

kyju



POLITIK Verschläft Hamburg die Zukunft?

AUF SENDUNG Wie Jugendliche YouTube nutzen

RAP Mr. Schnabel hilft jungen Talenten auf die Sprünge

FESTIVAL TINCON Für Erwachsene kein Zutritt

**SCHWERPUNKT:
DIGITALE
MEDIEN**

Inhalt

- 03 Heidi Jakob
Editorial
- 04 Kreativität 2.0
Wie steht es um die
Medienkompetenz in Hamburg?
- 08 Digitale Profis
Wie anspruchsvolle Beiträge
für das Internet entstehen
- 11 Auf Sendung mit Mario
Junge Hamburger nutzen
YouTube für eigene Ideen
- 14 Rap-Unterricht vom Altstar
Mr. Schnabel hilft jungen Talenten
- 16 Modelle für Kultur an Schule
Das Gymnasium Klosterschule
- 18 Kritik
- 20 Recht auf eigene Kultur
Das Festival TINCON
- 23 Meldungen
- 24 Tipps



Herausgeber

LAG Kinder- und Jugendkultur e.V.
www.kinderundjugendkultur.info
Ehrenbergstraße 51, 22767 Hamburg
Telefon: 040 - 524 78 97 10

Die LAG Kinder- und Jugendkultur vernetzt die Hamburger Akteure und vertritt die Interessen ihrer Mitglieder gegenüber Politik und Verwaltung.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwenden wir im Heft nur weibliche oder männliche Formen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten jedoch für alle Geschlechtsidentitäten.

Redaktion: Christine Weiser, Claas Greite, Dörte Nimz

Grafik: Meike Gerstenberg

Das nächste Heft erscheint im
Juni 2018

www.kinderundjugendkultur.info

Gefördert von der Behörde für Kultur und Medien
der Freien und Hansestadt Hamburg.

Bildnachweise:

Titel: Screenshot Nintendo, S. 2 Schnappfisch, S. 3
Cornelia Preira, S. 4 Claas Greite, S. 8 Werkstatt Mixed
Media, S. 9 GTS Schnackenburg, S. 10 Werkstatt
Mixed Media, Schnappfisch, S. 12 Claas Greite,
privat, S. 13 Claas Greite, S. 14 Thorsten Ell, S. 17
Klosterschule auf Flickr, S. 18 Screenshots Nintendo,
S. 19 Mark Pyzalski, S. 20 Gregor Fischer, S. 23 privat,
Esche Jugendhaus, S. 24 bkj, Kubi online,
Kinderspiele-Welt.de, pixabay.com, Mo & Friese,
Arbeitskreis Musik in der Jugend

Digitale Medien sind eine Chance

TEXT: HEIDI JAKOB

Als Kulturschaffende mit hoher Professionalität bieten wir qualitativ hochwertige Programme für Kinder und Jugendliche. Wir konzipieren unsere Angebote so, dass sie den Forscher-, Erkenntnis-, Abenteuer- und Spieltrieb von Kindern und Jugendlichen selbstverständlich einbeziehen, überwiegend noch in analogen Formaten.

Die Entscheidung, digitale Medien in der Programmarbeit einzusetzen, bedeutet nicht, dass wir uns von unserem künstlerischen und ästhetischen Anspruch verabschieden müssen. Vielmehr gewinnen wir spannende Formen der medienpädagogischen Vermittlung hinzu. Eine digitale Mediennutzung schließt Fantasie und Kreativität nicht aus. Auch nicht das ganzheitliche Erleben, Bewegung und Spaß für unsere Zielgruppen.

Im Umgang mit digitalen Medien sind, so konstatiert die Forschung, selbst diejenigen, die mit den neuen Technologien aufwachsen – sogenannte Digital Natives – nicht so medienkompetent gebildet, wie es wünschenswert wäre.

Als außerschulische kulturelle Bildungspartner verfügen wir über geschützte Orte und gewährleisten allen Kindern und Jugendlichen Teilhabe und Zugang. Das sollten wir auf medienpädagogische Projekte ausweiten, in denen unsere Zielgruppen lernen, digitale Medien zu verstehen, souverän zu nutzen und verantwortlich selbsttätig mitzugestalten. Und das basierend auf unserem künstlerisch-ästhetischen und soziokulturellen Ansatz.

Was innerhalb der LAG an gelungener Zusammenarbeit möglich ist, zeigt die jüngste Kooperation zweier Mitglieder, die ihre Kompetenzen gebündelt haben.

Damit die Bücherhallen neben ihrer Kernaufgabe, dem Erschließen von Informationen, künftig auch in der ganzen Stadt digitale Medien

in ihre Projekte und Angebote stärker einbeziehen können, qualifizierte der Verein für medienpädagogische Praxis jaf die Mitarbeiter in einer Schulung.

Erworben wurden Grundlagen der Medienkompetenz, der Medienutzungsforschung sowie der Umgang mit Medienproduktionstechnik. Im Zentrum jedoch stand die medienpraktische Arbeit. 18 Kolleginnen und Kollegen, die teilnahmen, haben medienpädagogische Veranstaltungsprogramme in den Bereichen Internet, Fotografie, Film, Games und Making selbst entwickelt und werden diese künftig in den Bücherhallen anbieten.

Digitale Medien enthalten Potential. Um Kindern und Jugendlichen die Tür zu einer kompetenten digitalen Medienbildung weit zu öffnen, widmet sich das aktuelle Heft diesem Thema.



HEIDI JAKOB

LAG-Vorstandsmitglied Heidi Jakob studierte Bibliothekswesen in Hamburg und ist seit 1982 als Diplom-Bibliothekarin bei den Bücherhallen Hamburg beschäftigt. Seit 2014 ist ihr Aufgabengebiet die zentrale Koordination der Kinderprogramm- und Netzwerkarbeit der Bücherhallen Hamburg.

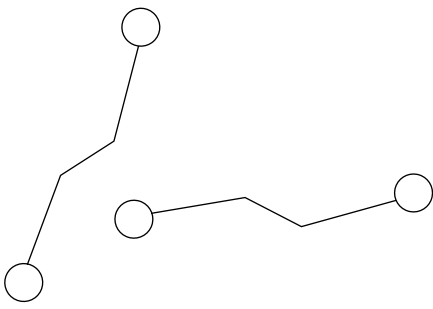
SCHWERPUNKT



Kreativität 2.0

Der Verein Mediennetz Hamburg setzt sich dafür ein, die Chancen digitaler Technologien stärker zu nutzen, etwa in Schulen und Kitas. Die Vorstandsmitglieder Colette See und Andreas Hedrich im kju-Gespräch

INTERVIEW: CLAAS GREITE

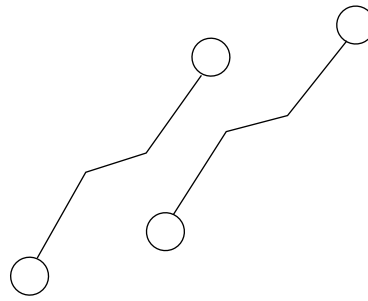
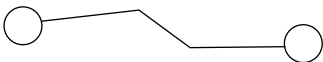


kju-Magazin: Werden digitale Medien zu stark mit Risiken assoziiert, oder werden umgekehrt die Risiken zu wenig gekannt und ernst genommen?

Colette See: Die Diskussion ist emotional aufgeheizt. Gefühlt gibt es zwei Lager – im einen sind Menschen, die begeistert von digitalen Medien sind und auf die positiven Folgen für Wirtschaft, Politik und Kultur abheben. Im anderen Lager sind Leute, die vordergründig die negativen Seiten sehen, wie Internet-Sucht. Eltern sind oft stark auf die Risiken fokussiert. Ich glaube, man muss die Dinge viel differenzierter sehen und akzeptieren, dass Computer und Handys eben zur Lebensrealität von Kindern gehören. Das greifen wir als Medienpädagogen auf.

Andreas Hedrich: Es ist wie beim Fahrradfahren. Es geht darum, Risiken und Regeln zu kennen. Digitale Medien sind für sich kein Problem, es kommt eben darauf an, wie sie genutzt werden. Sicher ist, dass das Netz auch für Kinder viele tolle Orte bietet, etwa Bildungs-Webseiten oder solche, auf denen man Musik kennenlernen oder selbst machen kann.

Gibt es die Chance, dass durch neue Medien Kreativität „barrierefreier“ wird, mehr Kinder und Jugendliche eigene Ideen verwirklichen?



Colette See: Auf jeden Fall wird viel mehr Content produziert als früher, unter anderem deshalb, weil heute jeder mit seinem Handy eigene Aufnahmen machen kann. Aber ab wann ist das dann ein richtiger Film oder eine Fotografie? Heute laden viele oft irgendetwas hoch, ohne sich Gedanken zu machen. Da kommt dann Medienkompetenz ins Spiel.

Andreas Hedrich: Manche Apps zum Filmen geben z.B. schon viel vor, Einstellungen und Schnitte. Damit wird denjenigen, die etwas selbst gestalten wollen, das vorgegeben, was eigentlich kreative Medienarbeit ausmacht. Es geht ja genau darum, vorgefertigtes Sehen abzulegen, zu lernen, dass man zum Beispiel eine Einstellung auch mal ganz anders machen kann als üblich. So etwas bringen wir beim jaf e.V. Jugendlichen dann in Workshops wie „Film dir einen“ bei.

Wo sehen Sie die größten Möglichkeiten bei der kreativen Nutzung digitaler Medien?

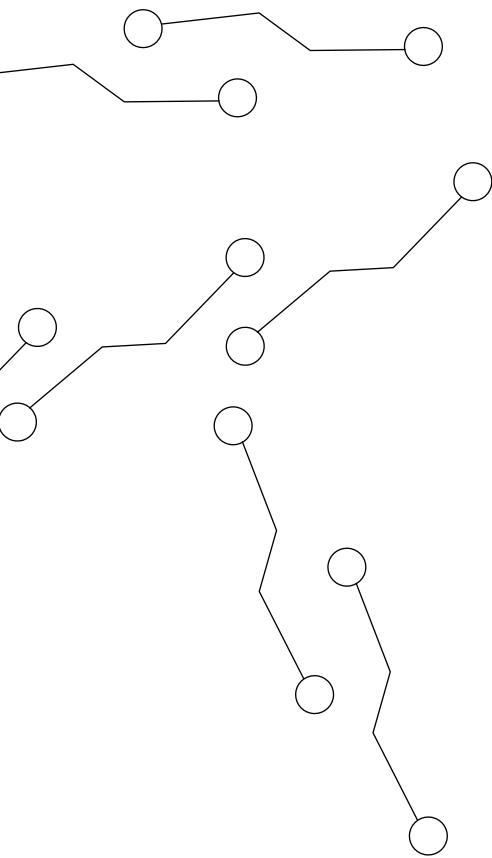
Andreas Hedrich: Ich sehe sie eher im Bereich der Kommunikation als im Bereich der Produktion. Jugendliche können heute ganz anders an Diskussionsprozessen und damit am Weltgeschehen teilnehmen. Man kann viel schneller eine größere Gruppe von Menschen erreichen und ein Feedback auf etwas bekommen. Es gibt ja auch unzählige jugendliche Blogger. Das kreative

Element daran ist dann, ein eigenes Thema, eine eigene Sprache, einen eigenen Weg zu finden.

Wie werden neue Medien die Kinder- und Jugendkultur verändern? Welche Auswirkungen sehen Sie für klassische Formen wie Theater und Musik?

Andreas Hedrich: Sie wird vielfältiger, kreativer. Es wird neue Formen geben, und Kunstformen werden verbunden werden. Mit digitalen Medien lässt sich der Lebensweltbezug zu Kindern und Jugendlichen sehr schnell herstellen. Wenn zum Beispiel in einer Theaterinszenierung etwas zum Thema Computerspiele gemacht wird, interessieren sich oft schnell viel mehr Jungs dafür. Das heißt nicht, dass alles digital werden muss, dass ständig Bilder an die Wand projiziert werden müssen. Aber die Erfahrungen aus Computerspielen lassen sich für andere Kunstformen nutzen, zum Beispiel auch als Ballett aufführen.

Colette See: Wir brauchen die Akteure der klassischen Kinder- und Jugendkultur. Niemand sollte Angst haben, dass etwas verdrängt wird. Es ist nur wichtig, sich ein Stück weit zu öffnen und die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen im Blick zu halten. Und es muss partizipativ laufen, die Frage muss heißen, was bringt ihr mit, was bewegt euch?



2013 wurde, unter Mitwirkung des Vereins Mediennetz Hamburg, ein Rahmenkonzept für Hamburg zur Medienkompetenzförderung erarbeitet. Wie bewerten Sie heute – fünf Jahre später – den Stand der Dinge? Wo ist die Stadt weitergekommen, wo nicht?

Andreas Hedrich: Positiv ist, ein Konzept zu haben, auf das man sich berufen kann. Gut ist auch, dass die Schulbehörde sich auf den Weg gemacht hat. Es gibt jetzt zum Beispiel seit diesem Frühjahr eine Stabsstelle für Digitalisierung in Schulen. Eine Veränderung ist auch bei Schulsenator Ties Rabe (SPD) festzustellen. Er spricht heute ganz anders über das Thema als noch vor zwei Jahren.

Colette See: Zu bemängeln ist, dass der digitale Wandel in Hamburg noch nicht richtig als Zäsur begriffen worden ist. Die meisten Wirtschaftsunternehmen verstehen, dass da eine Transformation im Gange ist, die alle Bereiche umfasst. Die Politik in Hamburg bisher nicht.

Andreas Hedrich: Beim Thema Digitalisierung wird immer die Schulbehörde gefragt. Andere Behörden wie Kultur, Soziales und Arbeit sehen sich nicht als Akteure.

Was müsste denn passieren?

Andreas Hedrich: Es müsste eine zentrale Koordinationsstelle geben, vielleicht angesiedelt beim Bürgermeister, die das Thema Digitaler Wandel für alle anderen Bereiche durchdekliniert. In jeder Behörde sollte das Thema Medien mitgedacht werden. Dabei braucht es auch eine kritische Distanz. Hamburg ist eben eine Pfeffersackmetropole,

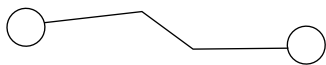
es werden Unternehmen wie Google und Facebook angelockt, das wird dann in der Tradition der Verlagsstadt Hamburg gesehen. Aber diese Unternehmen sind etwas ganz anderes als ein Verlag wie Gruner + Jahr, der auch soziale Projekte fördert. Hamburg könnte Unternehmen wie Google stärker fördern, etwa dazu ermutigen, in eine Stiftung einzuzahlen, die dann Projekte zur Medienkompetenz finanziert.

Colette See: Ein weiteres Problem ist, dass Einrichtungen im sozialen Bereich, etwa in der Familien- und Jugendhilfe, beim Thema Digitalisierung alleingelassen werden. Wie soll etwa die stationäre Jugendhilfe damit umgehen? Hier müssten die Pädagogen geschult werden. Es müssen Hausordnungen formuliert werden, die digitale Themen umfassen. Da braucht es Unterstützung von den zuständigen Behörden.

Gibt es Städte oder Bundesländer, von denen sich Hamburg etwas abschauen kann?

Colette See: Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen finanzieren den Bereich Medienkompetenz besser. Hier wird ein Großteil der Projekte über Drittmittel finanziert, beispielsweise durch Stiftungen.

Andreas Hedrich: Um einmal über die Ländergrenze zu schauen: Helsinki ist eine Stadt, in der vieles vorbildlich läuft in Sachen Offenheit und Professionalität. Die dortigen Stadtbibliotheken sind wirklich Kulturzentren, wo die Leute alles erdenkliche Wissen und Equipment bekommen, egal ob es um Film, Probenräume oder 3-D-Drucker geht.



Aus Ihrer Sicht sollte Medienkompetenz bereits in Kitas geschult werden. Viele Eltern sind hingegen der Meinung, Kitas sollten am besten ganz frei bleiben von Computern und Handys...

Colette See: Auch die Lebenswelt kleiner Kinder ist digital. Schon allein deshalb, weil Eltern ebenfalls auf Smartphones und Tablets zurückgreifen. Das lässt sich nicht zurückdrehen. Kita-Kinder sprechen über Medieninhalte aus Filmen und Computerspielen und dadurch hat sich auch das Spielverhalten verändert. Und in der Kita sind eben auch Kinder, deren Eltern die Nutzung von digitalen Medien nicht im Blick haben oder hinterfragen. Deshalb müssen sich Kita-Erzieher damit beschäftigen.

Andreas Hedrich: Das Thema sollte in die Kitas, aber das heißt ja nicht, überall neue Geräte anzuschaffen. Es bedeutet zum Beispiel, einmal über die Herstellung von Smartphones zu sprechen oder über Persönlichkeitsrechte. Und es kann zum Beispiel darum gehen, wie aus einem Bilderbuch eine bewegte Geschichte wird.

Wie werden digitale Medien den Schulunterricht in den kommenden fünf bis zehn Jahren verändern?

Andreas Hedrich: Die starre Unterrichtsform der Schule wird sich auflösen. Es wird mehr projektorientiert, fächerübergreifend gearbeitet werden. Digitale Medien können dabei helfen, Bereiche zu vernetzen und Kinder auf andere Art zu erreichen. Um ein Beispiel zu nennen: Denkbar wäre zum Beispiel ein fächerübergreifendes Projekt zum Thema Sport und Geschichte, in dem es um

das ehemalige HSV-Stadion am Rothenbaum geht, und die damalige gesellschaftliche Situation. Da kann ein Film gedreht werden, Interviews geführt, eine Szene von damals wird von Schülern und Schülerinnen gespielt, mit einem alten Lederball...

Colette See: Wichtig ist, dass nicht der Eindruck entsteht, dass die Schüler jetzt etwas Zusätzliches lernen müssen – wie Programmieren – und klassische Fächer wie Mathematik und Deutsch unter den Tisch fallen. Es geht nicht um ein Entweder – oder. Das Thema Medien muss einfach immer selbstverständlich mitgedacht werden, in allen Fächern. Interessant ist, dass das bei Lehrern nicht unbedingt eine Generationenfrage ist. Es gibt immer wieder Jobanfänger, die kein Interesse daran haben und auch während ihrer Ausbildung nicht in Kontakt mit medienpädagogischen Inhalten gekommen sind.

Andreas Hedrich: Wenn mit den Jugendlichen keiner über diese Themen spricht, bauen die sich ihre eigene Welt. Und die kann dann sehr merkwürdig sein.

INFO

Der Verein Mediennetz Hamburg ist Mitglied in der Landesarbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendkultur (LAG), Colette See ist im März in den Vorstand der LAG gewählt worden.

WWW.MEDIENNETZ-HAMBURG.DE

Digitale Profis



Jugendliche lernen in der Schnappfisch-Redaktion bei Tide, dem Projekt Geschichtomat und der Werkstatt Mixed Media, wie anspruchsvolle Beiträge für das Internet entstehen

TEXT: CHRISTINE WEISER



Den Lieblingssong auf YouTube kommentieren, neue Bilder auf das Instagram-Profil hochladen, die Busfahrt nach Hause mit einem Onlinespiel überbrücken: Für viele Jugendliche ist das Smartphone aus ihrem Alltag nicht mehr wegzudenken. Die Generation, die gerade heranwächst, ist die erste Altersgruppe, die von Geburt an mit digitalen Technologien konfrontiert ist. Wer heute jung ist, „geht nicht ins Internet, sondern ist always on“, sagt Achim Berg, Vizepräsident von Bitkom, bei der Vorstellung der jüngsten Studie des Branchenverbands. 72 Prozent aller ab 14-Jährigen nutzen das Internet täglich. Das ergab die Onlinestudie im Auftrag von ARD und ZDF im vergangenen Jahr.

Damit stehen heute ganz neue, zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung, sich auszudrücken und einzubringen. Aber der Umgang mit digitalen Medien muss gelernt werden. Es ist eine neue Kulturtechnik, wie Lesen oder Rechnen. Nur wer kompetent ist, findet sich in der digitalen Welt zurecht und kann teilhaben. Der Einsatz neuer Medien in kulturellen Projekten ist für viele Kinder und Jugendliche ein nicht zu unterschätzender Anreiz.

„Der Fokus des Geschichtomats liegt darauf, Kindern und Jugendlichen die jüdische Geschichte Hamburgs nahe zu bringen“, sagt Carmen Smiatacz. „Und das tun wir. Dabei filmen und schneiden wir aber so professionell, wie es ihre Vorbilder, die YouTube-Stars, machen“, sagt die promovierte Historikerin, die das Projekt leitet. Geschichtomat richtet sich an Schulklassen. Bislang haben seit 2013

mehr als 600 Schüler in Hamburg teilgenommen. Eine Woche lang recherchieren Schülerinnen und Schüler zum Beispiel Biografien von Menschen, die von den Nationalsozialisten verfolgt und ermordet wurden und an die heute mit Stolpersteinen erinnert wird. Oder sie sprechen mit Zeitzeugen, befragen Wissenschaftler zu jüdischer Geschichte, Religion oder Kultur, erforschen die Geschichte verschiedener Orte ihrer Viertel. Dann werden Filme von etwa fünf Minuten Länge gedreht, für die Texte geschrieben, Moderationen geübt und schließlich Entscheidungen beim Schneiden getroffen werden müssen. „Wir müssen keine Werbung machen, die Nachfrage ist sehr groß“, sagt Carmen Smiatacz.

Auf YouTube lassen sich die Filme nicht finden, aber auf der Webseite von Geschichtomat. Dort lassen sich die Beiträge über einen interaktiven Stadtplan abrufen.

Digitale Medien spielen auch in der Schnappfisch-Redaktion von Hamburgs Community-Sender Tide eine Rolle. Die Redaktion ist unter anderem auf Instagram, Facebook und YouTube aktiv. „Um kreativ und innovativ mit diesen Technologien umgehen zu können, muss man sie beherrschen“, sagt Jana Borries, Projektleiterin der Jugendredaktion für 12- bis 18-Jährige.

Zwar hätten Jugendliche, die viel mit dem Handy fotografieren oder filmen, oft ein geübtes Auge für Details, allerdings fehlten ihnen die Kniffe und Tricks, die einen Filmbeitrag für Zuschauer spannend und interessant machen, hat die Medienpädagogin beobachtet. „Oft ist es ein ewiger Schwenk. Dabei bringen Nahaufnahmen und verschiedene



Einstellungen mehr Tiefe.“ Obwohl gerade unter Jugendlichen Fernsehen als eher altbacken gilt, hat Jana Borries festgestellt, dass die großen TV-Kameras, das Studio mit Ton und Beleuchtung, Jugendliche noch immer faszinieren. „Das ist schon imposanter, als etwas mit einer Handykamera aufzunehmen.“ Bei Tide wurde schon vor einiger Zeit eine Crossmedia-Redaktion aufgebaut. Eine gute Entscheidung, findet Jana Borries. „Denn im Einsatz verschiedener Technologien, je nach Thema und Stärke, liegt die Zukunft des Internets. Es erlaubt den Einsatz von Film- oder Tonsequenzen, je nachdem, was zur Bearbeitung komplexer Themen besser geeignet ist.“

Filmteams erkunden mit Geflüchteten die Stadt

Mit Sehgewohnheiten und klaren Genrevorstellungen brechen wollen die Filmemacher der Werkstatt Mixed Media. Filmemacherin Henrietta Langholz begleitete zehn Jahre lang verschiedene Projekte der Barmbeker Kultureinrichtung, die beim Kulturpunkt im Basch etabliert ist. Das Angebot, zu dem auch kostenlose Filmkurse und Workshops in den Ferien gehören, nutzen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene. Bei dem Projekt „Ich zeig' dir Hamburg“ erkundeten die Filmteams gemeinsam mit Geflüchteten die Stadt, es entstanden unter anderem ein Musikvideo auf St. Pauli und ein Gruselfilm in Hammerbrook. „Viele Teilnehmer kannten zuvor von Hamburg wenig mehr als den Hauptbahnhof und ihre Unterkunft“, sagt Henrietta Langholz.

In der Werkstatt Mixed Media entstanden auch multimediale Kunstwerke, wie „basch beats“. Dafür sammelten Kinder- und Jugendliche ihre Lieblingsgeräusche im Stadtteil. „Da waren Autos zu hören, das Geräusch, wie jemand in eine Pfütze springt, oder wie Mülltonnen über die Straße rumpeln“, sagt Henrietta Langholz. Aus

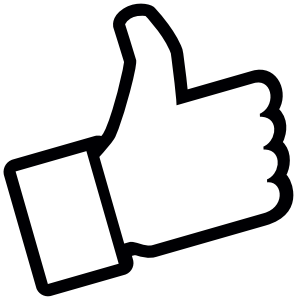
diesen Klängen wurde ein Beat produziert, zu dem ein Text über Hamburg geschrieben und eingesungen sowie ein Musikvideo produziert wurde. Finden kann man alle Beiträge auf der Internetseite der Werkstatt Mixed Media.

Ein wichtiger Aspekt des Projekts Geschichtomat ist für Carmen Smiatacz die Nachhaltigkeit. „So lange die Webseite gepflegt wird, sind die Ergebnisse für alle sichtbar und können überall auf der Welt genutzt werden.“ Der Geschichtomat-Beitrag einer siebten Klasse der Stadteilschule Bahrenfeld über die Biografie einer ehemaligen Schülerin ist ein Beispiel dafür. Die Mädchen und Jungen erinnerten an das Leben von Martha Hauptmann, die ebenfalls die Schule an der heutigen Regestraße besuchte und die 1942, zwei Tage vor ihrem 20. Geburtstag, nach Auschwitz deportiert und ermordet wurde. Zufällig sah Hauptmanns Nichte Nancy, die in Chicago lebt, den Film im Internet. Die US-Amerikanerin war so gerührt von dem Beitrag der Schüler, dass sie die Klasse in Bahrenfeld besuchte.

INFO

WWW.GESCHICHTOMAT.DE
WERKSTATTMIXEDMEDIA.STADTTEILWELTEN.DE
WWW.SCHNAPPFISCH.NET

Mit Mario auf Sendung



Junge Hamburger nutzen YouTube, um sich mitzuteilen.
Es geht um Computerspiele, Musik – und mehr

TEXT: CLAAS GREITE

SuperSuchti fällt immer etwas ein. Wie ein Sportmoderator kommentiert er, was auf dem Bildschirm passiert – soeben überholen gerade einige bunte Fantasiewesen, über deren Fahrzeugen französische Flaggen schweben, sein Kart mit der deutschen Flagge. „Hmm... und da denkt man, Deutschland ist das Land ohne Tempolimits...“ – SuperSuchti nimmt es sportlich. Mag er gerade für einen Moment hinten fahren – in Sachen Redefluss und Einfallsreichtum macht ihm so schnell keiner etwas vor. Und dann geht es auch schon weiter, in diesem Online-Rennen, bei dem sich Spieler aus verschiedenen Winkeln der Welt zu einer Runde des Nintendo-Spieles „Mario Kart“ treffen.

SuperSuchti heißt eigentlich Darius Khaleli, er ist 13 Jahre alt, wohnt in Hamburg-Borgfelde.

Er spielt nicht nur sehr gerne Nintendo-Spiele, er kommentiert auch selbst, was er gerade tut und lädt diese Clips dann auf seinem YouTube-Kanal hoch. „Let’s Play“ heißt diese neuere Sparte der Jugendkultur. In den Clips wird gefachsimpelt, es werden Tipps gegeben, wie ein Level zu lösen ist, es geht um Spielgestaltung und Verlauf – manchmal sind die kurzen Filme aber auch einfach nur lustig und sollen das auch sein.

Viel Ausrüstung oder technisches Wissen ist heute nicht mehr notwendig, um auf Sendung zu gehen. Für seinen Kanal SuperSuchti verwendet Darius einfach sein Smartphone, geschnitten wird der Clip dann ebenfalls auf dem Handy. „Ich habe kein Skript. Ich mache alles live“, versichert Darius. Und längst nicht immer geht es nur darum, wer gerade wen überholt. So hat er etwa zu Silvester einen Clip hochgeladen, in dem er eine „Jahresbilanz“ zieht und verrät, wie er 2017 so fand – „eigentlich ganz



Darius Khaleli alias SuperSuchti



Florian Marienberg alias FloderFlo



gut, abgesehen von Donald Trump“. Dazu läuft das Regenbogenlevel von Mario Kart, „weil da Feuerwerk im Hintergrund zu sehen ist“. Nintendos Bildschirmwelt und Darius' gesammelte Jahreseindrücke werden zu einer Art Gesamtkunstwerk.

Darius mag Computerspiele aus den 90er-Jahren

Für sein Hobby verwendet Darius übrigens auch Legosteine – aus denen besteht nämlich die selbstgebaute Halterung, in der das Smartphone platziert wird, damit es den Bildschirm filmen kann. Jeder Clip beginnt damit, dass SuperSuchtis Logo zu sehen ist – dieses ist aber nicht etwa eine Computeranimation, stattdessen wird ein Blatt Papier abgefilmt, auf das das Logo per Hand gezeichnet ist, im Comic-Stil.

Für Darius ist es keineswegs so, dass nur das Allerneueste zählt. Vielmehr orientiert er sich geschmacklich viel an der Vergangenheit: „Ich

mag Computerspiele aus den 90er-Jahren. Damals hat man sich oft mehr Mühe gegeben, herumexperimentiert“, sagt er. Deshalb sammelt er auch altes Equipment, spielt gerne Spiele in nostalgischer Klötzchen-Grafik und mag auch ältere Filme, zum Beispiel „Ghostbusters“ und „Zurück in die Zukunft“. Ähnlich sieht es Ole Umland, der als „Mega Ozelot“ ebenfalls als YouTuber aktiv ist: „Ich mag es, wenn Spiele alt aussehen, so wie in den 90ern“, sagt der Zwölfjährige. Deshalb ändert Ole am Computer manchmal selbst die Grafiken von Computerspielen, um ihnen ein wenig nostalgisches Flair zu verpassen. Und wenn er Musik hört, dann gerne Songs von David Bowie, America oder T.Rex.

Als Mega Ozelot lädt Ole, der in Winterhude wohnt, ebenfalls Let's Plays hoch. Er kommentiert unter anderem Spiele wie Minecraft. Was ihn an diesem Hobby reizt, beschreibt er so: „Reden und Spielen sind zwei Arten, mich mitzuteilen. So kann ich sie kombinieren.“ Wie Darius bearbeitet er seine Clips selbst, ist stolz



Ole Umland alias Mega Ozelot

auf die Schnitte in seinem neuesten Video und nimmt immer wieder auch Videos vom Kanal, mit denen er unzufrieden ist. Seine Ausrüstung besteht aus seinem Computer, einem Headset und einem kostenlosen Aufnahmeprogramm.

Darius und Ole sind natürlich noch am Anfang ihrer Laufbahnen als YouTuber – SuperSuchti hat derzeit neun Abonnenten, Mega Ozelot 24. Doch wie schnell mehr daraus werden können, zeigt das Beispiel von FloderFlo. Der nämlich hat bereits mehr als 6000 Abonnenten, seine Beiträge wurden schon mehr als eine halbe Million Male abgerufen, seitdem er 2017 auf Sendung gegangen ist. FloderFlo heißt im wirklichen Leben Florian Marienberg, ist 17 Jahre alt und wohnt mit seinen Eltern auf dem Land, in Ellerau bei Quickborn. Auf seinem YouTube-Kanal geht es um deutschen HipHop – Florian kommentiert neu erschienene Clips von Künstlern wie Kollegah, Gzuz und vielen anderen. Jeden Tag geht ein neuer Clip von FloderFlo online. Die sind nicht selten sehenswerter als die Videos selbst, denn Florian redet

nicht nur schnell wie ein Maschinengewehr, er ist dabei auch witzig und originell. Szenen in den Rapvideos, die eine gewisse unfreiwillige Komik haben, weiß Florian entsprechend zu kommentieren.

Für Darius und Ole ist YouTube nur eines von vielen Hobbys

Warum er sich dieses Hobby ausgesucht hat, in das er einen Großteil seiner Freizeit investiert, erklärt er so: „Es macht mir einfach Spaß, über Musik zu reden.“ Er bezeichnet sich dabei selbst als „Durchschnittszuschauer, der kein Fachwissen hat“ – vielleicht das Geheimnis seines Erfolges. Selbst macht er keine Musik, aber Florian könnte sich durchaus vorstellen, dass aus seinem Hobby einmal mehr wird. „Radio oder Fernsehen, das wäre schon was“, sagt der Elftklässler.

Den YouTube-Karrieren von Darius und Ole sind zunächst noch Grenzen gesetzt. Dafür sorgen nicht zuletzt die Eltern. So darf Dari-

us nur am Wochenende und in den Schulferien Computer spielen oder Clips hochladen, auch Ole muss sich an Zeiten und Regeln halten. Seiner Mutter Oksana Umland ist es auch wichtig, dass ihr Sohn keine Gesichtsaufnahmen macht und nichts Persönliches von sich preisgibt. Ähnlich sieht es Darius' Mutter Antje Khaleli, die auch betont: „Wenn er sich etwas Neues anschafft, dann muss er das von seinem Taschengeld bezahlen.“

Bei beiden Teenagern dreht sich aber ohnehin gar nicht alles um YouTube und Computerspiele. Ole interessiert sich sehr für Mathematik und Physik, er zeichnet auch – ganz klassisch auf Papier. Und Darius sagt: „Ich kann es kaum erwarten, dass ich in die neunte Klasse komme. Denn dann kann man an meiner Schule den Filmkursus besuchen.“

Rap-Unterricht vom



Mr. Schnabel prägte einst zusammen mit Jan Eißfeldt und Samy Deluxe den Hamburger Hip Hop. Heute kümmert er sich um Kinder und Jugendliche

TEXT: ARNE BACHMANN

André Schnabel sitzt an einem verregneten Vormittag in seinem Wohnzimmer in Hamburg-Lohbrügge, einen Steinwurf entfernt von der Landesgrenze zu Schleswig-Holstein, und erzählt von seiner Arbeit. „Das sind viele kleine Schicksale. Das wusste ich nicht, als ich damit begonnen habe. Aber das ist es, was mich dort hält“, sagt er. Der 43-jährige Hamburger arbeitet als Rap-Trainer oder als Sozialarbeiter oder als beides, so genau könne man das in einem Wort nicht sagen.

Er erklärt Kindern, dass es beim Schreiben von Rap-Texten nicht nur auf Inhalt, sondern auch auf die Form ankommt. Er zeigt Erwachsenen, warum ein mehrsilbiger Reim besser klingt als der klassische Haus-Maus-Reim. Er hört zu, wenn Flüchtlinge ihre Geschichte erzählen oder wenn verurteilte Straftäter ihre Aggressionen in Musik übersetzen. Und er trifft junge Menschen in der Kinderpsychiatrie, die Dinge erlebt haben, die man in all ihrer Brutalität im Fernsehen ganz sicher erst nach 22 Uhr wiedergeben dürfte.

Begleitet man Schnabel zu einem Workshops, wird ganz schnell deutlich, wovon er in seinem Wohnzimmer gesprochen hat. Das Bruno-Bröker-Haus in Ahrensburg vor den Toren Hamburgs ist ein herkömmliches Jugendhaus. Hier kann jeder den wöchentlichen Workshop besuchen. Und auch hier offenbaren sich ganz schnell die unterschiedlichen Schicksale. Joe, Syrer, 18 Jahre, arbeitet an zwei Strophen. Eine auf Deutsch, eine auf Arabisch. Die Idee, beide Sprachen in einem Lied zu vereinen, kam von Schnabel. Joe rappt über seine Geschichte. Über seine Flucht mit dem Boot aus der Türkei nach Griechenland. Und über seinen großen Traum, Rapper zu werden.

Neben Joe sitzen Janna und Wendy. Die beiden jungen Frauen arbeiten im Team. Ihr aktueller Text kommt eher spaßig-hedonistisch daher, ihre Aufgaben des Tages sind, schöne Reime auf „Kurkuma“ und „Skandal“ zu finden. Die beiden lachen und ironisieren, doch angesprochen auf den Workshop wird Wendy sofort ernst. „Ich hole hier Probleme raus,

Altstar

über die ich eigentlich nie gesprochen habe. Und das merkt man auch bei den anderen. Man erfährt krasse Geschichten.“

Alles begann vor sieben Jahren, als André Schnabel bei der HipHop Academy in Billstedt seinen ersten Rap-Kursus gab. Inzwischen gibt er Kurse an 14 verschiedenen Standorten. Jeder Ort ist anders, überall sind andere Fähigkeiten gefragt. Mal steht der Rap im Vordergrund, mal der soziale Teil der Arbeit. Er feilt an echten Talenten, möglichen kommenden Stars. Bei anderen Jugendlichen geht es vor allem darum, ihr Selbstvertrauen zu stärken. Egal in welcher Situation, eine bestimmte Berufsbezeichnung lehnt Schnabel ab: „Ich bin kein Lehrer und ich will auch kein Lehrer sein.“ Bei dem Workshop in Ahrensburg unterscheidet ihn von den Jugendlichen wenig. Er wird geduzt und wenn ein Teilnehmer später kommt oder früher geht, ist das völlig in Ordnung. Schnabel nimmt sich für jeden ein paar Minuten Zeit, schaut sich die Texte an, macht kleine Verbesserungsvorschläge oder spielt einen Beat vor, auf den die Jugendlichen ihre Texte zur Probe rappen können. Ende April sollen sie ihre Songs vor Publikum zeigen, beim HipHop-Day in Billstedt.

Ob nun Trainer oder Sozialarbeiter, eines ist André Schnabel ganz sicher und das schon seit Jahrzehnten: Rapper. Als in den 90er-Jahren das Musikerkollektiv Mongo Klikke den deutschsprachigen Hip Hop prägt, ist Mr. Schnabel, so nennt er sich zu Beginn seiner Karriere, mittendrin. In Eimsbüttel schlägt damals das Herz des Hamburger Hip Hop, und Hamburg ist so etwas wie die Hauptstadt des deutschen Rap. Als in Mr. Schnabels WG ein kleines Zimmer frei wird, zieht ein gewisser Jan Eißfeldt ein, stellt seinen ersten Computer neben das Hochbett und produziert Teile von „Bambule“ vor, dem zweiten Album der Absoluten Beginner, mit dem der Band später der kommerzielle Durchbruch gelingt. Mr. Schnabel veröffentlicht mit Samy Deluxe den Song „Eimsbush Stylee“.

20 Jahre und ungezählte Stiländerungen im Deutschrapp später wird „Bambule“ längst als Meilenstein bewertet und „Eimsbush Stylee“ ist ein Klassiker. In der YouTube-Kommentarspalte wünschen sich Fans von damals die gute, alte Zeit zurück: „Unerreicht bis heute. Mit Abstand

der beste deutsche Hip Hop-Track.“ Oder: „War das schön, beste Zeit meines Lebens. Hinten im Bus sitzen, entweder überspielt auf Tape oder im Discman, Hose unterm Arsch, Cap auf halb drei.“ Samy Deluxe ist jetzt einer der bekanntesten Rapper Deutschlands und Geschäftsmann mit eigenem Label und Restaurant im Karoviertel. Eißfeldt wurde als Solokünstler Jan Delay zum Popstar, bis er 2016 das Comeback seiner Rap-Formation feiert, die mittlerweile nur noch „Beginner“ heißt.

Musik kann junge Menschen auffangen

Und Mr. Schnabel? Sein Versuch, kommerziell durchzustarten, verlief damals im Sande, nachdem sein Debütalbum „Is'n Schnabelding“ auf Platz 54 in die Charts einstieg. „Ich bin selbst schuld“, sagt Schnabel. „Ich war damals noch anders, zurückhaltender, und habe mich beim Marketing zu sehr auf andere verlassen. Ich war nie wirklich zufrieden mit meiner Musik. Leute wie Jan und Samy waren das eher und hatten die richtigen Leute um sich herum, während ich mit meinem Management schlechte Erfahrungen gemacht habe.“ In seinem Keller werkelt Schnabel trotzdem beständig an neuer Musik, den Traum von der großen Karriere hat er aber längst begraben. Fühlt er sich als Gescheiterter? „Nein“, sagt Schnabel. „Das alles hat mich zu dem gemacht, was ich bin. Und damit bin ich zufrieden.“

Die Motivation, auch an jedem verregneten Vormittag wieder zum nächsten Kurs aufzubrechen, zieht André Schnabel übrigens aus seiner eigenen Geschichte. „Ich hatte selbst nicht die einfachste Kindheit. Damals hat die Musik mich aufgefangen.“ Heute trägt André Schnabel selbst dazu bei, dass junge Menschen von der Musik aufgefangen werden.

INFO

WWW.MISTERSCHNABEL.DE

Helden am Berliner Tor

Das Gymnasium Klosterschule feiert
jedes Jahr eine Kulturnacht

TEXT: CHRISTINE WEISER

Für Freiheit und Gleichberechtigung kämpfen, Schwachen in der Not helfen, Geheimnisse der Wissenschaft entschlüsseln – dieser Einsatz ist es, der manche Menschen ganz besonders macht. Noch immer erinnern großformatige Konterfeis von Nelson Mandela, Mutter Teresa und Albert Einstein Besucher im Gymnasium Klosterschule unübersehbar an die jüngste Kulturnacht, die unter dem Motto „Helden“ stand. Dabei ist die Treppenhausdekoration nur ein winziges Detail der Großveranstaltung, die den Schumacherbau und das neu errichtete Oberstufenzentrum am Berliner Tor jedes Jahr für einen Abend von 19 bis 22 Uhr in ein Stadtteilkulturzentrum mit Konzerten, Ausstellungen, Vorträgen, Performances und Theateraufführungen verwandelt. An der Kulturnacht ist jeder der etwa 1000 Schüler von Stufe sechs bis zwölf beteiligt.

Das war so nicht abzusehen. Denn in den 80er-Jahren habe es Überlegungen gegeben, die Schule, die zwar in St. Georg liegt, aber eben nicht in einem Wohngebiet, sondern neben Bahngleisen und viel befahrenen Haupt-

verkehrsstraßen, aufgrund von Schülermangel zu schließen, sagt Stefan Päßler, der an der Schule unterrichtet.

Um die Schule für Schüler und Eltern attraktiver zu machen, sollte ein Alleinstellungsmerkmal her. So wurde die Klosterschule 1992 das erste staatliche Ganztagsgymnasium Hamburgs. Dadurch entstanden für Lehrer und Schüler Freiräume in der Unterrichtsplanung und in der Organisation der Stundentafeln. In der Klosterschule gibt es seither eine 70-minütige Mittagspause, die nicht nur für das Essen und Ruhepausen vorgesehen ist, sondern auch für die Teilnahme an außerschulischen Angeboten.

„Viele dieser Angebote sind künstlerisch geprägt“, sagt Päßler. Das Gymnasium Klosterschule wurde 2004 als eine von drei Hamburger Pilotschulen Kultur ausgewählt, die von der Behörde für Schule und Berufsbildung und der Behörde für Kultur, Sport und Medien mit 10.000 Euro gefördert wurden, um im Verlauf von drei Jahren neue Formen der Verankerung künstlerischer Projekte an Ganztagssschulen zu erproben. Das Einbinden von Künstlerinnen und Künstlern, Kooperationen mit Stadtteili-

initiativen und Kultureinrichtungen sowie die Öffnung der Schulen für außerschulische Lernorte sollte neue Impulse setzen.

Das funktioniert. So gut, dass sich die Initiativgruppe Kulturschule einfach weiter traf, als die Förderung auslief. „Heute ist der Fokus auf Kultur neben dem Ganztags die zweite wichtige Säule in unserem Profil“, sagt Stefan Päßler. Der Lehrer für Deutsch und Musik ist für die Koordination des Kulturprofils der Schule zuständig. Das umfangreiche Angebot wird von externen Künstlern und den Mitgliedern des engagierten Kollegiums getragen. Die Schüler können unter anderem Tanz- und Theaterklassen belegen, in der Bühnentechnik-AG mitarbeiten oder Bildhauer-Kurse besuchen. Neuerdings gibt es sogar eine Poetry Slam-Gruppe, die schon für ihren Auftritt bei der nächsten Kulturnacht probt.

Die positive Resonanz der Schüler sorgt immer mal wieder für Sorgenfalten bei den Kursleitern. „Es ist nicht so einfach, Proberäume und vor allem Termine für die Nutzung der Aula zu finden“, sagt Päßler. „Am Wochenende stehen da die Leute manchmal Schlange, um proben zu können.“

Auch bei den Eltern hat sich die Mischung aus Ganztagsbetreuung am Gymnasium und künstlerischen Angeboten herumgesprochen. Tage der offenen Tür sind gut besucht. Und einige Schüler nehmen auch längere Wege in Kauf, weil sie von dem Schulkonzept überzeugt sind. Das heute so ausdifferenzierte Angebot der ehemaligen Mädchenschule enthält viele einzelne Bausteine, die sich im Laufe der Jahre nach und nach zu einem vielfältigen Profil zusammenfügt haben. Dabei ist die Auswahl



weder statisch, noch ist die Entwicklung abgeschlossen. Im Gegenteil, es geht auch darum, „das, was wir machen, nach außen zu tragen. Wir sind im Stadtteil verankert und wir schauen immer wieder, wo wir mit unseren Projekten außerhalb der Schule andocken können“, sagt Stefan Päßler.

So ist die Klosterschule zum Beispiel seit vielen Jahren als Tonali-Schule bei dem gleichnamigen Musikwettbewerb vertreten, dessen Ziel es ist, Jugendliche für klassische Musik zu begeistern und sie zugleich mit den praktischen Anforderungen der Ausrichtung eines Festivals vertraut zu machen. Zudem ist die Klosterschule Partner im Stadtteil-Projekt „Vielfalt St. Georg-Borgfelde“, das mit Mitteln des Bundesprogramms „Demokratie leben“ finanziert wird und Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene motivieren soll, sich gesellschaftlich zu engagieren. Außerdem nahm das Gymnasium bei „Schüler führen Schüler“ im Bucerius Kunstforum teil und beteiligt sich an „Theater macht Schule“ auf Kampagnel.

Der Fokus auf Kultur habe auch ganz konkrete Auswirkungen auf den Schulalltag, hat Päßler festgestellt, der Klassenlehrer einer achten Klasse ist. „Wir haben hier an der Schule eine ausgeprägte Präsentationskultur. Das soziale Verhalten und auch das Lernverhalten profitieren davon.“ Themenabende sind neben der Kulturnacht ein weiterer Anker im Schuljahr. Auch sie ermöglichen es, die kulturellen Aktivitäten der Schule der Öffentlichkeit zu präsentieren. Besucher können gespannt sein, welche Beiträge sie erwarten – Aufhänger in diesem Jahr ist der 120. Geburtstag von Bertolt Brecht.

INFO

Das Gymnasium Klosterschule, das im Jahr 2015 den Deutschen Schulpreis gewann, ist unter Telefon 040/428 82 10 zu erreichen sowie über die Schulwebseite.

WWW.KLOSTERSCHULE-HAMBURG.DE



Mit dem Wachwuchs nach Hyrule

Das Spiel „Zelda – Breath of the Wild“ für die neue Nintendo-Konsole Switch hat zahlreiche Preise gewonnen. Eignet es sich für Kinder?

TEXT: ANNA NITSCHKE

Wer sich in der Welt der Videospiele auskennt, dem wird Zelda ein Begriff sein. Denn seit nunmehr 20 Jahren versucht der edle Ritter Link, die Prinzessin in immer neuen Abenteuern zu retten.

Mit der neuen Konsole Switch, die Hersteller Nintendo vor einem Jahr auf den Markt brachte, kam endlich auch eine neue Mission für Ritter Link. Es geht wieder zurück nach Hyrule, diesmal muss der Held das gesamte Königreich retten. Dabei hilft ihm wie immer der Spieler – das aber auf eine neue Art und Weise. „Zelda – Breath of the Wild“ hat mehr Charakter als die älteren Versionen, die mancher Mutter und manchem Vater noch bekannt sind. Es geht hier um wesentlich mehr Logik und Denksport als früher, als der Spieler die Figur hauptsächlich von A nach B steuern musste. Link ist diesmal kein fester Weg vorgezeichnet, damit die Handlung vorangeht. Stattdessen kann der Spieler seinen ganz individuellen Pfad durch das riesige Königreich beschreiten und auch die Aufgaben in einer eigenen Reihenfolge lösen. Zu seinem Erscheinen wurde das neue Zelda-Abenteuer hoch gelobt und gewann zahlreiche Branchenpreise, unter anderem den Titel „Spiel des Jahres“ bei den Game Awards 2017.

Die Handlung beginnt damit, dass Link 100 Jahre nach seinem letzten Abenteuer aus einem tiefen Schlaf erwacht, ohne jede Erinnerung. Würde man selbst versuchen, dieses Land, das man gar nicht mehr kennt, zu beschützen? Das war eine der Fragen, die ich meiner Tochter gestellt habe. Noch ist sie mit ihren acht Jahren etwas zu jung, um diese Zelda-Folge selber zu spielen – freigegeben ist das Spiel ab zwölf Jahren. Aber sie durfte zuschauen und hat sehr gerne die Augen offen gehalten, um eventuelle Feinde oder nützliches Material zu finden.

Das Königreich Hyrule ist eine Welt voller Freunde, positiver Charaktere und natürlich Feinde. Es gibt Kampfszenen, hier stellt sich die Frage nach Gewaltverherrlichung. Doch Link kämpft gegen Fantasiemonster, die in lila Wolken verpuffen, wenn sie besiegt sind. Uns Eltern bereitete das keine Sorgen. Im Gegenteil konnten wir an dem Spiel viele positive Eigenschaften entdecken. Es fördert das logische Denken von Kindern und Erwachsenen, wir hatten Spaß daran, gemeinsam als Familie

herumzurätseln und hier und da Neues zu lernen. So wird erklärt, warum in den unterschiedlichen Zonen von Hyrule jeweils eigene Klimabedingungen herrschen und welche Kleidung Link deshalb in den Bergen oder in der Wüste tragen sollte. An vielen Orten gibt es etwas über Physik zu lernen, etwa in den Tempeln, wo magnetische Puzzlespiele auf den Helden warten.

Ein weiterer Pluspunkt ist die grafische Gestaltung der Spielwelt, die mit viel Liebe zum Detail angelegt ist. Nach Aussage von Produzent Eiji Aonuma haben sich die Programmierer von der Gouache-Malerei inspirieren lassen. Will man seinen Nachwuchs zu einem Besuch in der Kunsthalle überreden, ist es ein interessanter Ansatzpunkt, die dort hängenden Klassiker einmal mit der Spieloptik zu vergleichen.

Alles in allem würde ich dieses Spiel durchaus für Kinder empfehlen. Wenn sie noch etwas jünger sind, werden sie ein wenig Hilfe von ihren Eltern brauchen. Aber gerade das kann eine tolle Erfahrung für beide Seiten sein.



INFO

Anna Nitsche, 31 Jahre alt, schreibt den Blog „The Anna Diaries“, in dem sie unter anderem Kinder- und Jugendbücher sowie Filme rezensiert. Die Seite hat etwa 15.000 Besucher pro Monat.

WWW.THE-ANNA-DIARIES.DE



Das Recht auf eine eigene Kultur

Im Sommer startet die teenageinternetwork convention, kurz TINCON, ins dritte Jahr. Veranstalter Johnny Haeusler verrät, welche Ideen hinter dem Festival stehen

TEXT: SEBASTIAN KNORR

J

ohnny Haeusler versteht längst nicht all das, was unter dem Stichwort Jugendkultur firmiert. Ein Problem ist das für ihn aber nicht. Ganz im Gegenteil: „Das ist das Tolle“, sagt der 53-Jährige, „ich kann es mir erklären lassen.“ Und wenn er es dann immer noch nicht verstehe: „Jede junge Generation hat ein Recht auf eine eigene Kultur, die nicht jeder Erwachsene versteht.“

Eben um dieses Recht auf die eigene Kultur, das immer auch das Recht auf eine eigene Position im öffentlichen Diskurs ist, geht es bei der Teenagerinternetwork Convention – kurz: TINCON. Hinter dem Festival steht ein gemeinsamer Verein, den Haeusler gemeinsam mit seiner Frau Tanja gegründet hat. Seit Sommer 2016 wird seither jährlich in Berlin eine TINCON abgehalten, seit verganginem Jahr wird das Festival auch in der Hamburger Kulturfabrik Kampnagel gefeiert.

Jugendliche zwischen 13 und 21 Jahren sind eingeladen, digitale Jugendkultur auf mehreren Bühnen in all ihren Facetten zu erfahren. Diskussionen über Chancen, Möglichkeiten und Herausforderungen gehören dabei ebenso dazu wie Auftritte von den Stars der Szene. „Die TINCON soll Spaß machen und tolle Akteure und Themen feiern“, sagt Johnny Haeusler.

Der Berliner begleitet den digitalen Wandel schon lange aus vielen Perspektiven: Von Haus aus ist er Musiker, darüber hinaus aber auch lange Jahre als Blogger und Radio-Journalist aktiv. Tanja und Johnny Haeusler gehören außerdem zum Gründungsteam der re:publica, einer Konferenz rund um die digitale Gesellschaft, die 2006 gegründet wurde.

„Bei unseren Treffen wurde immer klarer, dass die aktuellen Teenager völlig andere und eigene digitale Lebenswelten haben als ältere Menschen“, sagt Haeusler. Die Auseinandersetzung

mit diesen Lebenswelten finde aber in Schule oder Elternhaus häufig nicht statt. „Also haben wir ausprobiert, ob eine Art re:publica für Jugendliche funktioniert. Und wissen nun: Ja, tut sie.“

Im Gegensatz zur re:publica, die akademischer sei, empfinde Haeusler die TINCON als frischer, besonders in den offenen Diskussionen: „Jugendliche fragen mit weniger Eitelkeit, sind bei Fragen an Diskutanten weniger um ihr eigenes Standing besorgt, als es Erwachsene manchmal sind.“

Die Themen des Festivals sind so vielfältig wie die Lebenswirklichkeiten der Teilnehmer: Kultur, Bildung und Wissenschaft spielen dabei ebenso eine Rolle wie die sogenannte YouTube-Kultur, Technik, Spiele, Musik und Lifestyle sowie Politik und Gesellschaft.

Im kommenden Sommer startet das Festival in seine dritte Runde. Für die Berliner TINCON wurden gerade die ersten Speaker bekanntgegeben. Hamburger müssen sich noch gedulden, die Vorbereitungen laufen.

Unter den prominenten Gästen sind zum Beispiel Netzkünstlerin Kathrin Fricke, die mittlerweile eine knappe Millionen Abonnenten ihres YouTube-Kanals „coldmirror“ mit Sketchen, Parodien und Animationsvideos versorgt, sowie der Wissenschaftsjournalist Ranga Yogeshwar, der zum Thema Mensch und Maschine sprechen wird.

Bei der Programmauswahl werden Jugendliche an vielen Stellen eingebunden. So zum Beispiel in einem Programmworkshop, in dem Ideen der Jugendlichen gemeinsam mit Profis ausgearbeitet werden. Oder durch das sogenannte „U21-Team“, das auch organisatorische Auf-

gaben übernimmt. Haeusler: „Wir wollen die Inhalte nicht an der Zielgruppe vorbei kuratieren.“

Zur besonderen Konzentration auf ihre Zielgruppe gehört auch, dass Erwachsene die TINCON nur am Sonntag besuchen dürfen. So soll ein geschützter Raum für den Austausch über die eigene digitale Kultur ermöglicht werden. Zudem gehe es um mehr Sichtbarkeit der jungen Generation und die Befähigung zu mehr Mitsprache: „Jugendliche sind in Deutschland in einer demografischen Minderheit und tauchen äußerst selten in der Öffentlichkeit auf“, sagt Haeusler.

Selbst bei Veranstaltungen, bei denen es um Jugendliche gehen soll, sei das Durchschnittsalter häufig über 40. „Man redet viel über, aber selten mit Jugendlichen“, so der Veranstalter. Weil sie mehr Lebenszeit vor sich haben, sollten Jugendliche indes größeren Einfluss auf die Zukunft haben. Haeusler: „Wenn wir es schaffen, dass Stimmen von Jugendlichen stärker gehört und ernst genommen werden, dann können wir vielleicht einen kleinen Teil zu größerer Generationsgerechtigkeit beitragen.“

INFO

Die nächste TINCON wird vom 8. bis 10. Juni im Columbia Theater in Berlin abgehalten. Der reguläre Preis für ein Ticket beträgt 15 Euro, für Gruppen gelten besondere Tarife. Wann die Konferenz in diesem Jahr in Hamburg stattfindet, ist derzeit noch unklar. Aktuelle Informationen gibt es auf der Webseite des Vereins.

WWW.TINCON.ORG



Neuer Vorstand der LAG

Bei der Jahreshauptversammlung der LAG Kinder- und Jugendkultur am 1. März wurde ein neuer Vorstand gewählt. Heike Roegler (Altonaer Museum) hat den stellvertretenden Vorsitz von Franziska Neubecker (Lichtwerk-Schule) übernommen, die sich nicht erneut zur Wahl gestellt hatte. Sabine Engelhart (Kulturhaus Dehnhaide e.V.), Anke Fischer (Elbphilharmonie), Heidi Jakob (Bücherhallen Hamburg) sowie Markus Menke (Hamburger Konservatorium) als Vorstandsvorsitzender führen ihre Arbeit fort, Annette Huber (Seiteneinsteiger e. V.) schied dagegen nach vier Jahren aus dem Vorstand aus. Neu gewählt wurden Colette See und Andreas Fleischmann.

Colette See ist Referentin beim Hilfenetzwerk Sucht.Hamburg mit Schwerpunkt exzessive Mediennutzung sowie Vorstandsmitglied des Vereins Mediennetz Hamburg. Andreas

Fleischmann ist Geschäftsführer des Jugendkunsthauses Esche. Er sagt: „Ich freue mich darauf, mich mit meinen Vorstandskollegen dafür einzusetzen, dass die kulturelle Bildung von Kindern und Jugendlichen in unserer Stadt einen noch höheren Stellenwert bekommt. Mit der Vernetzung der vielen Akteure mit ihrem geballten Erfahrungsschatz können wir unsere Ziele besser erreichen.“

Fachtag „Kinderschutz in der Kulturellen Bildung“

Wie kann eine Kindeswohlgefährdung erkannt werden? Was ist im Umgang mit Kindern und Jugendlichen erlaubt, wo sind Grenzen? Was kann eine Institution tun, um dem Thema einen größeren Stellenwert zugeben? Und wie kann sie Ehrenamtliche und Mitarbeiter im Prozess mitnehmen? Um Fragen wie diese geht es am Montag, 11. Juni, von 9:30 bis 15 Uhr im Altonaer Museum beim Fachtag der LAG in Kooperation mit dem Paritätischen Hamburg und dem Altonaer Museum. Er richtet sich an alle Fachkräfte der Kulturellen Bildung, sowohl in der Leitungsebene als auch beispielsweise Kursleiter/-innen. Weitere Infos auf der LAG-Webseite.

WWW.KINDERUNDJUGENDKULTUR.INFO

Neue Servicestelle für „Kultur macht stark“

Die Geschäftsstelle der LAG ist jetzt auch Servicestelle für das Programm „Kultur

macht stark. Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, mit dem Maßnahmen der kulturellen Bildung für benachteiligte Kinder und Jugendliche gefördert werden. Die Servicestelle unterstützt bei allen Fragestellungen rund um das Programm. Die Servicestelle plant regelmäßige Info-Veranstaltungen, unter anderem ein Vernetzungstreffen Ende Juni. Die Details werden auf der LAG-Webseite bekanntgegeben. Kontakt: Nana Kintz, Tel. 040/524 78 97 12, E-Mail:

KINTZ@KINDERUNDJUGENDKULTUR.INFO
WWW.KINDERUNDJUGENDKULTUR.INFO

LAG begrüßt zwei neue Mitglieder

Die Vereine Mediennetz Hamburg und Rock Kids St. Pauli sind jetzt Mitglieder in der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg. Das Mediennetz setzt sich für die Medienbildung und Medienkompetenzförderung in Hamburg ein, plädiert für eine Stärkung dieses Themas in Schulen und Kitas. Der Verein Rock Kids St. Pauli organisiert offene Musikprojekte, in denen Kinder und Jugendliche ohne Anmeldung und unentgeltlich an einem Rockbandtraining teilnehmen können. Kooperiert wird auch mit Schulen. Die LAG hat nun 64 Mitglieder, darunter Institutionen, Stiftungen, Vereine, Verbände, Zusammenschlüsse und Einzelpersonen.

WWW.MEDIENNETZ-HAMBURG.DE
WWW.ROCKKIDS-STPAULI.DE

Tipps

von Mai bis Juni 2018

bis 15.5.
MIXED UP 2018

Wettbewerb
www.mixed-up-wettbewerb.de



16.–17.5. Tagung
**„Kulturelle Bildung
und gesellschaftlicher
Zusammenhalt“**

Remscheid
<https://bit.ly/2DXFqZj>

ab 16.5. Fortbildung
**„Bildnerisches Gestalten
in der Kita“**

Hamburg
<https://bit.ly/2pK8a2r>



1.–2.6. Fortbildung
**„Kindermusical –
Wie geht das?“**

Hamburg
<https://bit.ly/2GvalkR>

3.–10.6. Mo&FrieSe,
KinderKurzFilmFestival

Hamburg
moundfrieSe.shortfilm.com



21.6. Fortbildung
**„Mit Büchern zur
Sprache kommen“**

Hamburg
<https://bit.ly/1AFGsGI>