



HANDREICHUNG **FIERCE** POTENTIALE QUEERER JUGENDMEDIENARBEIT



Danke!

Wir bedanken uns herzlich für die Förderung und die Begleitung durch das LVR-Landesjugendamt Rheinland, ohne die das Projekt und diese Handreichung nicht möglich gewesen wären.

Darüber hinaus danken wir den teilnehmenden Jugendeinrichtungen und ihren Jugendlichen bei der Teilnahme an der Umfrage. Ebenso bedanken wir uns bei allen, die für die Interviews bereitstanden.

Nicht zuletzt bedanken wir uns bei unserer Geschäftsführung Markus Sindermann, unserer Fachbereichsleitung Laura Mukherjee sowie den Kolleg*innen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW für die Unterstützung und das Lektorat dieser Handreichung.



Inhalt

01	Einführung	05
02	Zielgruppe	08
03	Digitale Lebenswelt	10
04	Aufgaben Jugendarbeit	23
05	Repräsentation in den Medien	27
06	Medienpädagogische Methodensammlung	40
07	Ausblick und Fazit	51
08	Quellenverzeichnis und Impressum	54

Einführung

Fierce! Potentiale Queerer Jugendmedienarbeit

Das Projekt *Fierce! - Potentiale queerer Jugendmedienarbeit* hat zum Ziel, sich der digitalisierten Lebenswelt und der damit einhergehenden Bedürfnisse queerer Kinder und Jugendlicher anzunähern. Das Projekt wurde mit einer Projektlaufzeit vom 01.01.2023 bis 31.12.2024 vom Landesverband Rheinland (LVR) gefördert. Queere Kinder und Jugendliche sind eine besonders vulnerable Zielgruppe, da sie in unserer heutigen Gesellschaft vermehrt von psychischer, physischer und (sexualisierter) Gewalt, wie Beleidigungen, Hass oder tätlichen Übergriffen betroffen sind. (vgl. FRA-Report - A long way to go for LGBTI equality, 2020). Der digitale Raum ist dabei keine Ausnahme. Daher benötigen sie ein Umfeld, welches Sicherheit im analogen sowie digitalen Raum bietet und durch aktives Empowerment ihre freie Entfaltung und Identitätsbildung fördert. Durch eine zielgruppenspezifische Sensibilisierung und Schulung von Fachkräften der offenen Kinder- und Jugendarbeit, möchte Fierce! einen Beitrag zur Befähigung Betroffener leisten, sich selbst in ihrem digitalen Umfeld zu schützen und sich frei in ihrer Identitätsbildung zu entfalten. Um dies leisten zu können, benötigt es Evaluierung von bereits bestehenden Jugendmedienangeboten sowie Unterstützung und Beratung von Einrichtungen zur geeigneten Begleitung von Kindern und Jugendlichen aus der LSBTIQ*-Community.

Begrifflichkeit „Queer“:
Die Begriffsnutzung des Wortes Queer ist angelehnt an das Glossar vom [aug.nrw](#)

Ziel der Handreichung

Das Projekt setzt an der Schnittstelle zwischen Medienpädagogik und queerer Jugendarbeit an. Durch unsere medienpädagogische Tätigkeit können wir bestätigen, welche Relevanz digitale Medien im Leben queerer Jugendlicher haben (vgl. Queere Freizeit Inklusions- und Exklusionserfahrungen von lesbischen, schwulen, bisexuellen, trans* und *diversen Jugendlichen in Freizeit und Sport, 2018). Dieser besondere Stellenwert und auch das spezifische Mediennutzungsverhalten unterscheiden sich zum Teil von Jugendlichen, die sich nicht dem queeren Spektrum zuordnen. Hieraus ergeben sich notwendige Aufklärungs- und Schutzbedarfe bei Fachkräften und Jugendlichen mit und ohne queerer Identität.

Ein medienpädagogischer Zugang kann das Einbringen der Thematik in nicht-spezifische Jugendeinrichtungen erleichtern. Die Medienpädagogik bietet vielseitige Vorbild- und Identifikationspotentiale durch einen verstärkten Bezug zur Lebenswelt und kann die vulnerable Zielgruppe in ihren Sorgen abholen, indem sichere Schutz- und Begegnungsräume aktiv gezeigt werden. Außerdem kann sie als Vehikel genutzt werden, um alle Jugendlichen abzuholen und aufzuklären.

Im Verlauf dieser Handreichung möchten wir Chancen und Risiken aufzeigen, Methoden erläutern und auf die positive Repräsentation queerer Menschen in digitalen Medien eingehen. Des Weiteren ist es unser Anliegen, Jugendeinrichtungen mit und ohne queeren Schwerpunkt im Bereich der Medienpädagogik zu unterstützen. Wir möchten mit dieser Handreichung Fachkräfte der offenen Kinder- und Jugendarbeit erreichen.

Einführung

Umfrage von Jugendlichen und Jugendeinrichtungen

Um die Bedarfe queerer Jugendmedienarbeit herauszuarbeiten, haben wir eine Umfrage gestartet, an der queere und nicht-queere Einrichtungen sowie deren Jugendlichen teilnehmen sollten. Diese startete am 7. September und lief einen Monat lang, bis zum 15. Oktober. Vereinzelt wurden noch weitere Einrichtungen etwas später um ihre Teilnahme gebeten, da mehr Stimmen benötigt wurden, um so ein gutes Gesamtbild abbilden zu können.

Insgesamt haben 22 Jugendliche und 27 Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit teilgenommen. Eine Kern-Erkenntniss der Umfrage war, dass es zu vielen medienpädagogischen Themen seitens der Jugendlichen aber auch der pädagogischen Fachkräfte Bedarf gab.

Die Auswertung der Umfrageergebnisse unter folgendem Link zu finden: www.fjmk.de/veroeffentlichungen/potentiale-queerer-jugendmedienarbeit/



Zielgruppe

Im Fokus des Projektes stehen queere Jugendliche, damit sind junge Menschen zwischen 14 und 27 Jahren gemeint, die sich bezüglich ihrer Geschlechtsidentität, ihrer sexuellen Orientierung und/ oder Aussehen und Verhalten nicht der heteronormativen Mehrheitsgesellschaft zugehörig fühlen. (Vgl. <https://www.aug.nrw/glossar/>)



Zielgruppe

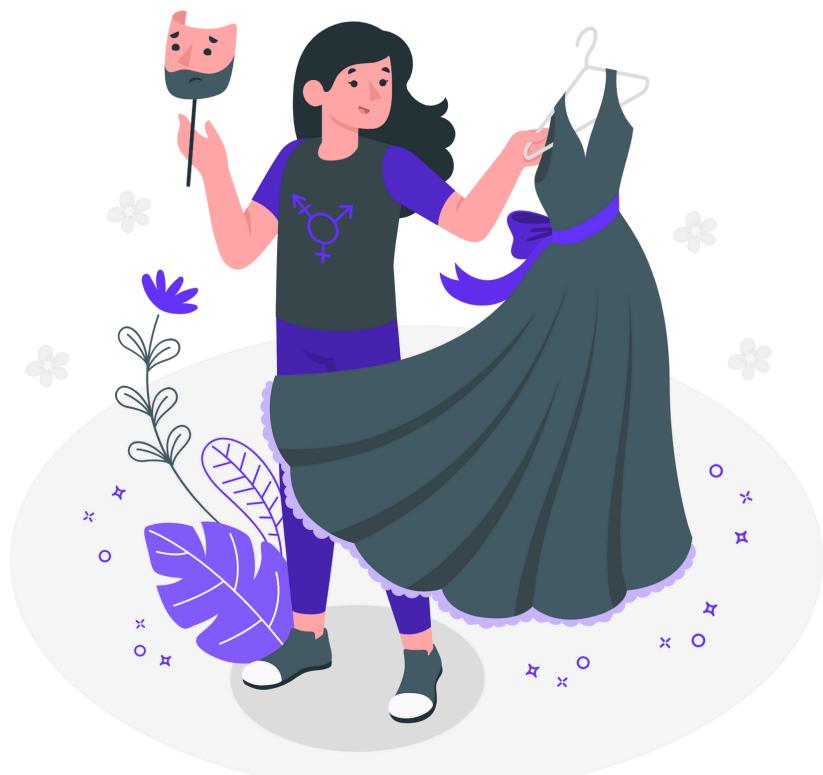
Identitätsentwicklung

Die Frage nach der Identität ist die nur selbst zu beantwortende Frage nach dem „Wer bin ich?“ und nach dem, was einen im „Wesen“ ausmacht (vgl. Ganguin/ Sander, 2008, S. 422). Dieser lebenslang andauernde Prozess findet in Abgrenzung zu anderen statt, also in der Auseinandersetzung mit der Umwelt. Damit sind die Familie, die Peergroup, die Partnerschaft, die Schule, die Freizeit, die Öffentlichkeit, die Politik und der Konsum gemeint. Unumstritten sind auch digitale Medien ein nicht wegzudenkender Teil dieser Umwelt.

Im Zusammenhang mit den gesellschaftlichen Veränderungen wird zunehmend der Begriff „Patchworkidentität“ verwendet (vgl. Keupp, 2009, S. 58; Schulz, 2010, S.236). Dieser beschreibt die Identitätsarbeit so, dass das Individuum patchworkartig seine Identität konstruiert, indem es aus verschiedenen Elementen seine Identität zusammensetzt. Besonders das Internet wird in der Fachliteratur als eine bezeichnende Größe bezüglich der konstruierten Patchworkidentität beschrieben.

Innerhalb des Diskurses über den Zusammenhang von Medien und Identitätsentwicklung werden Medien und Medienproduktionen oftmals als Vermittlungsinstanz oder Identitätsangebote beschrieben (vgl. Schorb 2009, S.86 ff.). Mittels dieser Angebote werden Handlungs- und Deutungsmuster, Darstellungs- und Inszenierungsformen, Rollenvorlagen und Erscheinungsbilder vermittelt, welche im Sozialisationsprozess als Modell zur Auseinandersetzung mit der eigenen Person dienen (vgl. Wegener, 2010, S. 58). Jedoch sind nicht nur die Medieninhalte oder deren Zusammensetzung für die Identitätsentwicklung entscheidend, sondern auch die Art der Aneignung von Inhalten (vgl. Kammerl, 2013, S. 21).

Vor allem queere Jugendliche stehen vor besonderen Herausforderungen bezüglich ihrer Identitätsentwicklung. „*Im Unterschied zu heterosexuellen endo-cisgeschlechtlichen Jugendlichen können ihre queeren Peers nicht einfach die normative Identität übernehmen, sondern müssen sich ihre Interpretation von Geschlechtlichkeit, geschlechtlicher und sexueller Identität erarbeiten.*“ (Heiligers, Frohn, Timmermanns, Merz, Moschner, 2023, S.10) Auf der Suche nach nicht normativen Identitäten begegnen queere Jugendliche immer wieder Diskriminierung, Ablehnung aus dem sozialen Umfeld und jegliche Formen von Hass und Hetze (z.B. Homofeindlichkeit, Transfeindlichkeit). Diese Widerstände können durch digitale Medien verstärkt werden. Auf digitale Risikobereiche wird später in der Handreichung genauer eingegangen. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Suche nach Vorbildern und Gemeinschaften. Queere Jugendliche profitieren oft von der Identifikation mit anderen, die ähnliche Erfahrungen gemacht haben. Der Zugang zu queeren Räumen, sei es online oder offline, kann ein Gefühl der Zugehörigkeit und Sicherheit bieten. Um die Diskriminierungserfahrungen von denen queere Jugendliche betroffen sind, besser zu verstehen, lohnt es sich, das Konzept der Intersektionalität genauer anzuschauen.



Zielgruppe

Intersektionalität

Der Begriff Intersektionalität leitet sich aus dem englischen Wort "intersection" ab und bedeutet Schnittpunkt oder [Straßen]kreuzung. Intersektionalität ist ein Konzept bzw. Werkzeug für die Analyse der Überschneidungen und des Zusammenwirkens verschiedener Macht- und Diskriminierungsformen. Einzelne Diskriminierungsformen können nicht einfach "addiert" werden; stattdessen müssen soziale Kategorien und Ungleichheiten in ihrem gleichzeitigen Zusammenwirken und ihren Wechselwirkungen betrachtet werden. Beispiele für soziale Kategorien in der Gesellschaft sind Alter, Geschlecht, Herkunft, Krankheit, Behinderung, soziales Milieu, Ethnizität/ Nation, Sexualität / Heteronormativität und vieles mehr. Intersektionalität erkennt an, dass jeder Mensch mehrere Identitätsmerkmale besitzt, diese zusammenwirken und zu einzigartigen Diskriminierungserfahrungen führen können.

Im pädagogischen Kontext spielt die Auseinandersetzung mit der Biografie als Ausgangspunkt für die Reflexion unterschiedlicher Macht- und Diskriminierungsformen eine entscheidende Rolle. (Vgl. Walgenbach, 2017, S.86) Ebenso gilt es, Sozialisationskontexte und Repräsentation von Jugendlichen zu berücksichtigen. Besonders für die queere Jugendmedienarbeit ist ein intersektionaler Ansatz von großer Bedeutung, um einen Raum zu schaffen, in dem Jugendliche Identitäts- und Selbstkonzepte kreieren können.

Digitale Lebenswelt

Digitale Medien und das Internet sind aus dem Alltag junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Laut der JIM Studie 2024, durchgeführt vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest, verbringen Jugendliche in ihrer Freizeit täglich durchschnittlich 201 Minuten online. Nicht-heterosexuelle beziehungsweise nicht-cisgeschlechtliche Jugendliche verbringen mehr Zeit online als ihre heterosexuellen/cisgeschlechtlichen Peers (vgl. Krell/ Oldemeier, 2018, S.22). Warum nutzen junge Menschen eigentlich digitale Medien? Zum einen, um sich Freiräume zu schaffen, Gleichgesinnte zu treffen und so genannte Safe Spaces für sich zu nutzen. Queere Jugendliche gehen im Internet und in Sozialen Medien offener mit ihrer Geschlechtlichkeit, geschlechtlichen und/oder sexuellen Identität um als gegenüber der Familie (Heiligers, Frohn, Timmermanns, Merz, Moschner, 2023, S.32). Hinzu kommt, dass es keine lokalen Begrenzungen gibt und Jugendliche sich weltweit vernetzen können. Zum anderen beschaffen sie sich Informationen jeglicher Art, etwa zu Themen wie Liebe und Sexualität. Auch Selbstdarstellung, Anerkennung und sozialer Druck spielen bei der Nutzung von digitalen Medien eine zentrale Rolle. Die digitale Lebenswelt der Jugendlichen bietet viele Chancen, birgt jedoch auch Risiken, auf die im Folgenden eingegangen wird.

Chancen und Risiken

Wie bereits beschrieben gibt es viele Gründe, warum junge Menschen digitale Medien nutzen. Besonders queeren Jugendlichen bietet die Nutzung digitaler Medien eine Vielzahl von Chancen. Sie haben die Möglichkeit, sich in einem geschützten Raum auszuprobieren und ihre Identität zu erkunden. Vor allem soziale Medien halten Vorbild- und Identifikationspotenziale für sie bereit. Diese Vorbilder können inspirierend wirken und die jungen Menschen darin bestärken ihre eigenen Wege zu gehen. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, mit Gleichgesinnten Erfahrungen austauschen und zu vernetzen. Ein weiterer zentraler Aspekt ist die Informationsbeschaffung. Queere Jugendliche können sich umfassend über Themen wie Coming-out, Gesundheit, Sexualität und Partnerschaft informieren. Auch auf Plattformen wie beispielsweise YouTube, Instagram und TikTok gibt es Aufklärungsvideos über geschlechtliche und sexuelle Vielfalt. Dies ist besonders wichtig für Jugendliche, die in ihrem sozialen Umfeld oder in der Familie diesbezüglich keine Unterstützung bekommen oder keine Rollenvorbilder haben. Online besteht der Vorteil, sich anonym und sicher zu informieren, Fragen zu stellen, die sie im direkten Kontakt vielleicht nicht stellen würden. Auch queere Dating-Portale sind eine Chance, um Kontakte zu knüpfen und Beziehungen aufzubauen. Demgegenüber stehen viele Risiken, die sich durch die Nutzung von digitalen Medien ergeben. Im Folgenden werden einige Risiken und Phänomene genauer beschrieben.

Datingportale

Online-Dating bietet queeren Menschen die Möglichkeit, sich mit anderen queeren Menschen zu vernetzen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch Jugendliche und junge Erwachsene mithilfe diverser Dating-Plattformen wie Tinder, Grindr oder Bumble versuchen, Datingpartner*innen zu finden. Für viele ist dies die einzige Chance, jemanden kennenzulernen und Erfahrungen zu sammeln, da queere Menschen besonders im ländlichen Raum häufig weniger Optionen diesbezüglich haben.

Doch hier zeigt sich eine Ungleichheit: Es gibt deutlich mehr Dating-Plattformen für schwule Männer als für andere Communities. Außerdem sind viele dieser Plattformen berechtigterweise erst ab 18 Jahren freigegeben. Dennoch nutzen zahlreiche Minderjährige solche Plattformen. Dies macht es umso notwendiger, über die potenziellen Risiken von Online-Dating aufzuklären.

Begriffe wie Ghosting, Phishing, Drogenkonsum oder Abkürzungen wie TG (für Taschengeld), Escort-Service-Angebote und das Erkaufen sexueller Handlungen sollten in diesem Zusammenhang erklärt werden. Darüber hinaus müssen Möglichkeiten des Selbstschutzes thematisiert werden, beispielsweise Meldefunktionen, Blockieroptionen, Aufklärung und datenarme Kommunikation.

Im Folgenden werden einige Phänomene des Online-Datings skizziert und näher erläutert.

Ghosting: Das abrupte Beenden einer Konversation und das ganzheitliche Ignorieren der anderen Person. Es kann grundlos wirken, aber verletzt das Selbstwertgefühl der betroffenen Person.

Phishing: Das „Fischen“ nach Daten und Bildern von Personen. Häufig wird dies mithilfe von Fake-Profilen durchgeführt, bei denen sich jemand als eine andere Person ausgibt.

Taschengeld: Geldangebote von meist älteren Personen gegenüber Jüngeren, für bestimmte, meist sexuelle Handlungen.

Escort-Service: Profile auf Datingseiten, die für Geld alles Mögliche anbieten. Von Massagen, zu Abendbegleitungen bis hin zu sexuellen Kontakten.

Digitale Lebenswelt Chancen und Risiken

Cybermobbing

Für viele queere Menschen ist Mobbing leider ein Teil ihres Alltags. Laut der Umfrage „[Queerfeindlichkeit an Schulen?](#)“ von Anyway aus dem Jahr 2024 haben 59,2 % der Befragten Diskriminierung aufgrund ihrer sexuell-romantischen Orientierung und/oder geschlechtlichen Identität in der Schule erlebt.

Das Mobbing beschränkt sich dabei nicht nur auf den physischen Raum, sondern kann sich auch auf den digitalen Bereich ausweiten. Cybermobbing bezeichnet eine Form der Belästigung oder Schikane, die über digitale Kommunikationsmittel wie soziale Medien, Messenger, Chats, E-Mails, Foren oder andere Online-Plattformen erfolgt.(vgl. [Klicksafe](#)) Es umfasst verschiedene Arten negativer Interaktionen, wie etwa Beleidigungen, Bedrohungen oder Hasskommentare.

Wichtig ist, dass den Betroffenen Unterstützung angeboten wird und je nach Schwere des Falls entsprechende Maßnahmen ergriffen werden, wie beispielsweise das Erstatte einer Anzeige. Doch auch schon kleinere Hilfestellungen können eine große Wirkung für die Betroffenen haben. Bildungseinrichtungen, insbesondere Schulen, könnten es sich zum Ziel setzen, die Betroffenen in ihrem Selbstbewusstsein zu stärken und sogenannte Safer Spaces (siehe Abschnitt Safer Spaces unten) zu schaffen, in denen sie sich sicher fühlen können. Ebenso kann man mit verschiedenen Awareness-Konzepts arbeiten, Peer-Ansätze nutzen, aber natürlich auch Plakatkampagnen nutzen.

Linksammlung zu dem Thema Cybermobbing:

- www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484
- www.klicksafe.de/cybermobbing
- www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/
- www.juuuport.de/infos/ratgeber/cybermobbing
- webhelm.de/kategorie/konflikte-und-mobbing/

Hate Speech

Hate Speech, oder auch Hassrede im Deutschen, ist ein großes Problem und Thema für viele queere Menschen. 28% der homosexuellen und 36% der bisexuellen Jugendliche erfährt aufgrund der eigenen sexuellen Orientierung Hass im Netz (https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/wp-content/uploads/2024/02/Kurzinformation-Studie_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf).

Hassrede kann alles umfassen, so fallen darunter Diffamierungen, Beleidigungen, Einschüchterungen und Verhetzungen gegen Personengruppen, also auch die queere Community. (<https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/was-ist-hass-im-netz/>) Dieser Hass wird oft durch algorithmische Empfehlungen sozialer Netzwerke verstärkt. Das bedeutet, dass Nutzer*innen in ihren Echokammern in den sozialen Medien immer wieder ähnliche Inhalte angezeigt bekommen aufgrund ihrer Interessen und Interaktionen mit dem Medium. Dadurch können sie in ihrer Meinung bestärkt werden und erhalten Bestätigungen, sehen aber auch nie andere Perspektiven. Hass im Netz kann praktisch überall auftreten, beispielsweise in Instagram-Posts und -Storys, in Chats von Online-Spielen oder in YouTube-Kommentaren.

Digitale Lebenswelt Chancen und Risiken

Um Hassrede im Netz zu begegnen, gibt es verschiedene Ansätze. Eine Möglichkeit ist die sogenannte Gegenrede, bei der man mit Fakten, Empathie oder Solidarität antwortet. Wichtig ist dabei, nicht aggressiv oder provozierend zu reagieren, da dies die Situation nur weiter eskalieren könnte. Ebenso sollte sorgfältig abgewogen werden, ob man direkt unter dem betreffenden Beitrag reagiert oder einen neuen Post erstellt. Denn durch Kommentare unter dem ursprünglichen Beitrag könnte dessen Reichweite und Aufmerksamkeit ungewollt erhöht werden.

Linksammlung zu dem Thema Hate Speech:

- www.hateaid.org/
- www.no-hate-speech.de/de/
- www.meldestelle-respect.de/
- www.klicksafe.de/hate-speech
- www.kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/themen/



Toxic Masculinity

Ein Erklärungsansatz, wo Hass und Abneigung ihren Ursprung haben können, ist das Konzept der toxischen Männlichkeit. Es beschreibt eine vermeintliche Idealvorstellung von Männlichkeit, die Charaktereigenschaften wie Gefühllosigkeit, Stärke, Souveränität, Selbstbewusstsein, Dominanz und Mut betont. Männlichkeit wird hierbei als Gegenpol zur Weiblichkeit verstanden, von der es sich abzugrenzen gilt. Diese Abgrenzung erfolgt häufig durch toxische und diskriminierende Verhaltensweisen.

Queere männlich gelesene Menschen oder auch Trans*Personen gelten für Menschen mit einer toxischen Männlichkeit als „weniger maskulin“ und werden oft als Feindbilder betrachtet und angegriffen. Dieses einseitige Bild von Männlichkeit ist Ursache für viele Probleme – sowohl für die Menschen, die nicht dem vermeintlich männlichen Standard entsprechen, als auch für jene, die sich dem gesellschaftlichen Druck beugen und dadurch in ihrer Entfaltung eingeschränkt werden. Beide Fälle können zu Unzufriedenheit führen und Depressionen verstärken oder sogar auslösen.

Im Internet gibt es viele Accounts, die toxische Männlichkeitsbilder propagieren, wie zum Beispiel die Internet-Persönlichkeit Andrew Tate. Eine Möglichkeit, diesem Phänomen entgegenzuwirken, besteht darin, positive Vorbilder zu fördern. Fachkräfte können Jugendliche für einen gesunden und positiven Umgang mit den eigenen Geschlechterrollen sensibilisieren und dazu beitragen, Stereotype sowie negative Rollenverständnisse aufzubrechen. Zudem können sie selbst als Vorbild agieren und auf positive Rollenvorbilder – auch im Internet – hinweisen.

Weiterführende Informationen zum Thema toxische Männlichkeit:

- www.genderdings.de/maennlichkeit/toxische-maennlichkeit/
- www.geschlechtersensible-paedagogik.de/positionen/der-begriff-der-toxischen-maennlichkeit-und-wie-wir-damit-umgehen-koennen/

Trans*feindlichkeit

Gewalt gegenüber Trans*personen hat in den letzten Jahren stark zugenommen, und dies zeigt sich auch im digitalen Raum. Laut einer Studie aus dem Jahr 2022 haben rund 61,7 % der Befragten digitale Gewalt und Hass erfahren. (vgl. Lüter, Breidscheid, Greif, Imhof, Konradi, Riese, 2022, S. 214).

Woher kommt diese Gewalt und dieser Hass? Zum einen kann die zuvor genannte toxische Männlichkeit eine der Ursachen sein, ebenso wie das generelle Ablehnen nicht-heteronormativer Geschlechts- und Wertvorstellungen. Darüber hinaus kann Unaufgeklärtheit im Bereich von Sexualität, Liebe und Geschlechtlichkeit Vorurteile und Hass verstärken.

Eine Gruppierung, die hierbei gesondert erwähnt werden muss, sind die sogenannten TERFs (trans-exclusionary radical feminists). Diese sind sehr aktiv in sozialen Medien und nutzen diese Plattformen, um ihre Standpunkte zu verbreiten und Hass gegen Trans*personen zu schüren. TERFs vertreten ausschließlich das binäre Geschlechtermodell – Mann und Frau – und lehnen alle anderen Lebensweisen ab, die nicht in dieses Schema passen. Zu den bekanntesten Vertreterinnen der TERFs gehören J.K. Rowling, Autorin der Harry-Potter-Reihe, und Alice Schwarzer.

Dieser zunehmende Hass, dem Trans*personen ausgesetzt sind, erfordert in der pädagogischen Arbeit besondere Aufmerksamkeit. Trans*jugendliche benötigen Safer Spaces, in denen sie sich sicher fühlen, sich bestärken und ihre Erfahrungen austauschen können.

In der Jugendarbeit ist ein wichtiger Teil der Alltagsarbeit, Diskrimierung und Hass gegenüber trans*Menschen, aber auch anderen marginalisierten Gruppen, entgegenzustellen und Aufklärungsangebote anzubieten.

Linksammlung zum Thema Transfeindlichkeit:

- www.antidiskriminierungsstelle.de/
- www.gendertreff.de/definition/
- www.lsvd.de/de/ct/6456-Trans-Hype-der-Gender-Ideologie-und-Gefahr-fuer-Kinder-und-Jugendliche
- www.lsvd.de/de/ct/562-Transphobie-Transfeindlichkeit-und-geschlechtliche-Vielfalt-in-Deutschland#:~:text=Transphobie%20bzw.,Kategorien%20von%20m%C3%A4nnlich%2Fweiblich%20entspricht.



Digitale Lebenswelt Chancen und Risiken

Sexualisierte Gewalt im digitalen Raum

Unter sexualisierter Gewalt versteht man die sexuelle Belästigung, Demütigung, Bedrohung oder Verletzung anderer Personen und kann auch im digitalem Raum unterschiedliche Form annehmen. Sexualisierte Gewalt im digitalen Raum kann erhebliche psychische, soziale und manchmal auch rechtliche Folgen für die Betroffenen haben. Sie ist ein Teil des umfassenderen Problems von Gewalt, das sich durch die Anonymität und Reichweite des Internets verstärkt. Im folgenden sind einige Beispiele aufgezeigt.

- **Übergriffigkeit**
- **Sextortion/ sexuelle Erpressung mithilfe von Nacktbildern**
- **sexuelle Konfrontationen im Live Chat**
- **Cybergrooming (anbahnen sexueller Kontakte mit Minderjährigen im Netz)**
- **unfreiwillige sexuelle Annäherung im Chat**
- **unfreiwilliges Sehen von sexuellen Content**
- **selbsterstellte Inhalte und deren Gebrauch oder weiterverteilung (freiwillig wie unfreiwillig)**

Auch für queere Jugendliche ist das Thema Sex und sexuelle Erfahrungen ein wichtiger Bestandteil ihrer Adoleszenz. Sie suchen vor allem im digitalen Raum nach potenziellen Partner*innen und können dadurch eine vulnerable Zielgruppe für Täter*innen werden. Deshalb ist es von großer Bedeutung, sie zu unterstützen, damit sie sich sicher im digitalen Raum bewegen können. 57 % der befragten homosexuelle

57 % der befragten homosexuellen oder bisexuellen Mädchen und 55% der homo- oder bisexuellen Jungen haben Erfahrungen mit nichtkörperlicher sexualisierter Gewalt gemacht, was 20% mehr sind als bei heterosexuellen Jugendlichen und jungen Erwachsenen. (Vgl. Breuer, Scharmannski, Hesselung, 2022. S.12-14)

Was kann man gegen sexualisierte Gewalt tun?
Zum einen sollte jede Einrichtung ein Schutzkonzept gegen sexualisierte Gewalt haben, um den Mitarbeitenden einen sicheren Rahmen zu bieten. Dieses Konzept sollte partizipativ mit Jugendlichen entwickelt werden. Dabei ist es wichtig zu berücksichtigen, ob das Angebot digital oder analog stattfindet. Beide Räume benötigen ein eigenes Kapitel im Schutzkonzept und sollten dementsprechend ausgearbeitet sein. Eine mögliche Hilfestellung kann diese Arbeitshilfe sein.
www.fjmk.de/news/arbeitshilfe-digitale-aspekte-in-schutzkonzepten/

Methodisch bieten sich für Jugendliche Workshops zu den Themen Nähe und Distanz an, ebenso wie empowernde Methoden, die die Jugendlichen stärken, sich gegen Übergriffe zu wehren und ihre Grenzen zu artikulieren, wenn diese überschritten werden.

Linkliste zu dem Thema sexualisierte Gewalt im digitalen Raum:

- www.psg.nrw/material/#materialsuche
- www.fjmk.de/veroeffentlichungen/rechte-und-schutzkonzept-zur-praevention-sexualisierter-gewalt/
- www.aktiv-gegen-missbrauch-elkb.de/meldestelle/
- www.fragzebra.de/cybergrooming
- www.zartbitter.de

Aufgaben Jugendarbeit

Mit Hilfe von queerer Jugendmedienarbeit können junge Menschen in ihrer Identitätsentwicklung und beim Umgang mit gesellschaftlichen Herausforderungen unterstützt werden. Hierbei ist es förderlich, eine lebensweltorientierte Haltung einzunehmen, die zum Ziel hat, ein Individuum mit Hilfe seiner Erfahrungen nach seinen Vorstellungen handlungsfähig zu machen. Konkret ausgedrückt: Junge Menschen so zu unterstützen, dass sie nach ihren Vorstellungen leben und ihren Alltag bewältigen können. Dazu gehört, partizipative Angebote zu schaffen, die sich an den Interessen und Bedürfnissen der queeren Jugendlichen orientieren.

Aufgaben Jugendarbeit

„Neben allgemeinen Zielen der klassischen Jugendarbeit, in der junge Menschen die Möglichkeit haben sollten, sich auszuprobieren, ihre Grenzen auszutesten, zu entdecken, zu handeln und zu partizipieren, ist es in der queeren Jugendarbeit zusätzlich besonders wichtig, Schutzräume für queere Jugendliche zu schaffen, die Austausch und Teilhabe ermöglichen. Die spannende und auch herausfordernde Aufgabe dabei ist, diese Räume so zu gestalten, dass junge Menschen sie auch interessant finden.“

[Falk Steinborn, anyway]
Jung und queer – Wie das Projekt KUNTERGRAU Teilhabe ermöglicht
[Link](#) zum vollständigen Interview

Damit sich junge queere Menschen auch im digitalen Raum sicher fühlen und einen Schutzraum haben, brauchen sie das richtige Rüstzeug. Für pädagogische Fachkräfte bedeutet dies, digitale Souveränität und Medienkompetenz anzustreben, um Chancen im digitalen Raum sichtbar zu machen und auf Risiken hinzuweisen. Dabei hilft es, die aktuelle medienpädagogische Studienlage im Blick zu behalten und die digitalen Lebenswelten der Jugendlichen selbst zu erkunden. Vor allem können Gespräche mit Jugendlichen über Trends und ihre Online-Aktivitäten hilfreich sein.

Aufgaben Jugendarbeit

Analoge und digitale Safe Spaces für queere Jugendliche

Wie eben beschrieben sind Räume, in denen sich die Jugendlichen sicher und akzeptiert fühlen, als Basis für eine gelingende queere Jugendmedienarbeit von großer Bedeutung. Ein Safe Space soll dies ermöglichen, indem er ein Ort ist, der frei von Diskriminierung und Bevormundung ist. Unabhängig von Zeit und Ort können Safe Spaces überall entstehen – auch digital.

Um so einen Schutzraum bestmöglich zu gewährleisten, bedarf es eines Verhaltenskodex (Code of conduct), der das Miteinander regelt:

Respektvoller Umgang

Alle Teilnehmenden sollten sich gegenseitig mit Respekt behandeln. Diskriminierungen, Beleidigung und persönliche Angriffe sind inakzeptabel.

Vertraulichkeit

Was im Safe Space geäußert wird, bleibt auch im Safe Space. Gedanken und Gefühle werden nicht weitererzählt.

Pronomen und Namen beachten

In einer Vorstellungsrunde können die Pronomen genannt werden. Damit alle so angesprochen werden können, wie sie es sich wünschen.

Zuhören und aktive Mitgestaltung

Die Stimmen aller Teilnehmenden sind wertvoll. Gegenseitiges Zuhören legt den Grundstein für mehr Verständnis untereinander.

Aufgaben Jugendarbeit

Analoge und digitale Safer Spaces für queere Jugendliche

Auch für Safe Spaces im digitalen Raum sollten klare Regeln für das Miteinander festgelegt werden. Ergänzend sollten online spezifische Regeln etabliert werden. Wie in der folgenden Netiquette.

**SO VERHALTEN
WIR UNS ONLINE**

fjmk
Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

- 1.** Wir schalten unser Mikrofon stumm, wenn wir nicht sprechen wollen und andere gerade sprechen.
Wir freuen uns über deine Teilnahme mit Mikrofon und Kamera. Wenn du das nicht möchtest, dann hast du das Recht, Mikro und Kamera auszuschalten.
- 2.** Wir achten darauf, dass wir aus unserer privaten Umgebung nur das zeigen, was wir möchten und nichts, was anderen unangenehm sein könnte.
Wir schützen unsere persönlichen Daten. Niemand darf ohne Einwilligung einen Screenshot erstellen oder eine Video- oder Audioaufnahme machen und veröffentlichen.
- 3.** Schreibe anderen Teilnehmenden nicht unaufgefordert private Nachrichten. Das unaufgeforderte Schicken von Nachrichten, Bildern oder Videos mit sexuellem Inhalt ist übrigens strafbar!
- 4.** Niemand darf falsche Informationen verbreiten, andere reinlegen oder täuschen.
- 5.** Wir melden uns bei den Ansprechpersonen ab, wenn wir weg müssen oder offline gehen.

Um auch für Schutz und Sicherheit auf Plattformen wie zum Beispiel Instagram zu sorgen, können bestimmte Einstellungen vorgenommen werden. Unter anderem kann die Sichtbarkeit des Profils eingestellt, Personen blockiert und die Kommentarfunktion eingeschränkt werden. Hierzu und auch noch zu anderen Messengers und Social Media Anwendungen hat Klicksafe [Flyer](#) mit vielen hilfreichen Tipps erstellt. Für eine ausführliche Darstellung von Schutzmaßnahmen im digitalen Raum empfehlen wir die [Arbeitshilfe: Digitale Aspekte in Schutzkonzepten](#).

Repräsentation aus der Medienwelt

Die Medienwelt bietet allerlei Repräsentation für viele Gruppen, so auch für queere Menschen. In den verschiedenen Bereichen der Medien gibt es jeweils positive wie negative Beispiele, wobei wir uns im nachfolgenden Abschnitt auf die positiven fokussieren wollen und euch einen kleinen Überblick geben wollen. Diese könnt ihr für eure Jugendlichen nutzen, sollten diese Interesse an Medien mit Repräsentation haben oder als möglichen Einstieg, um über queere Themen mit ihnen zu reden.

Social Media

Jugendliche und vor allem queere Jugendliche nutzen die sozialen Netzwerke, um nicht nur Repräsentation zu finden, sondern sich auch mit Gleichgesinnten auszutauschen und Vorbilder für sich selbst zu suchen. Dementsprechend gibt es da eine große Auswahl an verschiedenen Influencer*innen, die ich euch gerne hier kurz zeigen möchte.

Gazelleishername



jamie.wlms



[https://www.instagram.com/
gazelleishername/?hl=de](https://www.instagram.com/gazelleishername/?hl=de)

[https://www.instagram.com/
jamie.wlms/?hl=de](https://www.instagram.com/jamie.wlms/?hl=de)

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt Social Media

Annikazion



<https://www.youtube.com/annikazion>

Lenaliebig



<https://www.instagram.com/jamie.wlms/?hl=de>



Aria Adams



<https://www.youtube.com/@ariaaddams>

darkvictory



<https://www.youtube.com/channel/UC3iF5mmDlaA7kq9zGgLAyUA>

321max



[https://www.instagram.com/
321maxx/?hl=de](https://www.instagram.com/321maxx/?hl=de)

diehuepsche



[https://www.instagram.com/
diehuepsche/?hl=de](https://www.instagram.com/diehuepsche/?hl=de)



Coupleontour



[https://www.youtube.com/@
CoupleOnTour](https://www.youtube.com/@
CoupleOnTour)

Casaco Carlo



[https://www.instagram.com/casa
carlo/?hl=de](https://www.instagram.com/casa
carlo/?hl=de)

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt

Gaming

Videospiele bieten viele Möglichkeiten, sich selbst auszuprobieren.

Ein Fokus davon kann die Eigenherstellung von sogenannten Avataren sein, sprich eigene Spielerfiguren gestalten. Bei der Avatar-Erstellung können die Spielenden verschiedene Körper erstellen, sich selbst erproben und verschiedene Visualisierungen. In modernen Spielen mit Charaktereditoren, wie Baldur's Gate 3, kann man diverse Geschlechteroptionen einstellen, die außerhalb des heteronormativen Spektrums liegen oder sogar teilweise sogar eigene Pronomen bestimmen. Neben der eigenen Erstellung bieten Videospiele auch viele spannende Geschichten und Figuren, welche für mehr queere Repräsentation dienen können. Hauptfiguren der Geschichten sind bei den großen Spielen eher selten Queer, dafür kann man bei den kleinen sogenannten Indie-Spielen viele mit zentralen Themen und Figuren finden die Themen der queeren Community aufgreifen.



Bild @ Extremely OK Games

Celeste

Extremely OK Games
Jump 'n' Run
PC, Switch, Xbox Series X,
Playstation 5



Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt Gaming

Stardew Valley

Concerned Ape
Rollenspiel Simulation
PC, Switch, Xbox Series X,
Playstation 5

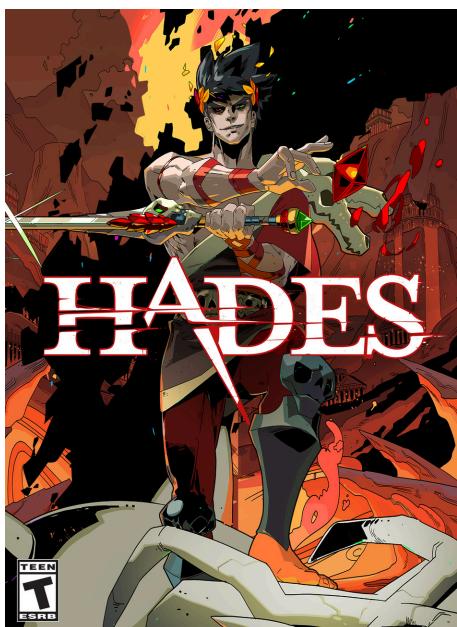


Bild @ Concerned Ape



Hades

Supergiant Games / Private Division
Rogue-Like, Actionspiel
PC, Switch, Xbox Series X, Playstation 5



Life is Strange

Square Enix
Adventure

PC, Xbox Series X, Playstation 5



Bild @ Square Enix

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt Gaming

Fokus: Diverser Cast



Bild @ Blizzard Entertainment

Overwatch 2

Blizzard Entertainment
Ego-Shooter
PC, Switch, Xbox Series X,
Playstation 5



Guilty Gear Strive

Bandai Namco Entertainment/
Arc System Works
Kampfspiel
PC, Switch, Xbox Series X,
Playstation 5



Bild @ Bandai Namco Entertainment/ Arc
System Works



Apex Legends

Electronic Arts
Battle Royale, Ego-Shooter
PC, Switch, Xbox Series X,
Playstation 5



Bild @ Electronic Arts

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt Gaming

Fokus: Charaktererstellung

Sims 4

Electronic Arts

Lebenssimulation

PC, Xbox Series X, Playstation 5,



Bild @ Electronic Arts



Bild @ Larian Studios

Baldur's Gate 3

Larian Studios

Rollenspiel

PC, Xbox Series X, Playstation 5



Dragon Age : The Veilguard

Electronic Arts

Rollenspiel

PC, Xbox Series X, Playstation 5

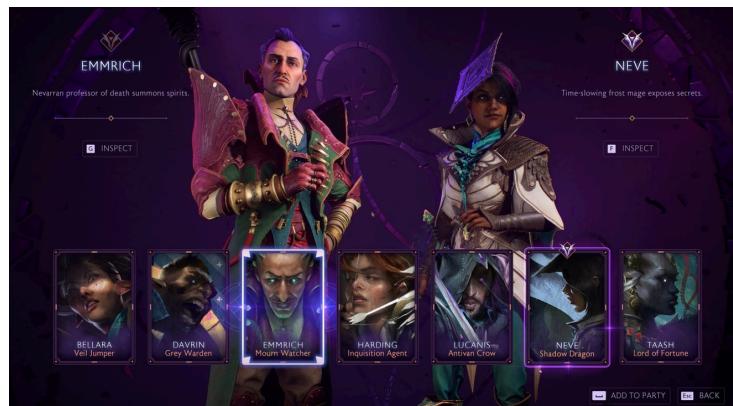


Bild @ Electronic Arts

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt

Serien und Filme

In den letzten Jahren ist die Repräsentation queerer Figuren und Geschichten angestiegen, allen voran hier die Serien. Aber im Vergleich mit allen Serien, die es gibt, ist die Repräsentation immer noch sehr gering, denn nur 8,6% (<https://glaad.org/whereweareontv23/>) der dargestellten Figuren sind queer. Dennoch gibt es mittlerweile eine gute Auswahl an verschiedenen Themen, wie Outing, erste Liebe oder Abenteuer, aus denen man sich das für sich selbst passende raussuchen kann. Im Folgenden eine kleine Auswahl aus aktuelleren Serien und Filmen mit queeren Figuren und Themen.



Bild @ Funk Netzwerk

Druck

Funk Netzwerk
Drama, Komödie,
Liebesserie, Seifenoper
[https://www.youtube.com/
@DRUCKDieSerie](https://www.youtube.com/@DRUCKDieSerie)



Sex Education

Netflix

Drama, Komödie, Coming-Of-Age,
Altersempfehlung: 14 Jahre



Bild @ Netflix

Serien

Loving Her

ZDF Mediathek

Drama, Romantische Komödie,
Coming-of-Age

Altersempfehlung: 16 Jahre



Bild @ ZDF Mediathek



Bild @ Heartstopper

Heartstopper

Netflix

Drama, Coming-of-Age,

Altersempfehlung: 6 Jahre



Hazbin Hotel

Amazon Prime

Animation, Drama, Komödie

Altersempfehlungen nicht vorhanden

Achtung: hat Formen von
Gewaltdarstellungen und
harter Sprache



Bild @ Amazon Prime

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt Filme



Bild @ Twentieth Century Fox of Germany
GmbH

Love, Simon

Twentieth Century Fox of Germany
GmbH, Frankfurt/Main
Coming-of-Age, Liebesfilm
Streambar auf Disney+,
Amazon Prime



Rafikii

Salzgeber & Co. Medien GmbH,
Berlin
Drama, Romantik
Streambar auf Amazon prime,
Apple, TV



Bild @ Salzgeber & Co. Medien GmbH



Bild @ Pro-Fun Media GmbH

Weil ich ein Mädchen bin

(But I'm a Cheerleader)
Pro-Fun Media GmbH,
Frankfurt am Main
Komödie, Drama, Liebesfilm, Satire
Streambar auf Amazon Prime



Disclosure: Hollywoods Bild von Transgender

Netflix
Dokumentation
Empfohlen ab 16
Streambar auf Netflix



Bild @ Netflix

Mangas und Animes

Mangas und Animes bieten eine Vielzahl von spannenden und interessanten Figuren und Geschichten, jedoch muss man hier gut vorsortieren welche Geschichten denn eine wirklich gute Repräsentation für die queere Community bieten. Bei Mangas, der sogenannten Boys Love Genres, werden oftmals Übergriffigkeit normalisiert und die Beziehung von homo- oder bisexuellen Männern sogar teilweise eher fetischisiert. Hier versuchen wir euch einmal eine Handvoll Beispielen zu geben, die eine gute Repräsentation enthalten.



Bild @ AV Visionen GmbH

Sailor Moon

AV Visionen GmbH

Magical Girl

Streambar auf Crunchy Roll

Manga erhältlich von Egmont & Anime



Yuri!!! on Ice

Sport, Drama, Komödie

Altersempfehlung ab 16

Amazon Prime, Crunchyroll

Manga nicht in Deutschland erhältlich



Bild @ Amazon Prime

Digitale Lebenswelt Repräsentation aus der Medienwelt Manga und Anime



Bild @ PLAION Pictures

Bloom into You

PLAION PICTURES

Yuri

Streambar auf Amazon Prime

Manga erhältlich von Carlsen Verlag



Tokyo Godfathers

Sony Pictures Home Entertainment

Abenteuer, Action, Drama, Komödie

Streambar auf Amazon prime,
Apple, TV



Bild @ Studio Mappa

Banana fish

Studio Mappa

Drama, Thriller

Altersempfehlung ab 16

Streambar auf Amazon Prime

Manga erhältlich von Panini Verlags
GmbH



The wandering Son

Fuji TV

Drame, Slice of Life

Altersempfehlung ab 13

Manga erhältlich von Turnaround



Bild @ Fuji TV

Medienpädagogische Methodensammlung

Medienpädagogische Methodensammlung

Fanfiction schreiben

Zeit: 3-5 Stunden

Alter Zielgruppe: 14+

Gruppengröße: 5-10

Level: Fortgeschritten



Ziel der Methode: (Selbst-) Reflexion von Sexualität/Geschlechtlichkeit in der Gesellschaft und in Geschichten

Material: Charakterbögen, Blätter und Stifte zum Schreiben, Laptops/Rechner

Beschreibung: Durchführung: Fanfictions sind eine gute Methode, um sich eigene Geschichten in bereits bestehenden Welten auszudenken und eigene Figuren zu entwickeln. So können Jugendliche ihrer Kreativität freien Lauf lassen und ihre Ideen und Phantasien ausleben.. Da queere Figuren in vielen Medien, vor allem als Protagonist*innen, noch immer recht selten sind, bietet diese Methode eine gute Möglichkeit, Lieblingsgeschichten so zu verändern, dass sie mehr Repräsentation bieten. Ein guter Start ist es, die Jugendlichen methodisch dabei zu unterstützen, eigene Figuren zu entwickeln. Dafür könnt ihr die Vorlagen nutzen, die wir innerhalb der Projektzeit für diese Methode entwickelt haben. Im weiteren Verlauf geht es dann um den Prozess des Schreibens der eigenen Geschichte/Welt und der Dialoge. Hier könnt ihr unterstützend bei den Schreibprozessen anwesend sein. Am Ende des Workshops können die Teilnehmenden ihre Geschichten und Figuren vorstellen, wenn sie dies möchten. Dabei solltet ihr darauf achten, dass nur produktive und konstruktive Kritik geäußert wird. In diesem Workshop könnt ihr auch pädagogische Themen einfließen lassen, wie Selbstidentifikation, Selbstfindung oder andere Konflikte aus der queeren Szene.

Charakterbogen

Name:

Spitzname:

Alter: // Sternzeichen:

Geburtsort:

Geschlecht: // Sexualität:

Klasse:

Catchphrase:

Charaktereigenschaften

Stärke: +3Ausstrahlung: -3 +3Geschick: Intelligenz: Mut: Kreativität:

Haustier / Gefährte / Gadget

Persönlichkeit

Fähigkeiten

Mein Avatar

Größe: // Augenfarbe:

Körperbau:

Frisur:

Haarfarbe:

Spezies:

Hautfarbe:

Besonderheiten:

Ziele

Medienpädagogische Methodensammlung

Deine Beziehungen (Feinde, Freunde, Familie)

Du:

Stärken

Schwächen

Vorlieben

—

—

—

Abneigungen

Hintergrundgeschichte

Gif's und Memes gegen Hatespeech

Zeit: 20-40 Minuten

Alter Zielgruppe: 14+

Gruppengröße: bis zu 15 Personen

Level: Fortgeschritten

Ziel der Methode: Kreativer Ansatz von Gegenrede und Support zeigen bei Hatespeech-Situationen

Material: Tablets oder Smartphones

Internetseiten: <https://brush.ninja>, <https://imgflip.com>

Durchführung: Wenn ihr das Thema Hassrede in der Einrichtung bearbeiten wollt, könnt ihr dies mit dieser Methode kreativ angehen. Sprecht mit den Teilnehmenden über das Thema Hassrede. Kennen sie den Begriff? Im nächsten Schritt sollen sie GIFs oder Memes erstellen, die sie als Antwort auf Hassrede verwenden können.



GIFs:

- Nutzt die Seite [Brush Ninja](https://brush.ninja) und wählt unter "Create" den Menüpunkt "Brush Ninja" aus.
- Erstellt ein GIF. Das funktioniert ähnlich wie bei einem Trickfilm: Zeichnet Bild für Bild. Leistet dabei am besten Hilfestellung.
- Speichert die entstandenen GIFs und lasst sie reihum vorstellen.

Memes:

- Nutzt die Webseite [imgflip](https://imgflip.com).
- Nutzt die Vorlagen: Die Erstellung der Bilder ist sehr simpel. Die Vorlage enthält Textfelder, die einfach ausgefüllt werden können.
- Speichert danach die entstandenen Bilder und druckt diese bei Bedarf aus.

Medienpädagogische Methodensammlung

Rollenspiel gegen Cybermobbing

Zeit: 60 Minuten

Alter Zielgruppe: 12+

Gruppengröße: bis zu 15 Personen

Level: Einfach bis Fortgeschritten

Ziel der Methode: Reflexion und Auseinandersetzung mit Cybermobbingsituation in verschiedenen Rollen

Material (optional): Tablets, Zettel, Kamera

Durchführung: Das Ziel dieser Methode ist es, zusammen mit den Teilnehmenden den Umgang mit Cybermobbing in Form einer Theateraufführung nachzuspielen. Dazu können beispielhaft folgende Fragen beantwortet werden:

- Wie gehe ich selbst mit dieser Situation um?
- Wie kann ich andere unterstützen?
- Was kann man gegen Cybermobbing tun?

Mit Hilfe dieser Fragen können die Jugendlichen in kleinen Gruppen von 4-5 Personen Rollenspiele erarbeiten. Wichtig ist, dass keine zu extremen Fälle dargestellt werden, die anwesende Personen verletzen oder alte Wunden wieder aufreißen könnten. Nachdem sich die Teilnehmenden eine Situation überlegt haben, sollen sie im zweiten Schritt erarbeiten, wie diese gelöst werden könnte. Wenn beides erledigt ist, sollen die Gruppen ihre Szenen den anderen Teilnehmenden vorspielen.

Nach jeder Präsentation sollte im Plenum reflektiert darüber gesprochen werden. Dafür können folgende Fragen gestellt werden:

- Wie hat sich die betroffene Person beim Cybermobbing gefühlt?
- Wie war es für die Mobber?
- War der Lösungsansatz gut?
- Wie würdet ihr reagieren?

Alternativ kann man diese Methode auch als Kurzfilm aufnehmen. Dafür würde jedoch der Zeitaufwand für die Umsetzung wesentlich steigen, ebenso wie die benötigte Technik.



Nähe und Distanz-Methode

Zeit: 30 Minuten

Alter Zielgruppe: 16+

Gruppengröße: bis zu 16 Personen

Level: Fortgeschritten

Ziel der Methode: Bewusstmachen von Grenzen auch auf Nonverbaler Ebene



Methode von: [DLRG Jugend Landesverband Hessen](#)

Durchführung: Das Ziel dieser Methode von der DLRG-Jugend Hessen ist es, die Grenzen von sich selbst und anderen Personen deutlich zu machen und zu lernen, wie man diese respektiert. Zunächst teilt ihr die Gruppe in 2-er Paare auf, die jeweils mit einem Abstand von bis zu 5 Metern voneinander entfernt stehen. Ihr erklärt den Teilnehmenden dann, worum es bei dieser Methode geht. Im ersten Schritt sollen die Personen auf der linken Seite langsam auf ihre Partner*innen zugehen, und zwar so nah, wie es sich für sie gut anfühlt, ohne dabei zu nah an die andere Person zu treten. Danach gehen beide zurück auf die Ausgangsposition, und die Person auf der rechten Seite wiederholt den Vorgang.

Im dritten Schritt gehen beide gleichzeitig aufeinander zu und bleiben stehen, wenn sie einen für sie angenehmen Abstand gefunden haben. Wenn beide den richtigen Platz gefunden haben, sollten sie sich darüber austauschen. Wichtig bei diesen Schritten ist, dass in den ersten Phasen nicht kommuniziert oder signalisiert wird. Es geht darum, die Grenzen anderer besser zu spüren, ohne dass die andere Person direkt etwas sagen muss.

Als Nächstes beginnt ihr mit der Auswertung und Reflexion der Methode. Dazu stellt ihr der Gruppe einige Fragen:

- Wie fandet ihr die Methode?
- Wo habt ihr euch eventuell unwohl gefühlt?
- Fandet ihr etwas unangenehm?
- Wie habt ihr Signale ausgesendet?
- Habt ihr etwas Neues über euch erfahren?

Es können auch weitere Fragen gestellt werden aber die Abschlussdiskussion sollte genug Zeit und Raum haben.

Medienpädagogische Methodensammlung

Spielebeurteilung mit queeren Games

Zeit: 1-3 Stunden, Wöchentlicher Rhythmus

Alter Zielgruppe: ab 8 Jahren (orientiert an USK freigabe)

Gruppengröße: ca. 5 Personen Maximal

Level: Einfach bis Fortgeschritten

Ziel der Methode: Reflexion des eigenen Spielverhaltens, Ethische Themen sind besprechbar

Material: 1 x Spielkonsole oder Computer , genügend Controller, 1 Fernseher, bei Bedarf, Internet, Beurteilungs-Zettel zum ausfüllen

Durchführung: Videospiele sind ein wichtiger Bestandteil im Alltag von Jugendlichen, weshalb sich hier gut mit medienpädagogischen Projekten ansetzen lässt. Eine klassische Methode wäre die Spielbeurteilung, die eine reflexive Auseinandersetzung mit dem Medium anstrebt. Je nachdem, welches Thema ihr mit den Jugendlichen bearbeiten möchtet, gibt es sicher passende Spiele. Hier können die Spiele auch als Diskussionsgrundlage zum Austausch genutzt werden, um über queere Themen zu sprechen, beispielsweise über die Aufklärung zu Trans*Menschen in nicht-queeren Jugendeinrichtungen oder Outing-Erfahrungen in queeren Einrichtungen.

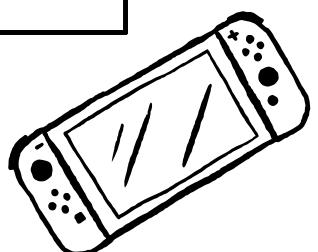
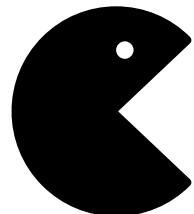
Der Ablauf der Methode ist relativ einfach: Ihr spielt mit den Jugendlichen das Spiel, bis ihr einen guten Überblick gewonnen habt, und haltet anschließend eure Gedanken schriftlich oder digital fest. Diese Gedanken geht ihr dann gemeinsam in der Gruppe durch und bespricht besondere Szenen im Detail. Anschließend bewertet ihr das Spiel anhand bestimmter Kriterien. Diese Kriterien könnt ihr selbst festlegen oder euch von Spieletester-Seiten inspirieren lassen. Die Beurteilung kann dann schriftlich, in Form eines Podcasts oder einer Video-Beurteilung erfolgen, die ihr auf euren Plattformen veröffentlichen könnt.

Hier ein paar Spiele-Tipps für queere Games, die sich anbieten:

- Undertale
- Dream Daddy: A Daddy Dating Simulator
- Gone Home
- Coming Out Simulator

Spielebeurteilung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Steuerung	
queere Repräsentation	



Medienpädagogische Methodensammlung

tapU-Situationen - erkenne deine Grenzen

Zeit: Variabel, je nachdem wie viele Situationskarten man bespricht

Alter Zielgruppe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Maximal 6

Level: Fortgeschritten

Ziel: Erkennen eigener Grenzen und die anderer, Grenzsituationen kennenlernen, Förderung von Achtsamkeit und Respekt

Internetseite: <https://tapu.nrw/>

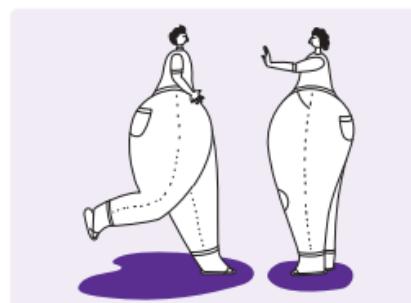
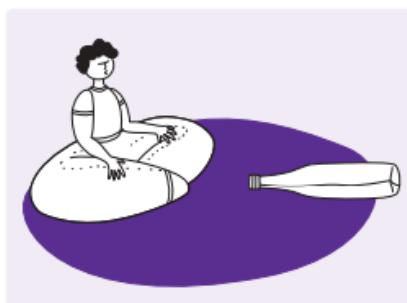
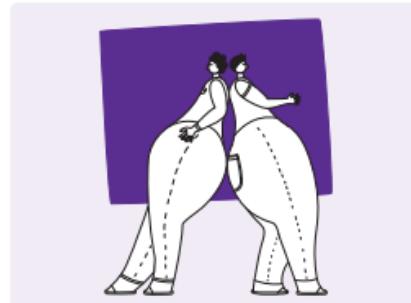
Material: Smartphones/Tablets

Anleitung aus dem tapU Handbuch:

- Startet das Spiel auf einem mobilen Endgerät über den Browser eurer Wahl unter.
- Wählt anhand der Bilder eine Situation aus – wenn ihr mit mehreren Teilnehmenden spielt, einigt euch auf ein Bild.
- Die Situationen werden von den Teilnehmenden zunächst alleine bzw. in der Kleingruppe gelesen oder von der Spielleitung vorgelesen.
- Im ersten Schritt werden die Teilnehmenden gebeten, sich für ein Gefühl zu entscheiden – Was empfindest du beim Lesen des Fallbeispiels? Einzelspieler*innen loggen jeweils direkt ein, wie sie sich in dieser Situation fühlen. Der Austausch erfolgt anschließend. Spielen mehrere Personen zusammen, erfolgt ein Austausch darüber, wer sich wie fühlen würde und eine Einigung darüber, welcher Smiley eingeloggt wird. Ziel ist es, sich in die Situation hineinzuversetzen und eigene Gefühle zu benennen. Gibt es weitere Kleingruppen, werden die Entscheidungen anschließend gemeinsam diskutiert.

- Im nächsten Schritt werden die Handlungsoptionen (vor-)gelesen. Gemeinsam wird diskutiert, wie ihr euch verhalten würdet. Loggt eure Auswahl ein. Rote Umrandung = falsche Antwort, grüne Umrandung = richtige Antwort. Es gibt immer eine Angabe dazu, wie viele Antworten richtig sind.
- Zuletzt gibt es eine Übersicht mit Informationen, die den Teilnehmenden in einer solchen Situation weiterhelfen könnten. Tauscht euch dazu aus. Vielleicht gibt es weitere Ideen in der Gruppe.
- Nun könnt ihr im Startmenü des Spiels „Grenzen“ einen nächsten Fall auswählen.

Hinweis: Es müssen nicht alle Fallbeispiele durchgespielt werden.



Fazit und Ausblick

Die queere (Jugendmedien)Pädagogik steht vor der Herausforderung, gezielt auf die Bedürfnisse von queeren Jugendlichen einzugehen und ihnen in einer zunehmend medial geprägten Lebenswelt Orientierung und Unterstützung zu bieten.

Dafür ist es essentiell, das Bewusstsein dafür zu schärfen, wie stark queere Jugendliche in ihrem Alltag durch digitale Medien geprägt werden. Digitale Plattformen bieten nicht nur Raum für Austausch und Identitätsfindung, sondern sind auch Orte, an denen Diskriminierungen und queerfeindliche Äußerungen auftreten können. Fachkräfte sollten sich dieser Risiken bewusst sein und gleichzeitig die Möglichkeiten erkennen, die Medien bieten, um die Jugendlichen bei ihrem Heranwachsen zu unterstützen. Einrichtungen und Träger, die mit queeren Jugendlichen arbeiten, müssen daher eine klare Haltung und Schutzkonzepte entwickeln, um ihre Zielgruppe sowohl analog als auch digital zu schützen.

Darüber hinaus ist die Förderung von queerer Jugendmedienarbeit zentral. Gleichzeitig müssen Fachkräfte durch gezielte Fortbildungen im Umgang mit der Zielgruppe geschult werden, sowie sollte eine methodische Vielfalt und Awareness gefördert werden. Ein ebenso wichtiger Punkt sollte auch die Bedeutung von Safe Spaces sein – sowohl in urbanen Ballungsgebieten als auch im ländlichen Raum. Solche Schutzräume sind für viele queere Jugendliche ein wichtiger Rückzugsort und bieten ihnen die Möglichkeit, sich frei zu entfalten. Diese sollten nicht nur in queeren Einrichtungen existieren, sondern auch vermehrt in non-queeren Jugendeinrichtungen für Jugendliche aufgebaut werden.

Fazit und Ausblick

Die Politik muss außerdem ihre Verantwortung anerkennen und sich dafür einsetzen, die queere Jugendarbeit nachhaltig zu stärken. Dies umfasst die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für die Belange queerer Jugendlicher sowie die Bereitstellung ausreichender finanzieller Ressourcen. Insbesondere ist es wichtig, Online-Beratungsangebote auszubauen, wie beispielsweise „Coming Out und so“ (<https://comingoutundso.de/>), um Jugendlichen auch digital niedrigschwellige Unterstützung zu bieten.

Diskriminierungen und Queerfeindlichkeit müssen konsequent bekämpft werden. Dies gilt sowohl für den analogen Raum als auch für die digitale Welt. Um dem entgegenzuwirken, sollten digitale Medien nicht nur als Herausforderung, sondern auch als Ressource verstanden und gezielt genutzt werden.

Nur durch einen politischen Willen, die Sensibilisierung der Gesellschaft und gezielte Fördermaßnahmen kann eine nachhaltige Unterstützung für queere Jugendliche gewährleistet werden.

Anlaufs- und Beratungsstellen

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

www.jugendmedienkultur-nrw.de/
info@fjmk.de
 0221 677741920

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)

www.ajs.nrw
auskunftstelle@ajs.nrw
 0221- 921392-33



Klicksafe

www.klicksafe.de
info@klicksafe.de
 +49 621 5202-271

Spieleratgeber NRW

www.spieleratgeber-nrw.de
info@spieleratgeber-nrw.de
 0221 677741920



FUMA Fachstelle für Gender & Diversität

www.gender-nrw.de/contact
fachstelle@gender-nrw.de
 +049 2011850880

gerne anders

<https://gerne-anders.de/>
fachberatung@gerne-anders.de
 0208 91195904



Fachstelle Queere Jugend NRW

www.queere-jugend-nrw.de/
info@queere-jugendfachstelle.nrw
 0221 35656530

Ihr wollt aktiv werden oder queere Projekte starten? Dann meldet euch bei der Fachstelle Queere Jugend NRW



Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Adams, N., Deerwater, R., Gallagher, M., González, G., Hurwitz, A., Schmider, A., Townsend, M., Trasandes, M., Weinreb, A., (2024) Where We Are on TV.

URL:

<https://glaad.org/whereweareontv23/>

Breidscheid, D., Greif, P., Imhof, W., Konradi, M., Lüter, A., Riese, S. (2022): Berlin. S.214

URL: https://www.lsbtimonitoring.berlin/wp-content/uploads/Monitoring-trans-und-homophobe-Gewalt_2022_barrierefrei.pdf

Breidscheid, D., Greif, P., Imhof, W., Konradi, M., Lüter, A., Riese, S. (2022): BERLINER MONITORING Trans- und homophobe Gewalt, Berlin. S.214

URL:

https://www.lsbtimonitoring.berlin/wp-content/uploads/Monitoring-trans-und-homophobe-Gewalt_2022_barrierefrei.pdf

Breuer, J., Hesselung, A. Scharmanski, S. (2020): Sexuelle Orientierung junger Menschen in Deutschland. Jugendsexualität 9. Welle. BZgA-Faktenblatt. Köln. S. 12-14

URL:

<https://shop.bzga.de/faktenblatt-18-sexuelle-orientierung-junger-menschen-in-deutschland/>

Brömmel, N. Gleiß, H. (2025, Februar 12): Kompetenznetzwerk Hass im Netz.de.

URL:

<https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/was-ist-hass-im-netz/>

Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., Göckler, S. (2024): JIM 2024 Jugend, Information, Medien Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.). URL:

https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barriearm.pdf

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Ganguin, S., Sander, U. (2008): Identitätskonstruktionen in digitalen Welten. In: Sander, Uwe/ von Gross, Friederike/ Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlag GmbH. S. 422-427

Heiligers, N., Frohn, D., Timmermanns, S., Merz, S., Moschner, T. (2023). „How are you?“ Die Lebenssituation von LSBTIQA* Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Bayern. Bayerischer Jugendring (Hrsg.).

Kammerl, R. (2013): Exzessiver Mediennutzung mit Jugendlichen aktiv und kreativ begegnen. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hg): Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. München: kopaed. S. 19-25

Keupp, H. (2009): Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft - Riskante Chancen bei prekären Ressourcen. In: Theunert, Helga (Hg.): Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopaed. S. 53-77

Krell, C., Oldemeier, K. (2018): Queere Freizeit Inklusions- und Exklusionserfahrungen von lesbischen, schwulen, bisexuellen, trans* und *diversen Jugendlichen in Freizeit und Sport. München: DJI. S.22.

URL:

https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2018/26869_DJI_QueereFreizeit.pdf

Prommer, E., Stüwe, J., Wegener, J. (2020): Geschlechterdarstellungen und Diversität in Streaming- und SVOD-Angeboten, Gesamtauswertung. Rostock. S. 20

URL:

https://malisastiftung.org/wp-content/uploads/Studie_Geschlechterdarstellungen-und-Diversitaet-in-Streaming-und-SVOD-Angeboten-final.pdf

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Schorb, B. (2009): Mediale Identitätsarbeit: Zwischen Realität, Experiment und Provokation. In: Theunert, Helga (Hg.): Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopaed. S. 81-93

Walgenbach, K. (2017): Heterogenität – Intersektionalität – Diversity in der Erziehungswissenschaft. Opladen/ Toronto: Verlag Barbara Budrich. S. 86

Wegener, C. (2010): Identität. In: Vollbrecht, Ralf/ Wegener, Claudia (Hg.): Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlag GmbH. S. 55-63

Impressum

Herausgeberin	ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Vitalisstraße 383 A 50933 Köln
Geschäftsführer	Markus Sindermann
Redaktion	Lisa Descher (sie/ihr) Stefan Hintersdorf (er/ihm)
Lektorat	Karolina Albrich (sie/ihr)
Projektförderung	Förderung und Begleitung durch das LVR-Landesjugendamt Rheinland
Bildquelle	Icons by storyset from https://storyset.com
Zitations- vorschlag	fjmk - Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (2024): Handreichung. Fierce Potentiale Queerer JugendMedienarbeit. Köln.
Lizenz	CC BY 4.0 Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW





