

Kulturelle Medienbildung und Digitalität

von **Friederike von Gross**

Erscheinungsjahr: 2024

Stichwörter:

Kulturelle Medienbildung | Medienpädagogik | Digitalität | GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Abstract

Was bedeutet es für Bildungsprozesse, für Beziehungen und das Miteinander, für Identitätsentwicklung oder für das Lernen, in einem Zeitalter der Digitalität zu leben? Insbesondere bei jungen Menschen sind Alltag, Kommunikation und Freundschaften durchdrungen von digitalen Medien und der Herausforderung, hiermit kompetent umzugehen. Der Beitrag diskutiert, wie Kulturelle Medienbildung Menschen befähigen kann, ein tiefgreifendes Verständnis der gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Auswirkungen von Digitalisierung zu erlangen. Als Geschäftsführerin der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur erläutert die Autorin Ziele und Praxis der GMK für die Förderung einer ganzheitlichen, umfassenden Medienpädagogik und Medienkompetenz. Anhand von exemplarisch vorgestellten Projekten, die die GMK gemeinsam mit dem BMFSFJ mit dem Dieter Baacke Preis ausgezeichnet hat, wird die Rolle Kultureller Bildung und Medienpädagogik als essenzieller Bestandteil einer diversitätssensiblen Bildung und reflektierten Kommunikationskultur deutlich.

Aufwachsen im Zeitalter der Digitalität

Wir leben in einem Zeitalter der Digitalität. Das ist soweit unbestritten. Aber was bedeutet das für unsere Gesellschaft und insbesondere für Bildungsprozesse, für Beziehungen und das Miteinander, für Identitätsentwicklung oder für das Lernen? Zunächst einmal gilt festzuhalten, dass unter Digitalität die kulturellen und gesellschaftlichen Realitäten zu verstehen sind, die mit der Digitalisierung einhergehen. Es geht also nicht um Technologien, Daten und Algorithmen an sich, sondern um die Auswirkungen dieser Entwicklungen. Diese spüren wir, wenn Prozesse wie Partizipation, Lernen und kreatives Gestalten sich nicht mehr durch Linearität auszeichnen, sondern sich Möglichkeiten, Abläufe und Räume vervielfältigen.

Die Lebenswelten von jungen Menschen sind besonders stark von Digitalität geprägt, da sie in diese durch Digitalisierung geprägte Welt hineinwachsen und kein Leben ohne kennen. Alltag, Kommunikation und Freundschaften sind durchdrungen von digitalen Medien. In Kontakt bleiben per WhatsApp, Treffpunkte und HotSpots teilen über Insta, Video-Chats schicken per SnapChat, gemeinsam lachen oder lästern über den neuesten TikTok-Trend. Dann noch schnell die Hausaufgaben von der Schulcloud runterladen, die Präsentation für Geschichte auf den Tablet fertigstellen und zum Einschlafen die neueste Podcast-Episode auf Spotify oder doch lieber noch eine Folge der Lieblingsserie auf Netflix ... Offline? Is` nicht!

Aber nicht immer läuft es so rund, wie die illustre Aufzählung an Diensten dies zu vermitteln scheint. Zwar laden die digitale Formate ein, mitzureden, sich auszudrücken und frei auswählen zu können. Sichtbarsein, Ausprobieren und Mitreden erscheinen ganz einfach. Dennoch ist die Kehrseite unübersehbar, die Hürden sind vielfältig. Themenkomplexe wie Hass im Netz (vgl. [Das Netz, GMK et al 2024](#)), Diskriminierung als Rassismus oder Sexismus sowie Fake News, Desinformationen und Verschwörungserzählungen auf der einen Seite und kommerzielle Interessen, Daten- und Plattformökonomien, Empfehlungsalgorithmen und Datenmissbrauch auf der anderen Seite prägen die Mediennutzung.

Kulturelle Medienbildung

Kulturelle Bildung und Medienpädagogik können hier gemeinsam eine bedeutende, unterstützende Rolle spielen, indem sie Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene unterstützen, diesen Herausforderungen kompetent zu begegnen. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur steht seit 1984 für eine Medienpädagogik, die alle Menschen, von Jung bis Alt und mit all ihren - mitunter so unterschiedlichen - Voraussetzungen befähigt, Medien kreativ und kritisch zu nutzen.

Medienkompetenz fungiert für die eigenständige Meinungsbildung und für die politische wie gesellschaftliche Beteiligung als Schlüsselkompetenz, liest man in diversen Publikationen bspw. des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (u.a. BMFSFJ 2013), der Kultusministerkonferenz (u.a. KMK 2012; 2021) und der Europäischen Union (u.a. 2016). Aber was ist Medienkompetenz eigentlich? Orientiert man sich an Dieter Baacke, sind dabei vier Dimensionen relevant: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Und obwohl Baacke sein Konzept vor allem in den 1990ern bekannt machte, in einer Zeit, in der Videorekorder, Gameboys, Walkmen und das duale Rundfunksystem unseren Medienalltag prägten, als das Internet für die breite Masse noch etwas Exotisches war und Handys neben Telefonieren noch nicht viel mehr konnten, sind die Ziele, die Baacke wichtig waren, bis heute aktuell und auf die aktuelle Situation übertragbar.

Medienkompetenz im Sinne Baackes steht für ein Gestaltungsziel auf überindividueller, gesellschaftlicher Ebene innerhalb eines Diskurses zur Informationsgesellschaft. Dieses Ziel fokussiert nicht die bloß rezeptive, passive Nutzung von Medien, sondern spricht sich für einen kreativen und kritisch-reflexiven Gebrauch der Medien aus. Hier gilt es stets kulturelle, politische, ethische, technische, soziale, wirtschaftliche und ästhetische Aspekte einzubeziehen, so dass er ständig aktualisiert werden kann und *muss*. Damit umfasst ein aktuelles Verständnis von Medienkompetenz unter anderem „sowohl Symbol- und Bildsprachenkompetenz, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, Text- und Sprachfertigkeiten, Medienwissen und Medienkritikfähigkeit als auch ein Grundverständnis von Coding und den Wirkweisen von Algorithmen“ (BKJ 2020, Digitalität gestalten. Jugendgerechte Kulturelle Bildung in der digitalen Gesellschaft).

In ihren Zielen eint die Medienpädagogik und die Kulturelle Bildung, dass es beiden Feldern um Persönlichkeitsbildung geht. Es geht der Medienpädagogik nicht ausschließlich um die Technik und der Kulturellen Bildung nicht ausschließlich um die Kunst. Beide möchten Kinder und Jugendliche dazu befähigen, mit ihren jeweiligen Ausdrucksformen Teilhabe und Allgemeinbildung zu ermöglichen, und beide möchten Kinder und Jugendliche darin unterstützen, sich mittels der Ausdrucksformen zu sich selbst und zur Welt zu verhalten.

Da Digitalität eben diese Welt entscheidend beeinflusst, prägt sie somit aber auch die Erwartungshaltung der Teilnehmenden von Angeboten der Kulturellen Bildung. Das heißt nicht, dass die Kulturelle Bildung sich im Kern ändern muss, aber dass es sinnvoll und notwendig ist, Angebote, Methoden und Leitlinien diesen Erwartungen und Lebenswelten entsprechen weiterzuentwickeln.

Wie Kulturelle Medienbildung Menschen befähigt, ein tiefgreifendes Verständnis der gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Auswirkungen von Digitalisierung zu erlangen, das beweisen immer wieder Projekte, welche die GMK jährlich gemeinsam mit dem BMFSFJ mit dem [Dieter Baacke Preis](#) für herausragende medienpädagogische Projekte auszeichnet. Im Folgenden sollen exemplarisch Preisträger*innen aus den Bereichen Tanz, Theater und Spiel, Gestalten, Fotografie und Musik vorgestellt werden, die Modelle und Methoden aufzeigen, wie es gelingen kann, kinder- und jugendgerecht sowie lebensweltorientiert mit einer jungen Zielgruppe Digitalität aktiv mitzugestalten. Auf der GMK-Website dieter-baacke-preis.de sind zu allen genannten Preisträgern weitere Informationen wie u.a. Projekt-Links, Kurz-Trailer, Fotos und Laudationes aufgeführt.

• **HARTE ARBEIT - Der frühe Vogel kommt ins Schloss**

Arbeit kann ganz schön hart sein, das verdeutlicht diese herausragende Kombination aus Theaterstück, Game und digitaler Kommunikationsplattform. Pädagogisch begleitet befassten sich die Jugendlichen mit den Themen Arbeit, Konsum, Geld und Glück und erstellten eine wegweisende hybride Theaterproduktion, in der sie die virtuelle Meeting-Plattform gather.town einbanden. Zuschauende werden bei diesem Stück online zu Akteur*innen, indem sie sich über die von den Jugendlichen gestaltete Welt bewegen und mit ihnen zeitgleich per Video sprechen. So werden sie selbst Teil der klug durchdachten gesellschaftskritischen Interpretation der modernen Arbeitswelt.

• **Filmprojekt „Unter Druck“**

Angelehnt an Shakespeares *Romeo und Julia* behandelt das Filmprojekt die sozialen Dynamiken der aktuellen sozialen Medien. Ursprünglich als Musik- und Tanz-Theaterproduktion in Präsenz geplant, wurde das Projekt schließlich kontaktlos umgesetzt und der pandemischen Situation angepasst. Das Agieren auf Online-Plattformen und in Chats wird bewusst für das Storytelling eingesetzt und mit künstlerischen Elementen wie Tanz und Musik kombiniert. So erzielen die jugendlichen Akteur*innen eine ausdrucksstarke und zeitgemäße Interpretation einer zeitlosen Geschichte. Das multimediale Projekt verdeutlicht und reflektiert dabei zwischenmenschliche Konflikte im digitalen Umfeld.

- **„schreibt“ - Kurzfilm zum Thema moderne Kommunikation und digitale Lebensräume**

Wie ist das, wenn Äußerungen, die im Chat mal schnell hin- und herfliegen, szenisch ausagiert und offen in der Gruppe ausgesprochen werden? Dieser Idee und Methode folgt der von und mit Jugendlichen erdachte und anspruchsvoll umgesetzte Kurzfilm. Dabei wurden Jugendliche auf der einen Seite an Themen wie Gefahren im Netz, Cybermobbing und Social Media herangeführt und zum Nachdenken angeregt. Auf der anderen Seite lernten die Teilnehmenden die Vorgehensweise und das technische Know-how, um einen Kurzfilm zu drehen.

- **#vieleLeben. Multimediales Theaterprojekt**

Welchen Raum nehmen digitale Medien und Plattformen in meinem Leben ein? Diesen und weiteren Fragen nähert sich das von und mit Jugendlichen inszenierte Multimedia-Theater künstlerisch herausragend und vielschichtig. Ziel ist hier u.a. die Untersuchung des Konsumverhaltens sowie der Social Media-Nutzung und Beeinflussung von Jugendlichen durch Influencer*innen. Anschließend wurden die Erkenntnisse in einem selbstgeschriebenen und -produzierten Theaterstück umgesetzt, das auch multimediale Elemente genutzt hat. Wichtig war hier vor allem der Blick auf Genderrollen.

- **Ich kann in meiner Kunst verschwinden**

Mehr als Selfies: Inspiriert durch berühmte Foto-Künstlerinnen experimentierten Mädchen mit der eigenen fotografischen Umsetzung von Gefühlen und Aussagen. Zunächst ging es ins Museum – dort begegneten sie Werken von Hannah Höch, Sibylle Bergemann und Cindy Sherman. Welche Gefühle lösen die Bilder aus, welche Stimmungen geben sie wieder, wie wurde das umgesetzt? Für einige Mädchen war es der erste Museumsbesuch überhaupt. Anschließend setzten sie – medienpädagogisch unterstützt – selbst fotografisch ihre eigenen Ideen um. Die Methode zeigt, wie eine kulturell orientierte Medienarbeit Kinder vielfältiger Voraussetzungen dazu anregt, ihr von klassischen Selfies geprägtes Spektrum der Inszenierung und des Selbstaudrucks zu erweitern. Die Fotos wurden als Fotoausstellung und als Buch der Öffentlichkeit präsentiert, wodurch die Mädchen zusätzlich Selbstwirksamkeit erfuhren.

- **Songs in real life - Corona Edition**

Videomusikclips, in denen Kinder und Jugendliche ihre Themen, Interessen und Erfahrungen frei heraus und künstlerisch versiert umsetzen und medial gestalten: Diese anspruchsvolle Arbeit haben die Medienpädagog*innen in ein digitales Setting übertragen. Die jungen Akteur*innen treten so aus ihrer lockdownbedingten familiären Isolation in einen kreativen Prozess mit Gleichaltrigen. In Anlehnung an das YouTube-Format „Songs in real life“ des Influencers Julien Bam wurden Videos produziert, die sich inhaltlich mit der Corona-Krise beschäftigen. Dafür wurden bekannte Songs parodiert.

- **NeoEnkel - generationsübergreifendes Fotoprojekt mit Geflüchteten und Senior*innen**

Alte Fotoalben treffen auf Handydisplays. In diesem modellhaften Wohnprojekt ist ein Patchwork-Bildband der Kulturen und Generationen entstanden. In der Amalie-Sievekling Wohngemeinschaft in Hamm haben geflüchtete junge Männer aus verschiedenen Ländern mit Senior*innen unter einem Dach zusammengelebt. Diese heterogene Gruppe hat über mehrere Monate hinweg wöchentlich in einem Fotografie-Projekt zusammengearbeitet. Die jungen Geflüchteten vermittelten den Senior*innen dabei Kenntnisse der digitalen Handyfotografie und sie erfuhren anhand der Fotoalben der Senior*innen auch vieles über deren Lebens-, teils auch Fluchtgeschichten. Generell experimentierten die beteiligten Bewohner*innen mit vielfältigen Möglichkeiten der Fotografie, tauschten sich aus und hielten auch nach dem Auszug einiger NeoEnkel Kontakt. Ein inspirierendes und gut übertragbares Modell für andere intergenerative oder transkulturelle Begegnungen.

- **DATA RUN - Ein Alternate Reality Game zum Thema Überwachung**

Überwachung, Verschlüsselung und Datenschutz – ein komplexes Thema, das auf Jugendliche zunächst eher trocken und abstrakt wirkt. Das Team von mediale pfade gestaltet sein Projekt dazu als Polit-Thriller und bettet Aufgaben in ein „Alternate Reality“-Game ein. Den Jugendlichen wird so ein spielerischer Zugang zu den Inhalten ermöglicht. Sie schlüpfen in die Rolle von Hackern, also von „Aufklärern“, die technische Tools zum Schutz ihrer Privatsphäre anwenden, diverse Aufgaben erfüllen und Rätsel lösen müssen. Das Spiel ist spannend inszeniert, praxisrelevant und alltagsnah umgesetzt und fokussiert eine bedeutende medienpädagogische Fragestellung: den Umgang mit Daten. Durch die jugendgemäße Vermittlungsform dieses aufklärerischen Ansatzes gelingt es, die jungen Teilnehmenden wie auch erwachsene Betreuungspersonen zu begeistern.

- **Maker Days for Kids. Die viertägige offene digitale Werkstatt für 10- bis 14-Jährige**

In der offenen Werkstatt „Maker Days for Kids“ bestimmen die Kinder und Jugendlichen, was sie umsetzen möchten. Sie suchen selbstständig Problemlösungen, arbeiten kollaborativ zusammen, unterstützen sich gegenseitig und holen sich Unterstützung von Peer-Tutor*innen und von pädagogischen Fachkräften. So modellieren sie Traumhäuser und drucken diese am 3D-Drucker aus, konzipieren Games, experimentieren mit LED-Lampen oder programmieren Raspberry-Pis. Auch die Dokumentation der Maker-Tage liegt in den Händen der jungen Teilnehmenden, die auf einem Blog und in selbstgedrehten Videos über ihre Arbeit und die Erfahrungen berichten. Das Projekt bringt innovative medienpädagogische Methoden in Form eines sowohl regionalen als auch internationalen Netzwerks in die Breite. Ziel des Projekts ist es, Kinder und Jugendliche für die aktive Nutzung mit traditionellen und neuartigen Werkzeugen, Technologien und Nachhaltigkeitsthemen begeistern. Kreative Lösungen, selbstgemachte Produkte und Lernerfolge stärken die Kompetenzen und Selbstwirksamkeit der jungen Mitmacher*innen.

Fazit

Die hier dargestellten Projekte eint, dass sie Digitalität als Thema wahrnehmen und aufgreifen und als Lebensrealität junger Menschen anerkennen. Dass sie neue Formen der Beteiligung und Kommunikation ermöglichen und eine kreative und kritisch-reflexive Mediennutzen fördern, die über ein reines Konsumieren von Medieninhalten deutlich hinausgeht. Und nicht zuletzt wird deutlich, dass sich bewährte Elemente der Kulturellen Bildung in Kombination mit fundierten medienpädagogischen Konzepten ganz hervorragend dazu eignen, zeitgemäße Lernräume und neue außerschulische Angebotsformate zu entwickeln, die jenseits einer reinen „Employability“ – der Qualifizierung für den digitalen Arbeitsmarkt – Persönlichkeitsbildung und Medienkompetenz fördern und damit eine selbstbestimmte, experimentierfreudige Teilhabe an der durch Digitalisierung durchwirkten Gesellschaft fördern.

Ausblick

Für Fachkräfte, die sich der Kulturellen *Medienbildung* verschreiben, bedeutet dies, sowohl die eigene Medienkompetenz aber auch die Medienpädagogische Kompetenz (Siller, Tillmann und Zorn 2020) regelmäßig zu reflektieren, sich immanent in ihrer Arbeit mit Digitalität auseinanderzusetzen und sich entsprechend weiterzubilden. Hier gilt es, Ressourcen zur Verfügung zu stellen, um entsprechende Fortbildungen zu konzipieren, anzubieten und zu evaluieren, Methoden zu entwickeln, Multiplikator*innen zu schulen, Freiräume zur Teilnahme an Qualifizierungen zu schaffen sowie Kooperationen zwischen der Medienpädagogik und der Kulturellen Bildung zu intensivieren.

Verwendete Literatur

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (2013): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. Berlin.

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) (2020): Digitalität gestalten. Jugendgerechte Kulturelle Bildung in der digitalen Gesellschaft. Berlin/Remscheid.

Das NETTZ, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, HateAid und Neue deutsche Medienmacher*innen als Teil des Kompetenznetzwerks gegen Hass im Netz (Hrsg.) (2024): Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung. Berlin.
https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/download_lauterhass.php.

Europäische Kommission (2016): Analyse von Praktiken und Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz in der EU-28. Europäische Audiovisuelle Informationsstelle, Straßburg.

Kultusministerkonferenz (KMK) (2012): Medienbildung in der Schule. Berlin.

Kultusministerkonferenz (KMK) (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin.

Siller, Friederike/ Tillmann, Angela/ Zorn, Isabel (2020): Medienkompetenz und Medienpädagogische Kompetenz in der Sozialen Arbeit. In: Kutscher, N., Ley, T., Seelmeyer, U., Siller, F., Tillmann, A. & Zorn, I. (Hrsg.): Handbuch Digitalisierung und Soziale Arbeit (pp.315-333). Weinheim: Beltz.

Anmerkungen

Dieser Beitrag ist Teil des Praxis-Dossiers „Digitalisierung in der kulturellen Bildungspraxis“, das in Zusammenarbeit mit der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. entstanden ist. In diesem Dossier geben Vertreter*innen unterschiedlicher Praxisfelder Einblicke in die konkrete Arbeit in ihren Einrichtungen bzw. Trägerstrukturen. Sie zeigen auf, wie sich durch den Einsatz digitaler Medien Methoden und Prozesse ihrer Arbeit verändert haben und was sie selbst daran als innovativ beschreiben.

Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Friederike von Gross (2024): Kulturelle Medienbildung und Digitalität. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/kulturelle-medienbildung-digitalitaet>

(letzter Zugriff am 26.09.2024)

Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>