

## Bericht zur Fachtagung Medienarbeit NRW 2024

### „Mehr als ein Spiel – Soziale Beziehungen in Games und Social Media“

Wie können pädagogische Fachkräfte die sozialen Aspekte von Gaming und Social Media besser nachvollziehen und auch medienpädagogisch aufgreifen? Was hat Gaming mit Wertevermittlung und Wertorientierung Jugendlicher und mit deren psychischer Disposition und Identitätsbildung und gemeinsamen Interagieren zu tun? Macht Gaming krank und einsam oder hilft es heilen und Gemeinschaft zu entwickeln?

Diesen zentralen Fragen ging die mit über 80 Teilnehmenden ausgebuchte Fachtagung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) in Kooperation mit der Stadtbibliothek Bielefeld nach. Für Kinder und Jugendliche ist das Agieren in Games und Social Media Alltag, der auch ein Miteinander bedeutet: Freundschaften und Interessengruppen bilden sich oder gestalten sich aus, Einsamkeit wird überwunden. Das Handeln on- und offline kann ein Gegeneinander sein, ein sich Abgrenzen, das zur Entwicklung gehört und zugleich aus dem Ruder laufen kann. Kinder und Jugendliche holen sich beim Spielen und auf den Plattformen zudem Inspirationen zur Entwicklung von Persönlichkeit und Identität, bringen diese zum Ausdruck. Ihre Weltaneignung findet zum großen Teil auch medial statt. Die Heranwachsenden erweitern bei ihren digitalen Aktivitäten vielfältige Kompetenzen und sind dabei Risiken wie Cybergrooming ausgesetzt.

Pädagogische Fachkräfte sind gefordert, Chancen und Herausforderungen aufzugreifen, zu reflektieren und ihre Methoden und Angebote weiterzuentwickeln. Es gilt, Kinder und Jugendliche in ihrer digital geprägten Alltagskultur und ihren Interessen zu erreichen.

Dem so skizzierten Thema ging die Fachtagung mit zwei Impulsen, einer Diskussionsrunde und zwei sich wiederholenden Workshop-Angeboten zu Cybergrooming und zur aktiven Exploration von Games nach.

In ihrer Begrüßung stellte Bibliotheksleiterin **Dr. Iulia Capros** das Engagement der Stadtbibliothek heraus, klassische Medien und digitale Medien und auch Gaming zusammenzubringen. Hierfür setzt sich die Bibliothek schon früh, seit den 90er-Jahren, ein. Die Gaming-Angebote der Stadtbibliothek fördern sozialen Austausch und bringen nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Familien zusammen.

Seit nunmehr 40 Jahren setzt sich die GMK als Bundesverband und auch als Trägerin der Jugendhilfe in NRW für Medienpädagogik und Medienbildung ein. Haben sich im Laufe der Zeit die Themen durch die digitalen Möglichkeiten verändert? **Dr. Friederike von Gross**, Geschäftsführerin der GMK, und **Prof. Dr. Eik Hennung Tappe**, Vorsitzender der GMK, betonen in ihrer Begrüßung, dass sich zwar die Medienpädagogik mit vielen Themen, z.B. Demokratieförderung und Geschlechtergerechtigkeit, auch schon vor Jahren beschäftigt hat. Es gilt nun, Methoden und Fragestellungen für die digital geprägte Gesellschaft und unter Berücksichtigung aktueller Vorzeichen zu adaptieren. Die zentrale Forderung nach einer ganzheitlichen Medienpädagogik bleibt: Diese umfasst soziale, kulturelle, politische, kreative, kritik-fördernde und ethische Aspekte und reicht demnach über rein technische Kompetenzen



weit hinaus. Zugleich stellt sich die Medienpädagogik jeweils aktuellen Chancen und auch Risiken der medialen Lebenswelten Jugendlicher.

## **Impuls „Zwischen Pixeln und Posts: Wertebildung in digitalen Jugendkulturen“**

**Prof. Dr. Eik-Henning Tappe**, Fachhochschule Münster und Vorsitzender der GMK

→ [Präsentations-PDF](#)

*Gaming und Social-Media-Kanäle sind für Kinder und Jugendliche häufig mehr als reiner Zeitvertreib. Sie bieten ebenso sozial bedeutsame Kulturräume, in welchen peer-orientierte Identitäts- und Selbstfindungsprozesse stattfinden. Unweigerlich kommen Rezipient\*innen dabei auch mit verschiedenen Wertesystemen und -vorstellungen in Kontakt, die den eigenen (vorgelebten) normativen Kanon widersprechen können. Für eine lebensweltorientierte Kinder- und Jugendarbeit ist es entscheidend, entsprechende Erfahrungen zu rahmen, ohne dabei das berechtigte Interesse an kulturellem Erleben und an dem Spiel mit verschiedenen Identitäten zu missachten.*

Anerkennungskultur, also ein wichtiger Entwicklungsaspekt, steht für Kinder und Jugendliche häufig im Mittelpunkt ihres Agierens im Kontext Games und Social Media. Diese fungieren auch als vielfältige jugendkulturelle Übungsräume, in denen Jugendliche mit Rollen, Identitäten, Filtern experimentieren und verschiedenen Welt- und Selbstbilder erfahren und ausdrücken. Digitales und analoges Erleben und Agieren gehen heute ineinander über, viel Positives ist damit verbunden. Das Feedback, das Jugendliche bei ihrem Agieren erfahren, ist jedoch nicht immer so wie erhofft, es kann rau, einschüchternd, diskriminierend oder bedrohlich sein oder als solches empfunden werden. Kinder und Jugendliche brauchen nicht nur deshalb bei ihren medialen Erfahrungen Begleitung und Austausch.

**Prof. Dr. Eik Henning Tappe** spricht sich für eine Medienpädagogik aus, die Kinder und Jugendliche in ihren Aktivitäten und Räumen erreicht. Tappe appelliert daran, diese Spielräume als Chance in der Jugendarbeit zu nutzen. Zu oft sei das Bild von pädagogischen Fachkräften von der Vorstellung einer „verwaorlosten Medienjugend“ geprägt, die es gelte, von den Angeboten fernzuhalten. Damit schließe man aber die Jugendlichen von ihrem Sozialleben und den Experimentierfeldern aus, versuche dieses auszuklammern. Denn sowohl Games als auch Social-Media-Apps werden auch zum Aufrechterhalten und Etablieren von Freundschaften und Familienkontakten genutzt. Neben Eltern und Freund\*innen spielen digitale Angebote zudem eine wesentliche Rolle bei der Informationssuche, Meinungsbildung und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen. Auch hier liegen Chancen, wenn sich Jugendliche z.B. für Klima- und Umweltschutz oder für Pride-Aktivitäten vernetzen. Zugleich erreichen auch extremistische Akteur\*innen über die Kanäle Heranwachsende. Umso wichtiger sei es, gemeinsam genauer hinzuschauen und das aufzugreifen. Beim Gaming gehen Spielende mit ihrem vorhandenen Wertekanon ins Spiel, der zumeist durch Familie, Bildung, Politik geprägt wird. Tappe betont, wie wichtig es ist, Wertebildung in der Kinder- und Jugendarbeit in offenen Angeboten zu integrieren und dabei an Medienerfahrungen wie digitalen Spielen anzuknüpfen. Dabei kann es um den Abgleich des Wertekanons mit dem Selbstbild gehen. Virtuelle Identität, Projektive Identität, Physische Identität: Im Spiel relevante Werte können unterschiedlich sein an verschiedenen Stellen der Aktivitäten, sie sind generell Teil des Aushandlungsprozesses. Auch wenn Jugendliche und auch Kinder zumeist in der Lage sind, zwischen den Wertorientierungen im Spiel und denen im Offline-Leben zu unterscheiden, ist Begleitung, Orientierung und ein Austausch darüber in der Jugendmedienarbeit besonders wichtig. Das Aufgreifen der Wertorientierungen sollte in authentischen, lebensweltorientierten Erfahrungsräumen geschehen, hierfür eignen sich Gaming-Angebote besonders. Zu unterscheiden ist

zwischen intentionaler Wertevermittlung wie im Serious Game *Leons Identität* (leon.nrw.de) und eher nicht intentionaler Wertevermittlung, wie sie sich in den bei Kindern und Jugendlichen beliebten und viel genutzten Spielen wie *Fortnite*, *FIFA*, *Minecraft* etc. finden. Diese und auch Angebote wie E-Sport-Gruppen oder erlebnispädagogische Konzepte von z.B. Waldritter e.V. (z.B. *Fortnite in Real Live*) können gewissermaßen als „Trojanisches Pferd“ dienen, um Wertevermittlung auf spielerische, lebensweltnahe Weise damit zu verbinden. Die narrative Basis für Spiele sind oft moralische Dilemmata, wobei die Spiele selbst als Safe Space fungieren können. Die Reflexionskompetenz der Jugendlichen ist einzubeziehen, indem diese über USK-Einstufungen oder Diskurse aus den Communitys sprechen. Erziehungsberechtigte können in Form von Eltern-LANS mitgenommen werden. Weitere in der Eltern- und Jugendarbeit zu bearbeitende Aspekte sind das Datensammeln, die Kapitalisierung von Identität und Spiel und die Steuerung und die Bedeutung von Algorithmen.

## **Impuls „Soziale Beziehungen beim Gaming: Entwicklungspsychologische und klinische Aspekte“**

Jessica Kathmann, [Behind the Screens](#)

→ Die Präsentationsfolien des Impulses stellen wir Ihnen gerne auf Nachfrage zur Verfügung (Mail an [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)).

*Soziale Beziehungen sind für die gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen essentiell. Etwa 94 Prozent der Jugendlichen spielen in ihrer Freizeit Videospiele, viele davon online mit Freunden oder Fremden. Die Bandbreite der Spiele ist dabei ebenso groß wie die Art der möglichen Interaktionen. Nach einer kurzen Einführung in diese Vielfalt werden im Impulsvortrag schwerpunktmäßig entwicklungspsychologische und klinisch relevante Aspekte dieser Form des sozialen Miteinanders vorgestellt und Chancen und Risiken diskutiert.*

Behind the Screens ist eine junge Institution, die sich besonders den psychosozialen Aspekten des Gamings widmet. Referentin Jessica Kathmann ist zugleich als Elternberaterin und Medienpädagogin des AJS Baden-Württemberg tätig. In ihrem Vortrag stellt sie ausgehend von der Self Determination Theory (Deci&Ryan) die Vielfalt an Bedürfnissen dar, die beim Gaming eine Rolle spielen: Verbundenheit, Kompetenz und das Erleben von Autonomie gehören dazu. Soziale Gruppen und soziale Kontexte sind oftmals essentiell für das Spielen. Verknüpft mit dem Agieren in Games sind Entwicklungsaufgaben wie der Umgang mit Peers, die Kommunikation von Wünschen oder Kooperation, Kollaboration und Kooperation. Immer wieder geht es auch um die wichtige Aushandlung von Kompromissen. Sowohl beim Gaming als auch bei der Social-Media-Nutzung können parasoziale Beziehungen (zu Influencer\*innen oder auch zu Avataren oder Spielcharakteren) aufgebaut werden, was ambivalent zu bewerten sein kann. Kathmann weist darauf hin, dass Menschen mit sozialen Ängsten eher und mehr spielen, die Spiele ihnen somit auch Möglichkeit bieten, Kontakte aufzubauen und zu pflegen, diese Form der Kompensation ist zumeist positiv zu bewerten. Games können diese Bedürfnisse erfüllen, sollten aber nicht die einzige Instanz sein, da es zu exzessiver Nutzung führen kann. Sehr problematisches suchtartiges Verhalten, wie es sich im Krankheitsbild des Gaming Disorder ausdrückt, ist jedoch eher eine Ausnahme. Kathmann gibt viele Beispiele für geglücktes soziales Interagieren in Games. Im Spiel *Journey* ist es z.B. möglich, gemeinsam mit anderen ohne Worte, nur mit dezenten Geräuschen in Kontakt zu kommen und gemeinsam Welten zu erkunden und Tasks zu lösen. In der Pandemie-Zeit sorgte bspw. *Animal-Crossing* für gute Kontaktmöglichkeiten. Zugleich

wies sie auf viele dysfunktionale Kommunikationsmuster hin, die mitunter in Gaming-Communities – auch bei kooperativen Spielen – herrschen können: provozierende, beleidigende Kommunikation (trolling, flaming), missbräuchliche Beeinträchtigung oder Zerstörung des Spielerfolges (griefing), bis hin zu sexuellen Demütigungen und Belästigungen, dem bösartigen Veröffentlichen von Daten oder Bildern (doxing), der Nutzung des Notrufs aus Rache oder schlechtem Witz, sowie vielfältiger Ausdruck von toxischem Verhalten/toxischer Männlichkeit, auch Rassismus/Rechtsextremismus. Kinder und Jugendliche gilt es, selbstverständlich davor zu schützen und zu befähigen, weshalb es sich anbietet, eine Gaming-Etiquette zu etablieren, Verhaltensregeln zu vermitteln sowie Kinder und ihre Eltern zu sensibilisieren, wie damit umgegangen werden kann und was justitiabel ist.

Die Referentin betont, dass trotz dieses Dark Dives viele positive entwicklungsspezifische Aspekte im Kontext Gaming relevant und diese auch im Rahmen von Jugendarbeit und Medienpädagogik zu kultivieren sind. Kathmann weist in diesem Zusammenhang auf die vielen guten Ansätze hin, wie sie z.B. vom CIA Medienkompetenzzentrum Spandau und anderen Akteuren realisiert werden. Zu ergänzen sind die medienpädagogischen Angebote zum Thema Gaming in NRW, z.B. Spieletester NRW oder Fachstelle Jugendmedienarbeit NRW (fjmk), der Gaming-Bereich des MEDIALAB Düsseldorf, Angebote des GMK-M-Teams, sowie als Modell auch das Netzwerk Gaming des Bielefelder Jugenddrings.

## Talk „Zwischen sozial und unsozial: Aufwachsen mit Games und Chats“

- **Prof. Dr. Eik-Henning Tappe**, FH Münster und Vorsitzender der GMK
- **Eva-Lotte Heine**, Medienpädagogin Herford
- **Jessica Kathmann**, Behind the Screens
- **Katrin Schmidt**, Luna Sennestadt, Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring
- **Moderation: Andrea Marten**

Nach dem Theorie-Input aus dem Blickwinkel der Medienpädagogik und Psychologie wendet sich die Diskussionsrunde zunächst vielfältigen Erfahrungen aus der Praxis zu. **Katrin Schmidt**, die als Medienpädagogin den Computerraum und weitere digitale Angebote des Jugendzentrums betreut, bestätigt die von **Jessica Kathmann** umrissenen Aspekte. Viel zu besprechen gab es im Jugendzentrum rund um den für rassistische und rechtsextreme Inhalte berüchtigten Montana Black, ein bei einem Teil der Kinder und Jugendlichen beliebter Gaming-Influencer. Auch frauenfeindliche oder anderweitig üble Kommunikation, Memes und visuelle Inhalte werden im Kontext des Gaming immer wieder in den Blick genommen und pädagogisch wertorientierend aufgegriffen. Zugleich gibt es viele positive Gaming-Erfahrungen im Kontext ihrer Arbeit. Als Beispiel von experimenteller Selbstermächtigung und Identitätsarbeit berichtet Schmidt von einem Mädchen aus dem Jugendzentrum, das sich gern vegan ernähren würde, was seitens der Mutter verboten wird. Daraufhin hat sich das Mädchen auf *Minecraft* eine vegane Welt und Identität erschaffen und dort intensiv nach eigenen Vorstellungen gelebt und agiert. In seinem Gamingbereich bietet das Jugendzentrum einen Begegnungsraum für Kids zwischen sieben und 12 Jahren, die kommen, um miteinander zu spielen, auch hybrid, z.B. mit Kindern aus der Klasse, die nicht ins HOT kommen. Es gibt u.a. *Minecraft* und *Roblox*. Schmidt berichtet, dass neben dem Spielen auch viele Alltagsthemen verhandelt werden wie Hausaufgaben oder Schulerlebnisse. Und ja: Sie spielt und chattet mitunter auch selbst mit, ist involviert. **Eik Henning Tappe** empfindet

dieses als idealtypisch, ein sehr gutes Modell, leider gebe es solche Angebote mit entsprechender Betreuung nicht sehr oft in der Jugendarbeit. So werde *Roblox* in der OKJA oder Jugendhilfe häufig nicht aufgegriffen, es werde generell zu wenig Interesse an Medienerlebnissen geteilt. Da sei viel Fortbildung, Ermutigung und Veranstaltungen wie diese nötig. Insgesamt sieht Tappe jedoch Bewegung in dem Bereich, medienpädagogische Ansätze erreichen nach und nach auch die Jugendhilfe, wo ein ganz besonderer Bedarf besteht.

**Eva-Lotte Heine** berichtet von ihrer medienpädagogischen Arbeit bei femina vita (Mädchenhaus Herford e.V.). Hier habe man eher „die Gewaltbrille“ auf, kümmere sich um Risiken, sei spezialisiert auf Cybergrooming. Es geht dabei um Übergriffe in Games und Social-Media-Chats auf Mädchen, um sexualisierte Gewalt und das Anbahnen von Taten. Kinder und Jugendliche, auch Jungen, berichten von ihren Erlebnissen. Es gibt sie in allen Klassen und Altersstufen, besonders verbreitet sind Dickpics, aber auch weitergehendes Cybergrooming kommt immer wieder vor (siehe Workshop 2 Materialien). Die Pädagoginnen von femina vita sensibilisieren Kinder und auch Eltern für den Umgang mit solchen Grenzüberschreitungen und justitiablen Taten. Manchen Kindern und Jugendlichen begegnen Dickpics etc. so häufig, dass eine gewisse Abstumpfung eintrete. Das Recht auf eine freie, unbehelligte Entfaltung und Selbstbestimmung, ein Bewusstsein für den kriminellen Charakter der Übergriffe sowie Abwehrstrategien müssen dann erst vermittelt werden. Heine betont in diesem Zusammenhang, dass es zudem nicht nur Eltern, sondern auch Fachkräfte für das Thema zu sensibilisieren gelte.

Wie schon bei vorherigen Ausgaben dieser Veranstaltungsreihe, der Fachtagung Medienarbeit NRW, die sich vor allem an pädagogische Fachkräfte der Jugendarbeit, Sozialpädagogik und Jugendhilfe richtet, kam auch in dieser Diskussionsrunde der Ruf nach einem besseren Erreichen von Eltern auf. Denn auch bei dem diesjährigen Thema rund um Soziales und Games fragen Fachkräfte aus dem Publikum berechtigterweise nach der Einbindung von Eltern, berichten von nicht ganz geglückten oder gar fehlgeschlagenen Versuchen. Häufig interessieren sich Eltern vor allem für Quantitäten (Medienzeiten) als für Qualitäten der Mediennutzung ihrer Kinder. Eltern sind der „Endboss“ (**Katrin Schmidt**), vielleicht sind sie oder die gesamte Familiensituation sogar Ursache und Ausgangspunkt für das soziale Verhalten der Kinder und Jugendlichen on- und offline, in seiner ganzen Vielschichtigkeit? Eltern, vor allem solche, für die besondere Aufklärung wertvoll wäre, gelten als kaum erreichbar, aus vielen oft auch sozialen Gründen. Ein Patentrezept gibt es dazu nicht, sagt **Jessica Kathmann**, allerdings existieren einige erfolgreiche Ansätze. Gaming-Nachmittage, die sich an Familien richten und nebenbei (wir erinnern an das Trojanische Pferd, siehe oben) Informationen aus dem Kontext Gaming und Social Media einflechten, sind so ein Beispiel. Auch die mit Games aufgewachsene Elterngeneration habe nicht per se entsprechende Kompetenzen.

Erwähnt werden soll seitens der GMK, dass das Medienaktiv-Festival des medienpädagogischen Netzwerkes OWL Medienaktiv in Paderborn, Minden und Bielefeld alljährlich viele Familien erreicht und Eltern dort mit Medienerziehungs-Infos versorgt. Erwähnt wird seitens der GMK zudem die Initiative Elterntalk, die seit über 20 Jahren erfolgreich niederschwellig Elternarbeit mittels eines für die Teilnehmenden kostenfreien Austausch-Angebot in Peer-to-Peer Gruppen in vielen Sprachen und Communitys anbietet. Das erfolgreiche, expandierende und mit vielen Auszeichnungen versehene Projekt aus Bayern, später auch Baden-Württemberg und Niedersachsen, gibt es seit etlichen Jahren auch in NRW ([elterntalk-nrw.de](http://elterntalk-nrw.de)).

Einsamkeit ist ein allgemeines gesellschaftliches Thema, das in vielen Ländern, besonders nach der Pandemie, aber nicht erst seitdem (The Beatles 1966: *Eleanor Rigby*) derzeit neu aufgegriffen und diskutiert wird. Jüngst hat eine [Studie](#) des Bundesinstituts für Bevölkerungsforschung (BiB) den

Zustand bundesweit erforscht. Das Thema ist komplex, betrifft oft auch Jugendliche, die Ursachen sind vielfältig, doch die Frage steht im Raum, inwiefern Social Media, Binge Watching oder auch Gaming die Einsamkeit womöglich verursachen? Oder ist es andersrum, Einsame nutzen mehr Medien? Oder ist es ganz anders und die Medienangebote, gerade Gaming, helfen einsamen Menschen jeglichen Alters und unterstützen Austausch und gemeinsames Agieren und Kontaktaufnahme? Auch wenn eine umfassende Antwort aussteht, so konnte die Diskussion dazu einige spannende Beiträge liefern.

Soziale Medien führen nicht per se zu Einsamkeit, dafür sind oft gesellschaftliche und strukturelle Zusammenhänge ursächlich, doch können psychosoziale Bedingungen und Befindlichkeiten online verstärkt werden, so **Eik Henning Tappe**. Medien sind nicht die Auslöser, sie können Katalysatoren sein, aber sind auch Spiegel der realen Welt. **Katrin Schmidt** berichtet aus dem Jugendzentrums-Kontext, dass vereinsamte Kinder online wieder Anschluss finden können, wenn sie auf Gleichgesinnte treffen. Kompetenzen und v.a. Strukturen für die risikoarme Kontaktaufnahme müssen dazu ausgebaut werden, auch hier ist medienpädagogisch geschultes Personal wichtig. **Jessica Kathmann** ergänzt, dass *rein* digitale Kontakte eher zu Einsamkeit beitragen können. Auch ein hohes Maß an Social-Media-Nutzung könne ein Einsamkeitsgefühl bestärken. Gerade im Kontext Influencing, durch optimierte Hochglanz-Szenarien und -Personen, kann es zu Unzulänglichkeitsgefühlen kommen, was den Rückzug eventuell forciert. Aber Communitys, gerade Spiele-Communitys, können auch bestärkend wirken und Verbundenheitsgefühle auslösen.

Grenzen austesten, eine gewisse Ruppigkeit, Hingabe und Experimentierfreude, wie sie sich im Gaming mitunter zeigen, gehören zum On- oder Offline-Aufwachsen, da waren sich alle Talk-Gäste einig. Wer Schutz, Befähigung und Teilhabe als wesentliche Elemente des Aufwachsens in einer digital geprägten Gesellschaft auffasst, muss aus pädagogischer Warte auch präventiv und unterstützend im Kontext der Jugendmedienarbeit handeln. Dazu gehören kreative und kritikfördernde Angebote, die Vermittlung von Schutz- und Abwehrmöglichkeiten, die Etablierung einer Nettiquette und stetige altersgemäße Reflexion der Werte und des kommunikativen Handelns in Games und Social Media. Kinder und Jugendliche benötigen geschützte Räume und medienpädagogische Begleitung in ihrem Agieren in der postdigitalen Welt, in der die Übergänge zwischen digital und analog vollkommen fließend sind. Um Heranwachsende in ihren jeweils aktuellen Medienwelten zu begleiten, ist viel mehr Bildung der Fachkräfte gefragt, und das auf allen Ebenen, in der Aus- und Weiterbildung, in Fachtagen wie diesem und in Seminaren.

Hier boten sich in den anschließenden Workshops Möglichkeiten: In geschütztem und von **Franz Philipp Dubberke** ([firlrefranz.de](http://firlrefranz.de)) fachkompetent angeleiteten Rahmen testeten und diskutierten die teilnehmenden pädagogischen Fachkräfte an fünf verschiedenen Stationen Games (Materialien zum Workshop als [PDF](#)). Im vielschichtigen Cybergrooming-Workshop von **Lena Westermann** und **Eva Lotta Heine** lernten und diskutierten die Teilnehmenden differenzierte Fakten und Hintergründe zum Thema, erfuhren etwas über Täter-Strategien und viele pädagogische sowie juristische Handlungsoptionen. (Materialien zum Workshop im [Padlet](#)).