

## AG Digitale Jugendbildung

Moderation:

**Dr. Benjamin Jörissen**, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Allgemeine Pädagogik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

**Daniel Poli**, Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V., Projektkoordinator „Jugend online“

**Autoren** des Positionspapiers:

Benjamin Jörissen, Jürgen Ertelt, Daniel Poli und Franz-Josef Röll

- Aktuelle Herausforderungen
- Chancenorientierte Kompetenzstärkung
- Modelle einer digitalen Jugendbildung
- Begleitung durch Jugendarbeit online
- Handlungsfelder digitaler Jugendbildung
- Umsetzungsszenarien und politische Forderungen

### Aktuelle Herausforderungen

Das Internet hat sich in den letzten Jahren zu einem eigenständigen Kommunikations- und Kulturraum entwickelt, der weitreichende Entfaltungsmöglichkeiten für jeden Einzelnen sowie neue Chancen für die demokratische Weiterentwicklung unserer Gesellschaft eröffnet.

72 % aller Bürgerinnen und Bürger in Deutschland, so der aktuelle (N)Onliner Atlas der Initiative D21, nutzen das Medium. Bei der Gruppe der Schülerinnen und Schüler sind es 97,5 %. Die intensive Nutzung des Internets bei Jugendlichen wird insbesondere durch den kommunikativ multimedialen Austausch in sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter, Studi- bzw. SchülerVZ oder Youtube unterstützt. Nach der aktuellen JIM-Studie werden diese Dienste von 71 % der jungen Menschen täglich oder mehrmals pro Woche genutzt.

Vor dem Hintergrund dieser Entwicklung ergeben sich neue bildungspolitische Herausforderungen jenseits der klassischen Aufgaben des gesetzlichen Jugendmedienschutzes, der Schaffung von Internet-Zugangsmöglichkeiten oder der formalen Vermittlung von Mediennutzungskompetenz. Je mehr junge Menschen das Web 2.0 als selbstverständlichen Teil ihrer Alltagswelt verstehen und hier außerhalb von Schule und direkter elterlicher Aufsicht eigenständig handeln, müssen Jugendliche auch die nötigen Kompetenzen besitzen, sich sicher und verantwortungsvoll im Internet zu bewegen. Sie müssen darin gestärkt werden, die neuen Chancen und Möglichkeiten für sich nutzbar zu machen und eigenständig Risiken minimieren zu können.

Darüber hinaus müssen die Chancen für gesellschaftliche und politische Partizipation unter Einbeziehung des Internets für junge Menschen nutzbar gemacht und Modelle der Beteiligung entwickelt werden, die es erlauben, gemeinsame politische Räume der Kommunikation zu gestalten.

### Chancenorientierte Kompetenzstärkung

Die Stärkung von Medienkompetenz darf nicht allein vom Defizit des Jugendschutzes abgeleitet werden, weil Gefahren und Risiken für Kinder und Jugendliche trotz Verboten und technischen Maßnahmen nicht ausgeschlossen werden können. Digitale Jugendbildung umfasst dagegen vor allem die Chancen, das Internet für die Persönlichkeitsentwicklung, die Schulung der Wahrnehmungskompetenz, die Aneignung von Bildung, die Überwindung sozialer Barrieren, die Möglichkeiten zur Teilhabe an gesellschaftlichen und politischen Prozessen und die Herausbildung eines kritischen Bewusstseins zu schärfen. Dabei werden alle Dimensionen der Medienkompetenz angesprochen. Da Mediennutzung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen als jugendkultureller Freiraum begriffen wird, in dem sie sich unabhängig von der Welt der Erwachsenen entfalten, muss in besonderer Weise das gesamte Spektrum der Lebenswirklichkeit junger Menschen berücksichtigt werden. Digitale Medienbildung darf nicht auf einzelne gesellschaftliche Bereiche begrenzt und allein unter funktionalen und wirtschaftlichen Aspekten betrachtet werden. Dies kann also nicht ausschließlich Gegenstand von Schule und Elternhaus sein, sondern muss gerade dort wirksam sein, wo junge Menschen ihre Freizeit verbringen, wo sie sich engagieren, wo sie kulturellen Interessen nachgehen, wo sie Freundinnen und Freunde treffen, wo sie Unterstützung bei der Überwindung von Bildungsdefiziten und sozialen Barrieren erfahren. Wie in jedem anderen gesellschaftlichen Bereich, muss digitale Jugendbildung daher vor allem in der außerschulischen Jugendarbeit im Rahmen informeller Bildung stattfinden. Dort trifft sie auf Bedingungen, die besonders weitreichende Chancen eröffnen, denn Bildung trifft dort unmittelbar auf die Interessen junger Menschen.

Ein Großteil der vorherrschenden Bildungskonzepte geht von einem hierarchisch strukturierten Vermittlungsprozess aus, der anhand kanonisierter Lerninhalte verbindliche Definitionen, feststehende Fakten und zu erlernende Kompetenzen an die Lernenden weitergibt. Es entsteht ein linearer Lernzusammenhang, der am Wahrheitsanspruch und den Interessen des Lehrenden ansetzt. Dieses Verständnis steht jedoch im Widerspruch dazu, wie sich Kinder und Jugendliche informell Wissen im Internet aneignen. Junge Menschen nutzen einen delineaaren Zugang zu Wissen und Information, der über Interaktion innerhalb einer Peer-to-Peer-Kommunikation vermittelt, durch eine assoziative Annäherung und schweifende Suchstrategien geprägt und vom Eigeninteresse des Jugendlichen geleitet wird. Bildungsangebote im Internet, die auf Wissensvermittlung setzen und hierarchisch Lerninhalte auf Webseiten platzieren, sind kaum anschlussfähig an die Jugendkommunikation im Web 2.0. Die Folge ist, dass junge Menschen diese Angebote schlicht ignorieren und eine Kluft

zwischen durchaus wichtigen Lerninhalten und dem Herausbilden eigener, jugendspezifischer Normen und Wissensinhalte entsteht. Hier setzt das Konzept der digitalen Jugendbildung an und folgt – entgegen herkömmlicher Lernkultur – einer ressourcenorientierten Kompetenzvermittlung, die (informelle) Lerninhalte dort platziert, wo die Jugendlichen sich im Netz austauschen.

### Modelle einer digitalen Jugendbildung

Jugendliche müssen direkt erreicht werden. Dazu müssen neue Lern- und Lehrformen implementiert werden, bei denen selbstgesteuerte Lernprozesse eine wesentliche Bedeutung erhalten und die Vermittlung von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation zur gesellschaftlichen Teilhabe in Ausbildung, Arbeit, Gemeinwesen und Politik integriert ist. Dabei reicht es nicht aus, aufklärende und anregende Inhalte „zum Nachlesen“ ins Internet zu stellen. Wesentlich ist:

- Angebote dort zu machen, wo sich die jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer aufhalten,
- Jugendliche nicht zu belehren, sondern sie mit einzubeziehen, ihnen positive Angebote zu machen und damit ihre Kenntnisse auf Augenhöhe zu erweitern,
- sie zu beteiligen und zum gleichberechtigten Träger von Information zu machen,
- Netzwerke in der Jugendarbeit aufzubauen, die virtuelle Lebens- und Lernerfahrungen real begleiten,
- Netzwerke mit Online-Communitys, Institutionen der Selbstkontrolle und der Internetwirtschaft aufzubauen, um sie als Partner und nicht als Gegner von Jugendbildung zu gewinnen.

### Begleitung durch Jugendarbeit online

Jugendarbeit online muss verstanden werden als aufsuchende Jugendbildung, die sich dort einbringt, wo die Jugendlichen sich im Netz austauschen und ihre Freizeit verbringen. Dabei orientiert sich digitale Jugendbildung an den Bedürfnissen der Jugendlichen. Sie steht als offenes Angebot innerhalb von Online-Communitys, beispielsweise als Twitterkanal, Youtube-Channel oder SchülerVZ-Profil immer dann zur Verfügung, wenn junge Menschen ein Interesse anmelden und direkte Fragen stellen. Jene Angebote helfen dabei, bestimmte Informationen zu finden, diese zu differenzieren und selbstgesteuert Wissen anzueignen. Die Rolle des Pädagogen wandelt sich zu einer Mentoren- bzw. Unterstützertätigkeit, die dazu beiträgt, dass sich eine von Jugendlichen bestimmte Lernumgebung konstituiert, bei der der Pädagoge bei Bedarf für Beratung und Unterstützung zur Verfügung steht. Er ist damit nicht Teil der Peer-to-Peer-Kommunikation, sondern steht im Austausch mit Einzelnen, wenn bestimmte Informationen und Kompetenzen innerhalb der Community nicht selbst generiert werden können. Somit lernt der Begleiter von den Expert(inn)en der Jugendkommunikation und es können sich gemeinsame Lernprozesse entwickeln.

### Handlungsfelder digitaler Jugendbildung

Angesichts des veränderten Nutzungsverhaltens junger Menschen, bedürfen die Zieldimensionen der Medienkompetenz, Wissens-, Wahrnehmungs-, Reflexions- und Handlungsdimension, einer neuen Interpretation, Anpassung und Erweiterung. Vor allem müssen dabei neue, netzspezifische Inhalte im Rahmen der Medienkompetenzförderung Einzug in die pädagogische Praxis finden:

- **Kreative Potenziale stärken:** Junge Menschen müssen dabei Unterstützung finden, ihre Ressourcen und Potenziale der Selbstentwicklung und Selbstdarstellung zu entfalten und Medien als aktive Produzentinnen und Produzenten erleben. Alternativen zu kommerziellen Angeboten wie der Umgang mit freien Lizenzierungsverfahren sind dabei ein Anspruch, um kreative Potenziale unabhängig abzusichern. Hier besteht nach wie vor ein großer Bedarf für medienpädagogische Unterstützung durch eine digitale Jugendbildung.
- **Informationskompetenz:** Die Peer-to-Peer-Kommunikation innerhalb des Web 2.0 führt zu einer Egalisierung von Information und deren Quellen. Dies bedeutet einerseits, dass die von Nutzer(inne)n generierten Inhalte theoretisch auf gleicher Ebene neben journalistisch aufgearbeiteten Informationen stehen und junge Menschen damit potenziell die Möglichkeit haben, sich an gesellschaftlich relevanten Diskursen über das Netz gleichberechtigt zu beteiligen. Auf der anderen Seite verliert sich aber ein kritisches Hinterfragen der Information nach ihrer Überprüfbarkeit und der Quellen im Vermittlungsprozess der Jugendkommunikation. Insofern verlangt das Wegdriften verlässlicher „Wahrheitsanker“, die in klassischen Medien durch eine hierarchische Vermittlung gewährleistet waren, auch ein höheres Maß an Medienkompetenz, um differenziert Informationen zu selektieren und kritisch zu hinterfragen.
- **Datenschutz:** Trotz aller europäischer und nationaler Selbstverpflichtungserklärungen bleiben die Benutzerdaten das einzige Kapital der sozialen Netzwerke. Dass die Nutzung dieser Daten bisher Einschränkungen unterlag, wird in Zukunft zu immer neuen Angriffen auf den Datenschutz und zum Versuch führen, die Sicherheit der Benutzer gegen den Zugriff auf deren persönliche Daten zu tauschen. Hier besteht weiterhin Bedarf, ein kritisches Bewusstsein bei jungen Menschen zu fördern.
- **Verbraucherschutz:** Jungen Menschen fehlt oft ein Bewusstsein und das entsprechende Wissen über die wirtschaftlichen Verwertungsinteressen der Anbieter netzbasierter Dienste. So geraten Jugendliche unwissentlich in Kostenfallen oder geben bestimmte Rechte an Daten und Medienprodukten an Plattformbetreiber ab, ohne dies vollständig zu reflektieren. Hier besteht ein großer Bedarf an Aufklärung und Bewusstseinsbildung, um junge Menschen zu selbstbewussten und entscheidungsfähigen kritischen Konsumentinnen und Konsumenten zu erziehen.
- **Urheberrecht:** Jugendliche wachsen in Online-Welten auf, in denen jedes Bild, jedes Video, jeder Musiktitel und jede Software scheinbar frei verfügbar ist. Da

dies faktisch der Fall ist, wundert es nicht, dass bei Jugendlichen kein Unrechtsbewusstsein hierfür vorhanden ist. Versuche der Strafverfolgung der jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer von Tauschbörsen laufen ins Leere und sind Ausdruck der Hilflosigkeit von Wirtschaft und Politik. Sie tragen nicht dazu bei, Kinder und Jugendliche zu selbstbewussten Konsumenten zu erziehen, noch weniger taugen sie dazu, diese Kinder und Jugendlichen im Zeitalter des „User Generated Content“ zu selbstbewussten Produzenten zu erziehen. Hier müssen medienpädagogische Modelle erprobt werden, die positive Angebote machen, um junge Menschen zu erreichen und freie Lizenzierungsverfahren wie „Creative Commons“ verstärkt in der Jugendbildungsarbeit einzusetzen.

- **Exzessive Mediennutzung:** Viele Jugendliche und zunehmend auch Kinder verbringen substantielle Teile ihrer Freizeit surfend oder spielend vor dem PC. Bei einem Teil von ihnen verdrängen diese Beschäftigungen andere Freizeitinteressen und bisherige soziale Kontakte. Beeinträchtigungen des schulischen Erfolgs und gesundheitliche Störungen bilden die Spitze des Eisbergs. Daher ist es notwendig, junge Menschen für eine Ausgewogenheit verschiedener Freizeitaktivitäten zu sensibilisieren und konkrete Angebote dafür zu machen.
- **Bildung für nachhaltige Entwicklung:** Unter dem Stichwort „Green IT“ versteht man Bestrebungen, die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie über deren gesamten Lebenszyklus hinweg umwelt- und ressourcenschonend zu gestalten. Dies beginnt beim Design der Systeme, führt über die Produktion der Komponenten, deren Verwendung bis hin zur Entsorgung bzw. dem Recycling der Geräte. So verbraucht etwa eine einfache Such-Anfrage bei Google genauso viel Strom wie eine Energiesparlampe benötigt, um eine Stunde lang zu leuchten. Hier muss digitale Jugendbildung ansetzen, das Bewusstsein für einen nachhaltigen Einsatz von Technik und ressourcenschonenden Umgang bei jungen Menschen zu stärken und hierfür adäquate Modelle einer Didaktik zu entwickeln.
- **Partizipation:** Durch den Boom sozialer Netzwerke beteiligen sich massenhaft junge Menschen am Medium Internet. Doch damit ist noch keine Partizipation an gesellschaftlichen Willensbildungsprozessen gegeben. Jugendliche beteiligen sich an eng umgrenzten Teilbereichen des Internets, vorzugsweise solchen, innerhalb derer sie unter sich sind. Es mangelt an erfolgreichen Angeboten, Jugendliche wirkungsvoll an gesellschaftlichen Prozessen und digitaler Demokratie zu beteiligen. Lediglich ein sehr kleiner Kreis von jungen Aktivisten, die sich vor allem zu Umweltfragen, globaler Gerechtigkeit, Menschenrechten und medien-spezifischen Fragen Gehör verschafft, lotet die Möglichkeiten des Mediums aus. Hier besteht ein Handlungsbedarf, den Dialog zwischen der Generation der „digital natives“ und den durch klassische Medien wie Fernsehen, Radio und Zeitungen Sozialisierten zu fördern und adäquate netzbasierte Angebote zur politischen Beteiligung möglichst vieler junger Menschen zu entwickeln.

### Umsetzungsszenarien und politische Forderungen

Die Forderung nach einer digitalen Jugendbildung setzt voraus, dass alle Beteiligten in der Lage sind, ihre Rolle als Begleiter und Orientierungspartner in digitalen Welten sachkompetent und auf der Höhe der medienkulturellen Diskurse und Entwicklungen auszuüben. Dies betrifft einerseits die pädagogisch Handelnden wie Lehrer, Sozialarbeiter und möglichst auch Eltern, aber nicht zuletzt auch Entscheidungsträger in Organisationen und Politik. Denn die Anforderungen an eine zukunftsfähige medienkulturelle Entwicklung darf nicht der jungen Generation quasi stellvertretend aufgelastet werden, während die Älteren sich vielfach auf einen wohlfeilen Medien-Skeptizismus verlegen. Daraus resultieren zum einen bildungspolitische, zum anderen medienpolitische Forderungen:

#### Bildungspolitische Maßnahmen

- Nachhaltige Strukturprojekte digitaler Jugendbildung fördern;
- Medienbildung in der Ausbildung von Pädagoginnen und Pädagogen der Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit verankern.

Die oben aufgezeigten Handlungsoptionen der aufsuchenden digitalen Jugendarbeit existieren in Ansätzen. Sie sind systematisch, etwa durch entsprechende Forschungsförderungen und Projektmaßnahmen, auszubauen. Wesentlich ist der Aufbau einer nachhaltigen (nicht nur auf eine Vielzahl begrenzter Einzelprojekte beschränkten) und systematischen digitalen Jugendbildung. Um dies erreichen zu können, muss das pädagogische Personal entsprechend ausgebildet sein. Medienbildung muss zumindest zu einem standardmäßig fakultativen Bestandteil pädagogischer und sozialpädagogischer Studiengänge werden. Zudem muss verstärkt versucht werden, die Medienkompetenz von Eltern zu verbessern, da die familiären Medienkulturen immer noch eine wesentliche Basis für die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen darstellen.

#### Medienpolitische Maßnahmen

- Förderung gesellschaftlicher Medienkultur durch ausgewogenes und sachkompetentes Agenda-Setting;
- verstärkte Zusammenarbeit von Politik und Experten.

Der derzeitige Medienumbruch weist historische Ausmaße auf. Die damit einhergehenden Veränderungen in Gesellschaft und Kultur sind tiefgreifend. Die genannten bildungspolitischen Maßnahmen bedürfen daher einer breiten gesellschaftlichen und dies bedeutet nicht zuletzt: der medienpolitischen Unterstützung. Dies gilt insbesondere, wenn es darum geht, auch weniger internet-affinen Gruppen (der heutigen Eltern-Generation, den „Digital Immigrants“ und den Wenig-Nutzern) in der Breite eine positive Einstellung zu den Chancen der Neuen Medien zu vermitteln.

Das in Deutschland immer noch vorherrschende, international bereits sprichwörtliche Klima der „German Internet-Angst“ ist dazu nicht geeignet. Das derzeitige medienpolitische Agenda Setting muss sein Portfolio populär verbreiteter Angstthemen (wie Onlinesucht von Jugendlichen, Onlinekriminalität, sexuelle Übergriffe auf Kinder und Jugendliche im Web und Onlin pornografie-Konsum durch Jugendliche) dringend und deutlicher um potenzial- und chancenorientierte Perspektiven erweitern. Eine alleinige Fokussierung auf Gefahren ohne entsprechende Darstellung der Chancen wirkt auf weite Teile der Gesellschaft beängstigend, klischeebildend und medienkulturell entwicklungshemmend. Sie provoziert damit einen Vertrauensverlust seitens der Jugendlichen, die es doch gerade zu gewinnen gilt. Dazu sollte der Austausch von Politik, Wirtschaft und medienpädagogischen Institutionen, Wissenschaftlern und Experten, etwa im Rahmen von Roundtables, verstärkt werden.

Lizenz: Dieser Artikel steht unter einer CC-Lizenz und kann unter bestimmten Bedingungen frei verwendet werden: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>