gestaltung hybrider Lernsettings teilweise neu erfinden muss? Der Beitrag setzt sich mit dem Handeln Jugendlicher in vernetzten und globalen Lebenswelten, der Bedeutung von interaktiven Produktions- und Präsentationsräumen sowie der Verbindung von sozialem und demokratischem Lernen auseinander.

### Literatur

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (2020). Der 16. Kinder- und Jugendbericht. Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter. Referat Öffentlichkeitsarbeit.

Demmler, K. & Rösch, E. (2014). Aktive Medienarbeit in einem mediatisierten Umfeld. In R. Kammerl, A. Unger, P-Grell, T.

Hug (Hrsg.), Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur (S. 191–207). Springer VS.

Ertel, J. (2008). Netzkultur 2.0. – Jugendliche im globalen Dorf. In J. Ertel, F. Röhl (Hrsg.), Web 2.0 – Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur (S. 50–58). kopaed.

Granovetter, M. (1973). The Strength of Weak ties. American Journal of Sociology, 78(6), 1360/1380.

Habermas, J. (2022). Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik. Suhrkamp.

Keupp, H., Ahbe, T., Gmuß, W., Höfer, R., Mitzscherlich, B., Kraus, W. & Sraus, F. (1999). Identitätskonstruktionen – Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Rowohlt.

Lutz, K. (2019). Können Computerspiele Jugendliche stark machen? merz | medien + erziehung, 63(2), 19/24. [www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/computerspiele-in-der-jugendarbeit](http://www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/computerspiele-in-der-jugendarbeit)

Röhl, F. (2008). Zur Stärke von schwachen Beziehungen – Kommunikationskultur und Gemeinschaftsbildung als Ausdruck von Identitätssuche. In J. Ertel, F. Röhl (Hrsg.), Web 2.0 – Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur (S. 119–140). kopaed.

Schell, F. (1989). Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. Leske + Budrich.

Wagner, U. (2018). Ermächtigung und/oder Gefährdung. merz | medien + erziehung, 62(3), 22/28. [www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/2018-01-jugend-medien-raum-identitaet0](http://www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/2018-01-jugend-medien-raum-identitaet0)

Wampfler, P. (2023, 27. August). Freundschaft in Zeiten von Social Media. Version 2.2.  
[www.schulesocialmedia.com/2013/05/27/freundschaft-in-zeiten-von-social-media](http://www.schulesocialmedia.com/2013/05/27/freundschaft-in-zeiten-von-social-media)