

: Digitalisierung von Jugend- arbeit und die Bedeutung der Medienpädagogik

LAMBERT ZUMBRÄGEL

Alle reden von Digitalisierung. Der digitale Wandel ist ein gesellschaftlicher Gestaltungsprozess und -auftrag geworden. Dieser richtet sich auch an die Jugendarbeit. Überall gibt es plötzlich Arbeitsgruppen, Fachgremien, Workshops zum Thema „Digitalisierung der Jugendarbeit“. Welche Rolle spielt dabei die Medienpädagogik?

Der Begriff „Digitalisierung“ steht für eine gesellschaftliche Veränderung, die wir noch gar nicht in Gänze erfassen können. Wir verlassen die „Buchkultur“ und haben mit dem Internet ein neues „gesellschaftliches Betriebssystem“, mit dem Smartphone als persönlicher Fernbedienung des Lebens.

Wird heutzutage von „Digital Youth Work“ oder „Digitaler Jugendarbeit“ gesprochen, dann meint es oft eher die Mediatisierung einer Lebensphase, also die Einbindung von Medien in das Leben. Selten aber wird über sich wandelnde Rahmenbedingungen innerhalb der Jugendarbeit durch die Mediatisierung gesprochen. Sieht man sich ein paar Schlagworte aus der Jugendarbeit an, dann fällt der Wandel auf: „Selbstorganisation von Jugendlichen“ ist heute WhatsApp und nicht mehr der Jugendverband. Ebenso ist eine wesentliche Grundlage von Jugendarbeit die Präsenzgruppe.

Soziale Netzwerke kommen in den Konzepten nicht vor. Gleichzeitig findet Persönlichkeitsbildung vermehrt im Netz statt. Hinzu kommen rechtliche Rahmenbedingungen, wie zum Beispiel die DSGVO, die es der Jugendarbeit erschweren, in virtuellen Räumen mit Jugendlichen in Kontakt zu treten. Als Beispiel sei das Verbot der Nutzung von WhatsApp in Behörden (zum Beispiel dem Bayerischen Jugendring als K.d.ö.R.) aufgrund der DSGVO genannt. Der Grundsatz „Wir müssen die Jugendlichen da abholen, wo sie sind.“ ist dann kaum mehr umsetzbar. Aber Jugendarbeit selbst definiert nicht selten das Smartphone als störend für die angestrebten Gemeinschaftserlebnisse, zum Beispiel auf Zeltlagern und Freizeiten, und verbietet sie daher.

Diese Beispiele könnte man noch weiterführen. Sie zeigen aber: Die Mediatisierung rüttelt an Grundfesten und Organisationsstrukturen der Jugendarbeit. Lebenswelten von Jugendlichen sind heute auch digital, das heißt, Jugendliche werden dort sozialisiert.

Die Aufgabe von Jugendarbeit bleibt

unverändert

Es wäre gut, nicht in medialen Aktionismus zu verfallen, sondern die eigenen Grundlagen zu reflektieren und sie neu zu definieren. Welche pädagogischen, strukturellen, organisatorischen und politischen Herausforderungen stellt der Wandel an die Jugendarbeit?

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

Problematisch ist, dass es kaum erprobte medienpädagogische Konzepte gibt, auf die man zurückgreifen kann. Einen ehrlichen Diskurs mit den Jugendlichen auf Augenhöhe können nur wenige führen. Noch sind medienpädagogische Angebote Besonderheiten und werden von „Spezia-





Gehört vielleicht in Zukunft ein „YouTube-Studio“ oder ein Konsolen-Turnier so selbstverständlich zu einem Jugendzentrum wie ein Proberaum für Bands?

list_innen“ durchgeführt. Das kann und darf aber nicht so bleiben. Lebensweltorientierte Jugendarbeit muss die digitalen Lebenswelten selbstverständlich einbeziehen. Medienpädagogik muss eine Querschnittspädagogik werden, da sie alle Themen- und Lebensbereiche durchzieht. Hier gilt es, die Verantwortlichen mitzunehmen und Diskussionen tatsächlich mit allen Beteiligten zu führen.

Jugendkulturarbeit muss Gaming, YouTube, Streaming, Blogging usw. als selbstverständliche Kulturen aufnehmen. Gehört vielleicht in Zukunft ein „YouTube-Studio“ oder ein Konsolen-Turnier so selbstverständlich zu einem Jugendzentrum wie ein Proberaum für Bands?

Beziehung und Präsenz wird nach wie vor eine treibende Kraft von (Jugend)Bildung bleiben. Auch im digitalen Zeitalter haben Jugendliche ein Bedürfnis, sich im Realraum zu treffen und gemeinsame Erfahrungen zu machen. Die Frage ist, wie diese Arbeit etwa durch Online-Bildungsangebote ergänzt werden kann. Können Juleica-Schulungen durch Onlinekurse ergänzt und damit die Präsenzzeiten entlastet werden? Das werden wir ausprobieren müssen.

Reflexions- und Gestaltungsräume schaffen

Es gilt, für Jugendliche Räume zu schaffen, in denen sie Wandlungsprozesse auch in der Jugendarbeit reflektieren und mitgestalten können. Partizipationsmöglichkeiten zu schaffen mit Hilfe von Medien ist ein wichtiger Auftrag. Aber wie funktioniert Demokratie und Partizipation in digitalen Zeiten? Wo lernt man das? Eine neue Herausforderung für Jugendverbände, die bisher Demokratie und Politik

häufig in Satzungen und Gremien erfahrbar machen. Die politische Bildungsarbeit muss darüber hinaus auch Ungerechtigkeitslücken aufzeigen, die durch die Digitalisierung entstehen.

Nicht zuletzt geht es darum, Informationen über Geschäftsmodelle und Machtstrukturen in digitalen Strukturen und Angeboten zu vermitteln. Software und nicht zuletzt derzeit alles bestimmende Algorithmen sind von Menschen gemacht und beinhalten Wertesysteme. Uploadfilter können Machtstrukturen zementieren. Das Internet ist schon längst eine Sammlung von Monopolen. Oder wer hat nicht WhatsApp, weil man es haben „muss“? Aber wie gehen wir damit um, wenn privatwirtschaftliche Unternehmen mehr Macht haben als Politik?

Bedeutung der Medienpädagogik

Der Medienpädagogik als Fachprofession kommt in diesen Zeiten und Prozessen eine wichtige Aufgabe zu. Zuerst muss sie die Multiplikator_innen in der Jugendarbeit mitnehmen. Viele fühlen sich 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 Herausforderungen zu formulieren. Unabhängig von der eigenen Meinung zu Medien gilt es, diese pädagogischen Herausforderungen anzunehmen und pädagogische Konzepte dafür zu entwickeln. Wenn also ein Leitungsteam ein „Smartphone-freies“ Zeltlager machen will, dann sollte es nicht sagen:

„Medienpädagogik muss neue digitale Formen der Jugendarbeit konzipieren, ausprobieren, reflektieren, etablieren und mit bestehenden Strukturen verknüpfen.“



„Weil die Smartphones stören“ – sondern sollten klar pädagogisch begründen können, warum sie bewusst eine Gegenerfahrung zur sonst mediatisierten Lebenswelt Jugendlicher setzen wollen. Medienpädagogik heißt nicht immer mit Medien zu arbeiten, sondern ein klares Konzept zu haben, welche Medien mit ein- bzw. bewusst ausgeschlossen werden.

Medienpädagogik muss neue digitale Formen der Jugendarbeit konzipieren, ausprobieren, reflektieren, etablieren und mit bestehenden Strukturen verknüpfen. Sie muss fachübergreifend denken und agieren. Neben der Praxis braucht es auch Forschung, um gewinnbringende Ansätze zu erkennen und zu publizieren. Zudem sollte Jugendarbeit auf die medienpädagogische Qualifizierung ihres Personals achten. Die Hauptamtlichen sitzen oft an entscheidenden Positionen, wenn es um konzeptionelle Weiterentwicklung geht. Hier braucht es mehr Fachleute vor Ort. Es gilt also auch politisch darauf hinzuwirken, dass in der Jugendarbeit mehr Fachleute auch in den Kommunen vor Ort ansprechbar sind.

Die „Aktive Medienarbeit“ als Königsdisziplin der Medienpädagogik heißt auch, mit Jugendlichen zu „programmieren“. Hiermit ist gemeint, den Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, dass die digitalen Welten anpassbar, selbst gestaltbar sind. Wer selbst einmal einen Algorithmus geschrieben hat, weiß, was er_sie tut und was nicht.

Medienarbeit heißt auch politisch werden

Eine kritische Medienpädagogik muss vor allem Wertesysteme und Funktionsprinzipien in der Software aufzeigen und reflektieren helfen. Rollenbilder in Spielen, Kommunikationsprinzipien im Netz, Funktionsweisen von Algorithmen. Diese bleiben sonst sehr abstrakt und subtil. Hier braucht es Methoden und Hilfen, um die dahinterliegenden Strukturen sichtbar zu machen.

Mitgestalten war schon immer eine Antriebsfeder der Jugendarbeit. Mehr denn je gilt es, auch politische Interessen von Jugendlichen zu vertreten und neue Modelle zu entwickeln. Die jüngsten Diskussionen rund um die Anerkennung von E-Sport als Sport oder Artikel 13 der Urheberrechtsreform haben gezeigt, dass Jugendliche die Welt anders sehen und sich auch einmischen wollen. Hier muss Jugendarbeit ihre Vertretungsstrukturen nutzen, um auch digitale Interessen Jugendlicher zu vertreten. Digitale Partizipationsmöglichkeiten brauchen aber auch Wirksamkeitserfahrungen, sonst bleiben sie Spielzeuge. Das Senioritätsprinzip (die Alten entscheiden nach ihrem Wertesystem und sehen Veränderung als Bedrohung an, die es abzuwehren gilt) wird uns in Zukunft noch häufiger begegnen.

Gleichzeitig darf Digitalisierung nicht nur aus wirtschaftlichen und Effizienzgesichtspunkten in der Gesellschaft diskutiert werden. Hier hat die Medienpädagogik ihren gesellschaftspolitischen Auftrag, Diskussionen anzuschieben und mitzugestalten.

Fazit

Pädagogisch vollzieht sich der größte Wandel für die Jugendarbeit in der Wahrnehmung von Medienwelten als Lebenswelten und Kulturen von Jugendlichen. Dort vollzieht sich Sozialisation, und es entstehen neue Jugendkulturen. Das stellt viele Fragen an die Pädagogik. Diesen Herausforderungen müssen sich alle Verantwortlichen stellen und pädagogische Konzepte infrage stellen bzw. daraufhin anpassen.

Strukturell müssen wir die Chancen digitaler Techniken nutzen, um moderne und effiziente Bildungs- und Organisationsformen wie Webinare (Web-Seminare) und Partizipationstools in unsere Angebotsstruktur zu integrieren. Politisch haben wir die Aufgabe, für die Interessen von jungen Menschen einzutreten und Wertesysteme und Machtstrukturen im digitalen Raum immer wieder infrage zu stellen, neu auszuhandeln und für transparente Strukturen einzutreten.

Digitalisierung geschieht nicht einfach. Sie wird von uns gemacht!

LAMBERT ZUMBRÄGEL

arbeitet in der Medienfachberatung Bezirksjugendring Unterfranken und als Redaktionsmitglied des Medienpädagogik-Praxis-Blog.

lambert.zumbraegel@jugend-unterfranken.de