

Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen

Eine medienpädagogische Querschnittsaufgabe für die Jugendarbeit

von Lambert Zumbrägel

Covid-19 hat die Welt umgekrempelt und auch die Jugendarbeit vor völlig neue Herausforderungen gestellt. Corona ist eine existenzielle Bedrohung – auch für die Jugendarbeit. Strukturen, Stellen, Projekte – alles ist ins Wanken geraten. Das Internet entkoppelt Zeit und Raum und wird dadurch zur Chance und wesentlichem Werkzeug in diesen Zeiten. Corona zwingt uns auf Abstand und minimiert Kontakte im Analograum. Aber Jugendarbeit ausschließlich aus dem Homeoffice betreiben? Irgendwie undenkbar. Der Lockdown stellt viele Fragen an eine Querschnittsaufgabe Medienpädagogik.

Digitalisierung der Gesellschaft ist mehr als nur ein paar nette neue Tools einzuführen

Eine gesellschaftliche Herausforderung, die es schon vor Corona gab, die durch die Pandemie aber massiv an Bedeutung gewonnen hat, ist die medienpädagogische Arbeit. Vor dem Virus war der Ausdruck „Digitalisierung der Gesellschaft“ ein etwas sperriger Begriff für einen sich mehr oder minder langsam vollziehenden Wandel. Der Lockdown hat uns zwangsweise auf Kommunikation, Bildung und Beziehungspflege via digitaler Medien reduziert. An manchen Stellen ein Offenbarungseid, an manchen Stellen ein Innovationsschub. Den digitalen Wandel in der Gesellschaft hat diese Zeit massiv beschleunigt. Sei es an Arbeitsplätzen, in der Freizeit, beim Medienkonsum, Online-Einkauf usw. Es gibt kaum einen Bereich in der deutschen Gesellschaft, der sich durch die Digitalisierung nicht schon verändert hat oder sich gerade durch die aktuelle Situation rasant verändert. Man denke nur an die Möglichkeiten von Home Office Arbeitsplätzen.

Mediatisierte Jugendliche – hinterherhinkende pädagogische Konzepte

In der Jugendarbeit gab es schon vor der Coronazeit das Dilemma, dass wir es mit einer mediatisierten Jugendgeneration zu tun haben, die fast vollständig mit mobilen Geräten und Zugang zum Internet ausgestattet ist, dies aber in Konzepten von Jugendbildung und Jugendarbeit kaum Einzug gefunden hat. Wird heutzutage von „Digital Youth Work“, oder „Digitaler Jugendarbeit“ gesprochen, dann meint es oft die „Mediatisierung“ einer Lebensphase, also die Einbin-

dung von Medien in das Leben. Über sich wandelnde Rahmenbedingungen innerhalb der Jugendarbeit durch die Mediatisierung wird dabei aber selten gesprochen. Schaut man auf ein paar grundsätzliche Schlagworte aus der Jugendarbeit, dann fällt die Notwendigkeit einer Neuausrichtung auf:

- Selbstorganisation von Jugendlichen funktioniert heute nicht mehr über Verbandsstrukturen, sondern über WhatsApp.
- Die Grundlage der Jugendarbeit ist die Gruppe – die ist heute nicht selten eine nicht räumlich sichtbare. Jugendarbeit arbeitet aber mit Präsenz und Beziehung. Das Internet entkoppelt dagegen Zeit und Raum – etwas der Jugendarbeit eher Fremdes.



Foto: alan9187_pixabay

- Persönlichkeitsbildung findet mittlerweile in großen Teilen im Netz statt. In jedem sozialen Netzwerk lege ich zuerst ein Profil an, welches ich dann mit Aussagen, Selbstdarstellung und Aktionen gestalte und dabei Bestätigung oder Ablehnung (Fremdwahrnehmung) als Antwort erhalte.
- „Wir müssen Jugendliche da abholen, wo sie sind“ – es ist uns (z.B. Jugendringen als Behörden) aber rechtlich (DSGVO, Kinderschutz) verboten, in WhatsApp, Instagram, SnapChat, YouTube, TikTok, Twitch usw. offiziell mit Jugendlichen in Kontakt zu treten. Ein kaum zu lösendes Dilemma.
- Auf vielen Freizeiten werden Smartphones als störend für das Konzept von Gemeinschaft und/oder Naturerfahrung empfunden und daher verboten.

Zuschussfelder- und richtlinien sind oft räumlich gebunden. Das heißt, es werden nur Teilnehmer*innen aus der Kommune, dem Land, oder dem Bund gefördert. Was aber, wenn in einem virtuellen Angebot die Teilnahme keine räumliche Beschränkung hat?

Diese Liste könnte man sicherlich umfangreich weiterführen, sie zeigt aber schon ein Grundproblem der Jugendarbeit auf. Die genannten Grundsätze und Rahmenbedingungen passen offensichtlich so nicht in die sich ändernden digitalen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen. Der Lockdown hat den Mangel an Kompetenzen und Konzepten, diese Grundsätze in digitale Jugendarbeitsangebote umzuwandeln, aufgezeigt. Zum anderen hat er aber den Wert einer auf Präsenz und analoger realraumorientierter Erfahrung ausgelegten Bildungsarbeit unterstrichen. Um nur ein Beispiel zu nennen: Konfliktfähigkeit kann man schwer nur über Medien lernen. Konflikte auszutragen, auszuhalten, sich nicht entziehen können, braucht eine Präsenz der Konfliktparteien. Man kann nicht einfach auf Präsenzarbeit verzichten, weil online eben nicht alles geht! Es wäre ja auch falsch zu behaupten, die Jugendarbeit der letzten Jahre hätte nicht funktioniert. Es geht also um die Weiterentwicklung, die Integration des Digitalen. Wie also reagieren?

Die Aufgaben von Jugendarbeit bleiben gleich

In Corona-Zeiten wurde und wird aktuell viel ausprobiert, gelernt, versucht Kontakt und Bildung online zu ermöglichen. Tagungen und Events fanden und finden online statt, Gruppenstunden ebenso, teilweise zeitversetzt. Bildungsinputs via Instagram, Facebook und Co haben wider aller Da-

Selbstorganisation von Jugendlichen funktioniert heute nicht mehr über Verbandsstrukturen, sondern über WhatsApp.

tenschutzbedenken rasant zugenommen. Die Verbreitung und Zugänglichkeit von Jugendarbeits-Inhalten online nimmt also zu. Inwiefern es gewinnbringend in die Arbeit dauerhaft aufgenommen wird, bleibt zu untersuchen. Wir müssen genau hinschauen und dürfen nicht Digitales und Analoges als unvereinbare Gegensätze darstellen. Es gilt vielmehr, die Grundlagen der Jugendarbeit zu reflektieren und sie neu zu definieren; und dies in einer Zeit, in der sich der gesellschaftliche Rahmen grundsätzlich zu verändern scheint. Welche Grundsätze bleiben? Welche können und müssen sich vielleicht ändern?

Jugendarbeit hat immer an und mit den Bedürfnissen von Jugendlichen gearbeitet, sich an den jugendlichen Lebenswelten orientiert und dafür Lern-, Erfahrungs- und Reflexionsräume zur Verfügung gestellt. Das muss und kann sie auch in digitalisierten Zeiten. Diese Räume können und müssen

sowohl virtuelle als auch Präsenz-Räume sein. Wie kann Persönlichkeitsentwicklung durch digitale Angebote ergänzt werden? Wo werden Entwicklungsprozesse in Social Media-Welten reflektiert? Wie findet politische Bildung in Zukunft statt? Junge Menschen sind durchaus politisch. Die EU-Urheberrechtsreform z.B. wurde sehr heftig von Jugendlichen thematisiert und diskutiert. Fridays for Future



Foto: geralt pixabay

brauchte keine Vereine, Verbände oder Organisationen um sich zu organisieren. Nur leider bleiben die Diskussionen und Bemühungen von Jugendlichen oft in ihrer virtuellen Blase stecken und erreichen die Entscheidungsträger nicht. Ausnahmen, wie Rezos „Zerstörungsvideo“ mit bis heute 17 Millionen Views, sind eher die Bestätigung der Regel. Gerade in der Verknüpfung jugendlicher Interessen und den Entscheidungsträgern gibt es sehr viele Anknüpfungspunkte der Jugendarbeit, jenseits von der Suche nach den besten Onlinetools für Partizipation. Lebensweltorientierte Jugendarbeit muss die digitalen Lebenswelten junger Menschen selbstverständlich mit einbeziehen. Jugendkulturarbeit wird die digitalen Jugendkulturen wie Gaming, YouTube, Streaming, Blogging usw. als selbstverständliche Kulturen aufnehmen müssen. Tut sie das glaubwürdig, kann sie Jugendliche nach wie vor begleiten. Dazu gehört es eventuell auch, Organisationsstrukturen zu ergänzen. Provokant gefragt: Sind Selbstorganisationen von Gamern eigentlich in Jugendringen willkommen?

Reflexions- und Gestaltungsräume schaffen

Nach wie vor gilt es für die Jugendlichen Räume zu schaffen, in denen sie gesellschaftliche Wandlungsprozesse reflektieren und mitgestalten können. Mit Hilfe von Medien Partizipationsmöglichkeiten zu erschaffen, ist ein wichtiger Auftrag. Das ist nicht einfach und muss ausprobiert und geübt werden. Demokratie und Partizipation – wo lernt man das? Diskussionen um Fake News, Extremismus und Filterblasen im Netz zeigen auf, dass es Kompetenzen braucht, um „aktive*r digitale*r Bürger*in“ zu werden. Dies ist eine neue Herausforderung für Jugendverbände, die bisher Demokratie und Politik in Satzungen und Gremien erfahrbar machten. Die politische Bildungsarbeit muss darüber hinaus

Lebensweltorientierte Jugendarbeit muss die digitalen Lebenswelten junger Menschen mit einbeziehen.

auch Ungerechtigkeitslücken aufzeigen, die durch die Digitalisierung entstehen. Wer wird abgehängt? Wer wird bevorzugt?

Mitgestalten war schon immer eine Antriebsfeder der Jugendarbeit. Mehr denn je gilt es, politische Interessen von Jugendlichen zu vertreten und neue Modelle zu entwickeln. Wenn Entscheidungsträger*innen Lebenswelten von Jugendlichen – wie z.B. den Wunsch Gaming als Sport anzuerkennen – ablehnen, fühlen sie sich ausgegrenzt. Die Urheberrechtsreform der EU – in öffentlichen Diskussionen kurz „Artikel 13“ genannt – wollte die Urheberrechte



Foto: geralt_pixabay

in Zeiten des Internets besser schützen. Letztendlich sind aber im Wesentlichen die Verwertungsrechte geschützt worden, eher zum Nachteil der Urheber*innen von viel kreativem Content im Netz, die kein Verwertungsinteresse haben. Das es Urheber*innen gibt, die kein monetäres Verwertungsinteresse an ihren Werken haben, ist für viele Politiker*innen offensichtlich völlig unvorstellbar. Für Jugendliche selbstverständlich. Denn das Netz macht uns alle zu Urheber*innen.

Dieser Konflikt zeigt beispielhaft, dass Jugendliche die Welt anders sehen und sich auch einmischen wollen. Die neuste Shell-Jugendstudie zeigt derzeit auf, dass Jugendliche zunehmend frustriert und resigniert auf die politischen Entscheidungen reagieren. Hier in der Jugendarbeit Interessensvertretungsstrukturen zu haben, die an die Erwachsenenwelt andocken können, kann ein Vorteil sein. Dies muss Jugendarbeit aber auch nutzen. Das „Senioritätsprinzip“ (die Alten entscheiden nach ihrem Wertesystem und sehen Veränderung als Bedrohung an, die es abzuwehren gilt) wird uns in Zukunft dabei noch häufiger begegnen. Gleichzeitig darf Digitalisierung nicht nur aus wirtschaftlichen und Effizienzgesichtspunkten diskutiert werden (Wirtschaft 4.0).

Und nicht zuletzt geht es darum, Informationen über Geschäftsmodelle und Machtstrukturen in digitalen Strukturen und Angeboten zu vermitteln. Eine kritische Betrachtung der Entwicklungen aus Kinder- und Jugendsicht ist angesagt. Software und derzeit alles bestimmende Algorithmen sind Menschen gemacht und beinhalten Wertesysteme. Wer bestimmt, was in meiner Timeline sichtbar wird und was nicht? Ein Element der oben schon erwähnten EU-Urheberrechtsreform ist es, schon beim Upload automatisiert Urheberrechte zu prüfen. Solche Uploadfilter können Macht zementieren. Wer kann sich denn solche Systeme leisten? Derzeit gibt es nur eine Firma, die einen solchen Filter betreibt und das ist Google. Kleinere Firmen können einen solchen Filter gar nicht betreiben. Defacto werden alle auf den Google Filter zurückgreifen, wie heute schon auf die Suchmaschine.

Wollen wir wirklich, dass ein privates, auf Gewinn ausgeichtetes Unternehmen für uns das Internet sortiert und entscheidet, was zu sehen ist und was nicht? Das Internet ist schon länger eine Sammlung von Monopolen. Wer hat nicht WhatsApp oder Instagram, weil man es haben muss? Werden Kinder und Jugendlichen da berücksichtigt, wertgeschätzt oder nur ihr Wert als Konsument*innen gesehen? Hier muss Jugendarbeit die Interessen von Kindern und Jugendlichen laut und deutlich vertreten und Position zu TikTok, Insta und Co beziehen. Eine Interessenvertretung muss massiv auch die digitalen Interessen von Kindern und Jugendlichen mit einbeziehen. Das kurze Strohfeuer der „Piraten“ als „junge Partei“ hat gezeigt, dass es hierfür politische Potentiale gibt.

Bedeutung der Medienpädagogik

Der Medienpädagogik als Fachprofession kommt in diesen Zeiten und Prozessen eine wichtige Aufgabe zu. Gerade in der Corona-Zeit muss sie mutig Experimente wagen. Daneben muss sie Multiplikator*innen in der Jugendarbeit unterstützen und fortbilden. Viele Fachkräfte fühlen sich – nicht erst jetzt – überfordert, inkompetent, verunsichert oder stehen gar ablehnend jugendlichen Medienwelten gegenüber und wollen bewusst Gegenwelten durchsetzen. Hier hilft es, gemeinsam an einer Haltung zu arbeiten und pädagogische

Jugendkulturarbeit muss die digitalen Jugendkulturen wie Gaming, YouTube, Streaming, Blogging als selbstverständliche Kulturen aufnehmen.

Herausforderungen zu formulieren. Für diese Herausforderungen müssen Konzepte entwickelt und – unabhängig von der eigenen Meinung – in praktische Arbeit umgesetzt werden. Die Medienpädagogik hat die Aufgabe, neue digitale Formen der Jugendarbeit zu konzipieren, auszuprobieren,

zu reflektieren, zu etablieren und mit bestehenden Strukturen zu verknüpfen. Sie muss fachübergreifend denken und agieren. Neben der Praxis braucht es Forschung, um gewinnbringende Ansätze auch zu erkennen und zu publizieren. Daher sollte Jugendarbeit auf die medienpädagogische Qualifizierung ihres Personals achten. Die Hauptamtlichen sitzen oft an entscheidenden Positionen, wenn es um konzeptionelle Weiterentwicklung geht.

Eine kritische Medienpädagogik muss vor allem Wertesysteme und Funktionsprinzipien in der Software aufzeigen und reflektieren helfen. Computerspiele vermitteln Rollen-

Jugendarbeit muss die digitalen Interessen von Kindern und Jugendlichen vertreten und Position zu TikTok, Insta und Co beziehen.

bilder und Wertesysteme. Wer sind die Guten? Wer die Bösen? Welche Rolle haben Frauen in den Spielen? Dies gilt es kritisch im Sinne von Kindern und Jugendlichen zu kommentieren. Kommunikation im Netz unterliegt anderen Gesetzen als im Realraum. Dieses Wissen um entsprechende Kommunikationskompetenzen zu vermitteln, ist wichtig für die ganze Gesellschaft. Und die Vermittlung des Wissens um die Bedeutung von Algorithmen, sollte der Jugendarbeit ein Anliegen sein. All das wirkt derzeit sehr abstrakt und subtil. Aber es wirkt. Hier braucht es Methoden und Hilfen, um diese Wirkung sichtbar und transparent zu machen.

Ein großes Problem der Jugendarbeit ist, dass nur wenige mit medienpädagogischen Fachkompetenzen in den Jugendarbeitsstrukturen direkt eingebunden sind. Jugendpolitik muss darauf drängen, dass hier mehr Anlaufstellen auf allen Ebenen entstehen, die direkt in die praktische Arbeit vor Ort hineinwirken können. In Zukunft müssen alle Gruppenleitungen pädagogisch begründen können, warum es für den Erwerb von Medienkompetenz sinnvoll sein kann, mal auf das Smartphone und Internet zu verzichten und auf einem Zeltlager wieder ganz körperliche und soziale Erfahrungen im Hier und Jetzt zu machen.

Fazit

Die Corona-Zeit ist eine existenzielle Bedrohung für die Jugendarbeit. Große Themen, die die medienpädagogische Arbeit vor Corona bestimmt haben, wie Datenschutz, Urheberrechte, Fake News, Hate Speech, Making usw. sind von heute auf morgen in den Hintergrund gerückt. Es geht um das Überleben, um den Kontakt zu den Kindern und Jugendlichen, um die Umsetzung von Projekten – letztendlich auch um Stellen und Strukturen. Da wurden Fragen nach Datenschutz von Zoom & Co eher zu Luxusproblemen. Die Jugendarbeit ist dabei, sich langsam wieder zu fangen und sich

in der Krise neu zu positionieren. Ein Vorteil der Jugendarbeit ist ihre Flexibilität und Kreativität. In kürzester Zeit entstanden virtuelle Projekte, es wurden die vorhandenen Fähigkeiten von Mitarbeiter*innen und Jugendlichen genutzt, um virtuell in Kontakt zu treten und neue Formen der Jugendarbeit zu kreieren. Die Kompetenzen gilt es zu bewahren.

Wir dürfen jetzt nicht einfach auf bessere Zeiten warten. Für

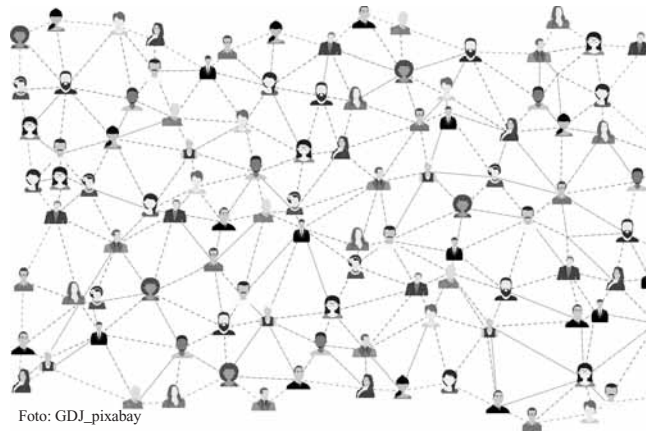


Foto: GDJ_pixabay

die Jugendarbeit muss das Thema „Digitalisierung“ Querschnittsaufgabe werden. Jetzt mehr denn je. Digitale Lebenswelten müssen konzeptionell eingebunden werden. Digitale Methoden und Werkzeuge müssen erprobt und integriert werden, um Jugendarbeit effizienter und wirksamer zu machen. Die politischen Interessenvertreter*innen müssen die Interessen aus Sicht der Jugendlichen auch hinsichtlich digitaler Welten und Veränderungen verstärkt einbringen und dabei Machtstrukturen und Ungerechtigkeiten aufzeigen. In Verbindung mit analogen Präsenzzräumen, in denen Kinder und Jugendliche ihre Lebenswelten – auch die digitalen – reflektieren können, hat die Jugendarbeit dann eine unverzichtbare Aufgabe auch in der Zukunft.

Digitalisierung geschieht nicht einfach.
Sie wird von uns gemacht!

Lambert Zumbrägel,



ist Sozial- und Medienpädagoge und seit 1992 in verbandlicher und offener Jugendarbeit sowie in Jugendringstrukturen tätig. Aktuell arbeitet er als Medienpädagoge in der Stadtbücherei Würzburg. Außerdem ist er Redaktionsmitglied des Medienpädagogik-Praxis-Blogs: www.medienpaedagogik-praxis.de