



*Medienimpulse*  
ISSN 2307-3187  
Jg. 60, Nr. 1, 2022  
doi: 10.21243/mi-01-22-22  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

## Editorial 01/2022

### Medien in der Jugendarbeit

Alessandro Barberi  
Christian Swertz

In der Folge der Studentinnen- und Studentenrevolte des Jahres 1968 hat sich seit den 1970er-Jahren im sozialwissenschaftlichen Umfeld der sich konstituierenden Medienpädagogik eine breite Erforschung von Jugendkulturen ergeben, die vom Rock 'n' Roll bis hin zum Hip-Hop auf ihr Verhältnis zu Medien hin befragt wurden. So hat etwa Dieter Baacke bereits 1971 einen Artikel zu „Beatkultur – Jugendkultur – Popkultur“ verfasst, der auch als Beispiel für das medienpädagogische Interesse an randständigen Kulturen begriffen werden kann, denen von Beginn an Fähigkeiten und Kompetenzen zugeordnet wurden. Bis heute stehen deshalb Fragen nach den Spezifika von „Jugendkultur“ im Raum,

wenn es um die pädagogische Rolle und Funktion von Sprach-, Schrift- und digitalen Medien geht: Von den jugendlichen Idiomen über die Lyrics von Popsongs bis hin zu Computerspielen werden Medien mithin als Teil von Jugend und Jugendarbeit beschreibbar und machen medienpädagogische Methoden und Modelle zu ihrer praktischen Verwendung notwendig.

Dabei wurde auch mehr als deutlich, dass „Jugend“ eine Lebenszeit umfasst, die eng mit medialen Praktiken verbunden ist, die Erwachsene oft nicht wertschätzen. Dieser Umstand war und ist zutiefst mit den Diskussionen zur Bewahrpädagogik verbunden. Es handelt sich dabei also nicht um eine ganz neue Tendenz, und es scheint eine zu sein, die gekommen ist, um zu bleiben. Zwar gibt es gewisse Auflösungserscheinungen, denn Jugendliche verweigern zunehmend die Transition in das Erwachsenenalter und bleiben bei jugendlichen Rezeptions- und Produktionsmustern im Umgang mit Medien. Im Großen und Ganzen ist aber die jeweilige soziokulturelle Nutzung von Medien durch Jugendliche zur Abgrenzung der Jugendzeit eine stabile kulturelle Errungenschaft, die sozialwissenschaftlich auch angemessen erfasst werden sollte.

Medienarbeit mit Jugendlichen war daher lange *das* medienpädagogische Praxisfeld. In den letzten Jahren ist zwar die Diskussion zur Medienkompetenzvermittlung der Schule etwas intensiver geworden. Da über Empfehlungen hinausgehende verbindliche Einrichtungen wie etwa ein Unterrichtsfach Medienkunde aber nach wie vor selten sind, ist die Medienarbeit mit Jugendlichen in Insti-

tutionen, für die Jugendarbeit im Mittelpunkt steht, *nach wie vor* das medienpädagogische Praxisfeld schlechthin. Dabei steht im Blick auf die konkreten Unterrichtssituationen klar die handlungsorientierte Medienkompetenzvermittlung im Umfeld von Jugendkultur und Jugendarbeit im Mittelpunkt, weil unsere medienpädagogischen Räume schlussendlich aus interaktiven Praktiken bestehen.

Darüber hinaus ist durch aktuelle soziale und mediale Entwicklungen die Medienarbeit mit Jugendlichen zum Zwecke der Medienkompetenzvermittlung wichtiger geworden. Digitale Medien – u. a. Mobiltelefone, Rechner, Computerspiele und Social Media – werden zunehmend zur Kommunikation mit Jugendlichen auch für Bereiche wie die soziale Arbeit verwendet. In diesem Sinne wird die breite medienpädagogische Diskussion zur kommunikativen Kompetenz gerade angesichts des Verhältnisses von Medien und Jugendarbeit buchstäblich zu einer Debatte über *Medienbildung* und *Medienkompetenz*, weshalb auch die Mediendidaktik der Jugendarbeit zu einem wichtigen Thema geworden ist.

Aus all diesen Gründen hat sich die Redaktion der MEDIENIMPULSE mit der Ausgabe 01/2022 entschlossen, das Thema „Medien in der Jugendarbeit“ eigens zu thematisieren und dabei folgende Fragen in den Raum zu stellen:

- Welche Jugendkulturen sind angesichts der aktuellen gesellschaftlichen und medienspezifischen Transformationsprozesse von Bedeutung?

- Wie lassen sich „Jugend“ und „Jugendkulturen“ angesichts von Medien in der Jugendarbeit von anderen Lebensabschnitten und Kulturen abgrenzen?
- Welche Theorien und Studien zur Onlinejugendarbeit gibt es?
- Wie kann Jugendlichen die Organisation politischer Aktions-, Informations- oder Imagekampagnen vermittelt werden?
- Welche politischen Rahmenbedingungen müssen für die produktive Jugendarbeit mit digitalen Medien gesetzt werden?
- Welche Rolle spielen Medien in der Jugendarbeit, wenn Partizipation und Demokratie zur Debatte stehen?
- Welche medienpädagogischen Methoden für die handlungsorientierte Onlinemedienarbeit sind aktuell relevant?

Ganz im Sinne dieser Fragen eröffnet [Thomas Wilke](#) den Reigen unserer themenspezifischen Beiträge, in dem er im Sinne eines soziologischen Selbstversuchs die innere Logik des HipHop in seinem eigenen Lern- und Bildungsprozess zum Gegenstand einer selbstreflexiven Analyse macht. Dabei geht es ihm angesichts der eigenen Sozialisationsgeschichte deutlich um das juvenile Moment dieser Jugendkultur, die mit deutschsprachigen Vertreterinnen und Vertretern wie den *Fantastischen Vier* oder *Sammy Deluxe* nunmehr in die Jahre gekommen ist und diesen Prozess des Alterns auf verschiedenen (Meta-)Ebenen thematisiert. Dabei untersucht Wilke die im Rahmen der Jugendkulturforschung immer wieder auftauchende Frage, inwiefern „Jugend“ und insbesondere der HipHop mit Symbolen und Strategien der Subversion verbunden sind, um auf allgemeiner Ebene den variablen und ambigen Charakter von Jugendkulturen vor Augen zu führen. Dabei wird „HipHop“ als rahmender Überbegriff verstanden, der es – auch

angesichts der medialen Produktionsbedingungen von Musik (vom Vinyl über die CD zur mp3) – ermöglicht, den jeweiligen Darstellungsmodus von Jugendkultur begrifflich zu erfassen. Insgesamt situiert sich der Beitrag dort, wo Mediensozialisation, Medienbiografie, informelle (Medien-)Bildungsprozesse, Kulturwissenschaft, Ethnografie und Sozialwissenschaft sich im Bereich der Jugendkulturforschung überlagern.

Welche Rolle das Gaming ganz praktisch in der (digitalen) Jugendarbeit spielt, thematisieren dann [Daniel und Nina Autenrieth](#), die ebenfalls im Blick auf Fragen der (jugendlichen) Subversion hervorheben, dass junge Menschen sich vermehrt Zukunftsfragen stellen und damit auch radikale politische Formen der Gesellschaftskritik artikulieren. Die Autorin und der Autor diagnostizieren dabei ein manifestes Bedürfnis der Jugend zur Gestaltung von Welt und Wirklichkeit, das in starkem Widerspruch zu unhinterfragten, tradierten Strukturen, vor allem im formal-schulischen Bereich steht. Deshalb stellen sie das Projekt „Let’s Build Pforzheim-Virtual“ eingehend vor, um ganz konkret zu zeigen, wie ausgehend von einer Zusammenarbeit von Medienpädagogik und kultureller Bildung die Potenziale des (Computer-)Spiels für Onlineangebote in der Jugendmedienarbeit genutzt werden können. So kann – ganz unterrichtspraktisch – das Gaming durch gemeinsame virtuelle Arbeit dabei helfen, Lebenswelten aktiv zu gestalten. Weiters berichtet der Beitrag von der projektbegleitenden Evaluation, liefert erste Einblicke in Gelingensbedingungen und

zeigt medienpädagogische Stolpersteine auf, die sich im Rahmen des Projekts ergeben haben.

Mit dem Beitrag von [Amina Ovcina Cajacob](#) und [Yvonne Herzig Gainsford](#) steht dann eine weitere politische Problemzone vor Augen, wenn die Autorinnen das Verhältnis von Politik und Jugendlichen vor allem hinsichtlich demokratischer Partizipation zum Gegenstand ihrer Analyse machen. Denn es ist von grundlegender Bedeutung für eine Gesellschaft, dass junge Menschen am politischen Leben teilnehmen können. Häufig entsprechen aber die traditionellen Partizipationsmöglichkeiten nicht den Bedürfnissen der Jugendlichen und ihrer Art der Kommunikation. Um zu untersuchen, welche Spielräume digitale Partizipationsmöglichkeiten und -plattformen den Jungen bieten, wurden deshalb im Jahr 2020 an der Fachhochschule Graubünden drei Gruppendiskussionen durchgeführt, die ein Teilprojekt einer Studie zum Thema „Jugend, politische Partizipation und Digitalisierung“ darstellen. In zwei Gruppendiskussionen, je eine mit deutschsprachigen und französischsprachigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen, wurde untersucht, welche Anforderungen und Erwartungen die Zielgruppen an digitale Partizipationsformen und -möglichkeiten haben. Der Beitrag berichtet eingehend von diesem Projekt und von einer in der Folge entstandenen Diskussionsrunde mit Expertinnen und Experten aus den Bereichen Jugendarbeit und Civic Tech, die auch dazu angetan ist, (Medien-)Pädagoginnen und (Medien-)Pädagogen demokratiepolitisch anzuregen.

[Julius Späte](#) geht dann in seinem Artikel davon aus, dass die digitale Transformation und die mit ihr verbundene jugendliche Generation von Digital Natives bereits vor der COVID-19-Pandemie mediale und digitale Angebote nutzte, wodurch die Digitalisierung in vielen Bereichen der Jugendarbeit zu einem äußerst wichtigen Teil wurde. Mit der zunehmenden Einbindung von digitalen Technologien wird, so Späte, die Jugendarbeit deshalb zu einem deutlich wahrnehmbaren „soziotechnischen System“. Deshalb ist es gerade aus Sicht der Medienpädagogik nötig, die sozialpädagogischen Kenntnisse zur Gestaltung sozialer Interaktionen um das Wissen und Können technischer Komponenten zu erweitern. Denn soziale Systeme sind durch technische Einflüsse Veränderungsprozessen unterworfen und erfordern die Erweiterung von professionellen Handlungskompetenzen der Sozialarbeitenden in der Jugendarbeit. Der Autor hebt deshalb hervor, dass es in den sozialarbeiterischen und (sozial-)pädagogischen Wissenschaften einer vertiefenden medienpädagogischen Ausarbeitung eines möglichen Forschungsansatzes bedarf, um die Einflüsse der Veränderungen von Interaktions- und Organisationssystemen durch die Einbindung digitaler Technologien abbilden zu können.

Auch [Beate Großegger](#) konstatiert, dass die heutige Jugend eine digital geprägte Generation ist. Denn Medien bedeuten für die jugendlichen „Media Maniacs“ erweiterte Erfahrungsräume, welche ihnen Inspiration für individuelle Identitätsarbeit liefern. Gleichzeitig führen die digitalen Medien auch zu jugendkultureller Vergemeinschaftung. Online- und Offline-Erfahrungen werden nicht

strikt getrennt, sondern überlappen sich durch das mobile Internet. So gilt nach wie vor: Jugendliche Lebenswelten sind Medienwelten und jugendliche Medienwelten sind Lebenswelten, wie sich etwa am gemeinsamen Binge-Watching oder Gaming-Sessions zeigen lässt. Die Autorin betont in diesem Sinne, dass neben der Fitness-Szene, der Fußball-Szene und der mobilitätsorientierten Auto- und Motorrad-Szene vor allem die Gamerinnen- und Gamer-Szene sowie die TikTok- und Instagram-Szene zu den Top-5 bei jungen Österreicherinnen und Österreichern zählt. Dabei, so die Autorin zusammenfassend, setzt die männliche Jugend stärker auf Gaming, die weibliche Jugend hingegen stärker auf Social Media-Trends rund um Instagram, TikTok und Co. Die Conclusio des Beitrags lautet: Mit ihrer Begeisterung für Neues lassen uns Jugendliche zumindest ahnen, in welche Richtung sich die digitale Gesellschaft der Zukunft entwickeln wird.

[Barbara Buchegger und Hannah Schedenig](#) fassen darauffolgend in ihrem kurzen und kompakten Artikel die Ergebnisse des Jugend-Internet-Monitors 2022 für die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE zusammen. Denn bereits zum siebten Mal hat Saferinternet.at mit Unterstützung des Bundeskanzleramts die Social-Media-Favoriten von Österreichs Jugendlichen ermittelt. Dabei wird angesichts des Jugend-Internet-Monitors vor allem eines deutlich: WhatsApp, YouTube und Instagram bleiben die Top-3-Netzwerke, wobei TikTok und Discord im Vergleich zum Vorjahr stark dazugewinnen konnten. In diesem Zusammenhang heben auch diese beiden Autorinnen hervor, dass Soziale Netzwerke für

Kinder und Jugendliche wichtiger denn je sind, da fast alle jungen Menschen in Österreich täglich eine oder mehrere Plattformen nutzen. Sie dienen dem Identitäts- und Beziehungsmanagement und erfüllen eine wichtige Funktion: Stand früher die Selbstdarstellung im Vordergrund, werden Soziale Netzwerke inzwischen hauptsächlich genutzt, um mit anderen Kontakt zu halten und die Jugend zu vergemeinschaften – das zeigte sich schon vor der Covid-19-Pandemie und hat sich seither nochmals verstärkt.

[Maren Tribukait und Annekatriin Bock](#) untersuchen dann in Ihrem Beitrag für das Ressort *Forschung* am Beispiel des mBook Geschichte, wie sich Praktiken im Geschichtsunterricht ändern, wenn ein digitales Medium anstelle eines gedruckten Schulbuches verwendet wird. Auf Basis einer qualitativen Studie wird gezeigt, dass das mBook lernförderliche Impulse für Schülerinnen und Schüler bietet und ein transformatives Potenzial mitbringt. Dies wird jedoch im Unterricht nicht aufgegriffen, da reproduktives Lernen gegenüber gegenwartsorientierten Ansätzen begünstigt wird. Um der Kontroversität von Geschichte gerecht zu werden, sollten, so die Autorinnen, die mediengestützte explorative Aneignung historischer Fakten und Quellen und die Auseinandersetzung mit Debatten über Geschichte besser verzahnt werden.

[Viera Kačínová](#) betont dann in ihrem Forschungsbeitrag, dass qualitativ hochwertige journalistische Arbeit, die auf den Strategien der konsequenten Informationsüberprüfung und externen Faktenprüfungsaktivitäten von Medienfachleuten beruht, in der medialen Wissens- und Informationsgesellschaft eine wichtige

Rolle bei der Unterdrückung des Auftretens und der Verbreitung von Fake News im Online-Raum spielt. Fact-Checking stellt dabei ein besonderes Instrument zur Entwicklung von Medienkompetenz(en) im Prozess der Medienbildung dar. Medienbildung als eine Form des Lernens über Medien und ihre Phänomene gilt als einer der zentralen Bildungsmechanismen der „Immunisierung“ gegen Fake News und kann das kritische Handeln des Einzelnen befördern.

Mit seinem Beitrag im Ressort *Praxis* liefert auch [Uli Tondorf](#) einige Argumente für unseren Schwerpunkt: Denn, so Tondorf, für Jugendarbeit und Schulsozialarbeit ist das Konzept der „Lebensweltorientierung“ richtungsweisend. „Mediatisierung“ beschreibt in diesem Zusammenhang eine Durchdringung des Alltags durch Medien. Dies betrifft also auch die Lebenswelt von Adressatinnen und Adressaten von Schulsozialarbeit und Jugendarbeit, an der die Fachkräfte sich orientieren. Sie assistieren so bei Bildungsprozessen, von denen einige als Medienbildungsprozesse analysiert werden können. Der Artikel bezieht diese verschiedenen Methoden und Konzepte aufeinander und führt sie anhand eines Praxisbeispiels zusammen.

[Sonja Gabriel](#), [Matthias Hütthaler](#) und [Michael Nader](#) diskutieren dann Lernen in augmentierten Realitäten an Pädagogischen Hochschulen. Denn wenn es um immersives, auf digitalen Spielen basierendes Lernen und um das kulturelle Erbe geht, spielen Lehrerinnen und Lehrer eine wichtige Rolle bei der Einführung der Schülerinnen und Schüler in die Technologie. Obwohl die Nutze-

rinnen, Nutzer, Besitzerinnen und Besitzer von Augmented Reality (AR)-fähigen Smartphones immer jünger werden, werden die Geräte meist nur zur Unterhaltung genutzt. Daher können Grundschullehrerinnen und -lehrer den ersten Kontakt zu einer neuen Art des Lernens mit AR herstellen. Die Autorin und die Autoren behandeln deshalb verschiedene Aspekte der AR und berichten von empirischen Ergebnissen ihrer Nutzung.

Angesichts der Einführung des Schulfachs *Digitale Grundbildung* veröffentlichen wir darüber hinaus einen Beitrag von [Christian Swertz](#), der buchstäblich von großer praktischer Bedeutung ist und eine Serie von diesbezüglichen Artikeln eröffnet. In dieser Serie wird eine Unterrichtsreihe für die *Digitale Grundbildung* auf Grundlage des Frankfurt Dreiecks vorgeschlagen. Das exemplarische Thema der gesamten Unterrichtsreihe ist die Nutzung der Internetprotokolle als Web3. In diesem Beitrag werden mithin die pädagogischen Grundlagen des Konzepts und der verwendete Stack vorgestellt. Damit wird das Ziel, die Internetprotokolle als Web3 frei, vernünftig und schön nutzen zu können, erreicht. Dass Lernende, die über die hier zunächst nur implizit angedeuteten Kompetenzen verfügen, mit dem Wissen auch in Unternehmen erfolgreich tätig sein können, ist dabei eine durchaus erwünschte Nebenwirkung.

Die Leserinnen und Leser der MEDIENIMULSE wird es sicher freuen, dass wir erneut einen filmanalytischen Beitrag des verdienstvollen [Ulrich Kumher](#) präsentieren können, der sich diesmal mit Christopher Nolans *Inception* (2010) beschäftigt, um an der Gren-

ze von Film und Traum Fake Dreams und Fake Films zu diskutieren. Dabei zeigt Kumher auf verschiedenen Ebenen medienpädagogische Bildungsmöglichkeiten auf, die der kaskadenhaften Narration von *Inception* innewohnen und in diesem Zusammenhang in Frage kommen. Neben einer Zusammenfassung des Films und einigen Anmerkungen zu seinem narrativen Konzept geht es dann vor allem um das Träumen als mögliche Metapher für Filme. Besuchen Sie also mit Ulrich Kumher die cineastische Traumfabrik ...

[Catrin Schoneville](#) handelt dann im Ressort *Bildung und Politik* von Fragen der Wissenschaftskommunikation, wenn sie betont, dass Erkenntnisse aus der Wissenschaft für Politik und Gesellschaft wichtig und häufig auch Grundlage für Entscheidungen sind. Damit steht die Wissenschaft in besonderer Verantwortung und die Wissenschaftskommunikation vor neuen Herausforderungen und wachsenden Anforderungen. So hat die öffentliche Vermittlung von Forschungsergebnissen etwa für das *Leibniz-Institut für Bildungsmedien* | *Georg-Eckert-Institut* (GEI) einen hohen Stellenwert, wovon Schoneville eingehend berichtet, um einen Dialog mit der bildungsinteressierten Öffentlichkeit und der Bildungspolitik zu fordern und zu suchen. In diesem Sinne kann Wissenschaftskommunikation auch den Wissenstransfer zwischen unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen befördern.

Des Weiteren freut es die Redaktion der MEDIENIMPULSE, dass wir eine Stellungnahme der *Gesellschaft für Medienwissenschaft* (GfM) zum Koalitionsvertrag von SPD, Bündnis 90/Die Grünen und

FDP vorstellen dürfen, die nachdrücklich betont, dass in diesem Vertrag zwar Ansätze zu Medien, Digitalisierung und Bildung vorhanden sind, es aber dahingehend an Klarheit und Reflexion fehlt. [Andreas Weich](#), [Shintaro Miyazaki](#), [Hans-Peter Prüfer](#) und [Irina Kaldrack](#) haben diese Stellungnahme für das *Forum Bildung* und das *Forum Digitalisierung* der GfM verfasst und bieten dabei eine mehr als (medien-)kompetente Einschätzung der derzeitigen medienpädagogischen Lage im Überlappungsbereich von Bildung und Politik.

[Andreas Weich](#) und [Sven Kommer](#) reagieren ebenfalls auf die deutsche Bundestagswahl 2021, weil die Initiative *Keine Bildung ohne Medien!* die Parteien vorab um eine Stellungnahme gebeten hat, wie sie in Zukunft medienpädagogische Themen bearbeiten wollen. Da der Koalitionsvertrag inzwischen vorliegt und unterzeichnet wurde, werden auch in diesem Beitrag die medienpädagogischen Ziele der neuen deutschen Regierung zusammengefasst und kritisch reflektiert. Die zentralen Themen sind dabei der Zusammenhang zwischen Medien, Digitalisierungsprozessen und Bildung, Herausforderungen hinsichtlich Demokratie- und Medienbildung sowie die Gründung einer medienbildungsbezogenen Bundeszentrale.

Auch das Ressort *Kunst und Kultur in der Schule* wartet wieder mit interessanten Beiträgen auf. So berichtet [Peter Weibel](#) mit seinem Beitrag von der Ausstellung „BioMedien. Das Zeitalter der Medien mit lebensähnlichem Verhalten“ des *Zentrums für Kunst und Medien Karlsruhe* (ZKM), die noch bis August 2022 zu sehen ist. Dabei

reicht der Bezugsrahmen von den Bewegungsmaschinen des 19. Jahrhunderts bis zur Ära der BioMedien im 21. Jahrhundert. So wird deutlich, dass die Idee vom Leben als genetischer Code eine (medienpädagogisch wichtige) Brücke zwischen Biologie und Informationstheorie schlägt. Das Leben als Chemie wird so zum Leben als Information ... und dieser Paradigmenwechsel ist für Weibel die Geburtsstunde der biomimetischen Medien.

Darüber hinaus betont der Beitrag von [Eva Kolm](#), dass der Erwerb von Medienkompetenzen zu den wesentlichen Bildungsaufgaben gehört. So entwickelte im Schuljahr 2019/20 der *OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung* den Schwerpunkt „More than Bytes – Digitale Medien und Kulturelle Bildung“, der nun vom Forschungsinstitut EDUCULT evaluiert wurde. Die Studie bestätigt, dass kulturelle Bildungsprojekte Medienkompetenz fördern, wovon Kolm eingehend berichtet. Dabei liegt für sie der Mehrwert des gesamten Projekts im „ganzheitlichen, reflexiven und sozialen Charakter“ der medienpädagogischen und künstlerischen Arbeitsweisen.

Unser Ressort *Pädagogisches Material* bringt dann erneut einen Beitrag von [Karina Kaiser-Fallent](#), die im Namen der *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen* (BuPP) drei medienpädagogisch relevante Computerspiele vorstellt, die sich mit psychischen Problemen und Krisen auseinandersetzen und medienpädagogisch mehr als nützlich sind. [Christina Wintersteiger](#) rezensiert dann für uns den Band *Skandalfilme. Cineastische Aufreger gestern und heute* von Stefan Volk, der unter Mitarbeit von Barba-

ra Scherschlicht jüngst erschienen ist. [Michael Burger](#) bespricht dann *The Sound of Fury. Hollywoods Schwarze Liste* von Hannes Brühwiler (Hg.) und liefert damit einen eminent wichtigen Beitrag zur Zeitgeschichte des Films. Auch unsere Ressortleiterin [Johanna Lenhart](#) hat selbst Hand angelegt und stellt *Minsky* von einzlkind vor, wobei sie sich unvermutet mitten in Donna Haraways *Staying with the Trouble* wiederfindet. [Benedikt Schätz](#) liest dann für uns eine interessante historische Quelle: denn Jan Eike Dunkhase hat jüngst *Reinhart Koselleck – Carl Schmitt: Der Briefwechsel 1953-1983 und weitere Materialien* herausgegeben. Last but not least stellt dann [Erkan Osmanović](#) den Band *Brotjobs & Literatur* vor, der von Iuditha Balint, Julia Dathe, Kathrin Schadt und Christoph Wenzel jüngst ediert wurde.

Zum Ende hin bleibt uns wie bei einem Ceterum censeo nur der Hinweis auf einige Veranstaltungen, die für die Leserinnen und Leser von Interesse sein könnten und die, wie in jeder Ausgabe, von Katharina Kaiser-Müller für Sie zusammengestellt wurden. Reichen Sie doch für den [media literacy award 2022](#) ein und besuchen Sie die [NRW Fachtagung 2022](#). Auch der europäische Filmwettbewerb [aaand action!](#) ist noch für Einreichungen von Schülerinnen und Schülern offen, sowie die [Vienna Shorts 2022](#), das Internationale Kurzfilmfestival, nun bereits zum 19. Mal stattfindet. Auch die [ethnocineca](#) ist seit dem Jahr 2007 fixer Bestandteil des heimischen wie internationalen Filmfestivalkalenders und befasst sich wieder mit dem Dokumentar- und dem ethnografischen Film. Und vom 11. bis zum 13. Mai 2022 richtet das Referat für Lehrent-

wicklung und Hochschuldidaktik der Philipps-Universität Marburg das [Junge Forum für Medien und Hochschulentwicklung 2022 \(JFMH\)](#) mit dem Thema: „Kompetenzen im digitalen Lehr- und Lernraum an Hochschulen“ aus.

Insgesamt glauben wir auch mit dieser Ausgabe 01/2022 zu „Medien in der Jugendarbeit“ wieder einige für Medienpädagoginnen und Medienpädagogen interessante Beiträge versammelt zu haben und wünschen uns für unsere Leserinnen und Leser angenehme und jugendliche Stunden auf unseren digitalen Seiten. Wir senden

kollegiale und herzliche Grüße

Alessandro Barberi und Christian Swertz