

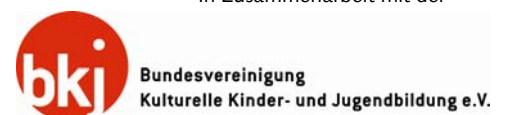


Sind wir on? – Digitale Medien in der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung

Auswertung der Umfrage des
Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF), 2010

Eva Bürgermeister
Bianca Fischer

In Zusammenarbeit mit der



IMPRESSUM

Herausgeber und Kontakt:

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF)

Küppelstein 34

D – 42857 Remscheid

Fon +49 21 91 794 -236

Fax +49 21 91 794 -230

www.KJF.de // info@kjf.de

Fragebogen und Auswertung:

Bianca Fischer

Redaktion und Texte:

Eva Bürgermeister

Bianca Fischer

Titelfoto:

© Screenshot eines Videos der Gruppe Ludwig aus Kiel „Trigonometrie“ –
Wettbewerbsbeitrag zum Deutschen Jugendvideopreis 2009

Das KJF wird gefördert von :



Inhalt:

Seitenzahl

Vorwort und Einführung: Warum diese Umfrage

I. Diskurs: Digitale Medien in der Kulturellen Bildung.....Seite 6

1. Begriffsklärung – Digitale Medien oder Neue Medien
2. Blitzlicht - Meilensteine und Positionen

II. Konzeption und Methode der Umfrage.....Seite 10

1. Fragestellung und Zielgruppe
2. Methodische Vorgehensweise
3. Zur Auswertung

III. Zahlen und Fakten – Auswertung der quantitativen Angaben...Seite 12

1. Digitale Medien als Bildungswerkzeug
2. Digitale Medien in der Organisationsarbeit

IV. Beispiele aus der Praxis – Auswertung der qualitativen Angabe.....Seite 14

1. Interdisziplinäre künstlerische Projekte
2. Dokumentation und Präsentation mit Digitalen Medien
3. Kulturpädagogische Angebote mit Medienanteilen/Medienpädagogische Angebote
4. Chancen und Perspektiven
5. Konkreter Handlungsbedarf

V. Work In Progress - Schlussfolgerungen.....Seite 25

VI. Was es zu tun gibt – Handlungsbedarfe.....Seite 27

Literaturangaben

Befragungsteilnehmer/innen

„Lebenswelten sind Medienwelten.“

Dieter Baacke u. a. (1990)

Handys, Facebook, Twitter und Co verändern und erweitern nicht nur die heutigen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, sondern ebenso die künstlerische Praxis, die kulturelle Bildungsarbeit sowie die Kommunikationsformen von Institutionen.

Digitale Medien bestimmen heute wesentlich die Interaktion und Kommunikation von Kindern und Jugendlichen, unterstützen kulturellen Ausdruck, prägen Freizeitgestaltung, Denk- und Wahrnehmungsmuster und damit das Erfahrungs- und Handlungsrepertoire. Sie sind dabei zunehmend identitätsstiftend und bestimmen zeitgenössische Jugendkultur(en). Unbestritten ist heute sicher – 20 Jahre nach der zukunftsweisenden Publikation von Dieter Baacke, dass die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen Medienwelten sind.

Auch die Künste wandeln und erweitern sich. Künstlerische Ausdrucksformen und Praxen sind immer weniger einer Kategorie zuzuordnen. Die Grenzen zwischen den Sparten sowie zwischen dem Populären, dem Trivialen und der anspruchsvollen Kultur verwischen sich und müssen manchmal auch anders definiert werden. Denn es kommt – geformt aus dem Potenzial der digitalen Medien und des Web 2.0 – Neues hinzu: die multimediale Kunstform des VJings als sich permanent veränderndes Gesamtkunstwerk oder die bildgerecht und präzise inszenierten Flash-Mobs als neue performative Praxis, erweiterte Formen des literarischen Schaffens und Wettstreits wie Twitter-Slam, Handy-Poetry oder Blogs sowie Varianten der Bild- und Filmgestaltung wie Brickfilme und Machinima als einige Beispiele. Ganz sicher ist, dass die Medien Teil der Kultur ebenso wie Mittler von Kultur sind.

Doch welchen Einfluss haben die Veränderung der Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen einerseits und die erweiterten medialen künstlerischen Ausdrucksformen andererseits auf die kulturelle Bildungsarbeit? Kaum ein anderes Thema wird schon seit vielen Jahren so intensiv und kontrovers diskutiert wie Wirkung und Chancen der Medien im Zusammenhang mit Bildung und Erziehung. Oft wird dabei das Gefährdungspotenzial – und damit das Schutzbedürfnis der Kinder und Jugendlichen – in den Mittelpunkt gerückt. Viel zu selten aber werden die Medien als Chance für (mehr) Bildung und Beteiligung, für kreative Gestaltung und aktive Kommunikation wahrgenommen.

Im und mit dem Web 2.0 ändern sich nicht nur die Anforderungen an die Anbieter von Inhalten, sondern auch an die Nutzer – mehr noch – aus Nutzern werden Beteiligte, die selber Informationen einstellen ebenso wie Vorhandenes kommentieren und erweitern können. Um die sozialen, medialen, kulturellen und ästhetischen Gestaltungsräume erkennen und nutzen zu können, ist Medienkompetenz eine entscheidende Schlüsselqualifikation. Dies beinhaltet ebenso die Handhabung und das praktische Experimentieren mit den Digitalen Medien selbst wie auch eine kritische Reflexion der durch Medien geprägten Lebenswelten. Wenn Kulturelle Bildung für „(...) die Auseinandersetzung und Erschließung unserer Gesellschaft mittels Kunst und Kultur“ (Putz-Plecko, 2008) steht, dann gehören auch die medialen Lebenswirklichkeiten dazu. Dies geschieht jedoch nicht automatisch, vielmehr bedarf es auch reflexiver pädagogischer Unterstützung und Anregung. „Die Voraussetzungen und zugleich die Chancen für eine Erfolg versprechende ‚Kulturelle Medienbildung‘ liegen in den sich entwickelnden Rahmenkonstellationen“ (Palme u. a. 2009: 111). Hierfür bedarf es angemessener methodischer Konzepte.

Inwieweit nun spiegelt sich die Präsenz von digitalen Medien und neuen Kulturformen in der Bandbreite der Angebote und Strukturen der kulturellen Kinder- und Jugendbildung wider? Haben die digitalen Medien die Praxen der Kulturellen Bildung erweitert oder modernisiert? Diese Fragen standen im Zentrum unserer Umfrage, die sich ganz gezielt an nicht primär medienspezifisch ausgerichtete Einrichtungen gewandt hat.

Das Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF) ist eine Einrichtung der kulturellen Medienarbeit, die sich insbesondere mit den AV-Medien befasst. Das KJF ist Mitglied in der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) und aktiver Partner in dem Fachausschuss Medien in der BKJ. Wichtig für die zukünftige jugend- und bildungspolitische Diskussion sind aus unserer Sicht aber auch die Berührungs- und Verknüpfungspunkte der verschiedenen Kultursparten mit den Medien, d.h. interdisziplinäre Ansätze, neue Inhalte und künstlerische Ausdrucksformen sowie Strategien zur Zielgruppenansprache. Daher hat das KJF mit Unterstützung der BKJ im Jahr 2009 eine Umfrage bei den Einrichtungen der Kulturellen Bildung durchgeführt, die eben nicht medienspezifisch arbeiten: z. B. Jugendkunst- und Musikschulen, Museen, Zirkus-, Tanz-, Theater- und andere Kultureinrichtungen. Im Blickfeld standen die digitalen Medien und ihre Auswirkungen auf die Bereiche der Künste und kulturpädagogischen Handlungsfelder sowie auf die Organisations- und Öffentlichkeitsarbeit.

Die Auswertung der Online-Umfrage gibt exemplarisch Einblick in einige methodische und inhaltliche Tendenzen, zeigt auf wo Handlungsbedarfe und Potentiale bestehen, aber auch welche kritischen Bedenken es im Mitgliederspektrum der BKJ gibt (Kapitel II-IV). In den abschließenden Kapitel V+VI werden erste Schlussfolgerungen aus der Umfrage gezogen und Handlungsbedarfe identifiziert

An dieser Stelle sei allen beteiligten Einrichtungen ganz herzlich für ihre Bereitschaft gedankt, an dieser Umfrage teilgenommen zu haben. Alle haben bei der Beantwortung des umfangreichen Fragebogens dazu beigetragen, einen Einblick in die kulturpädagogische Praxis zu gewinnen. Wir hoffen auch, dass sie und alle Interessierten weiter dazu beitragen werden, die spezifischen Chancen und Probleme der kulturellen Bildung im Kontext der Medienwelten zu diskutieren und weiter zu entwickeln.

Diese Umfrage des Kinder- und Jugendfilmzentrums (KJF) wurde u. a. angeregt durch die Diskussion im Fachausschuss Medien der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ). Wir danken für den kritischen Diskurs im Fachausschuss und der BKJ Geschäftsstelle für die praktische Unterstützung bei der Durchführung der Onlinebefragung.

Bianca Fischer danke ich für ihre engagierte und konstruktive Mitarbeit bei der Erarbeitung, Durchführung und Auswertung der Umfrage und Vera Kriegeskotte für die Übernahme des Lektorats.

Eva Bürgermeister
Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF)

I. Diskurs: Digitale Medien in der Kulturellen Bildung

1. Begriffsklärung – Digitale Medien oder Neue Medien

Die Begriffe „Digitale Medien“ und „Neue Medien“ werden teils synonym und wenig trennscharf verwendet. Bei differenzierteren Darstellungen sind mit „Digitalen Medien“ ausschließlich die elektronischen Massenmedien (wie z. B. Digitalfernsehen, Digital Video, Digitalradio etc.) in Abgrenzung zu den analogen Medien gemeint. „Neue Medien“ bezeichnen dagegen jeweils zeitbezogene Medientechniken: Zu Beginn waren es Fernsehen und Radio, dann Anfang der 90er Jahre elektronische, digitale, interaktive Medien. Heute sind es in erster Linie Daten, die in digitaler Form übermittelt werden (z. B. E-Mails und das World Wide Web). Ein Teil der digitalen Medien wird oft auch heute lediglich als Web 2.0 bezeichnet und meint damit insbesondere die interaktiven und kollaborativen Elemente des Internets. Hier stehen die Nutzungsvielfalt angesichts der neuen technischen Möglichkeiten und das sich wandelnde Verhältnis von Anbieter und Nutzer sowie von Anwendung/ Software und Inhalten/ Daten im Blickpunkt. Im Zuge des Web 2.0 wird von einer neuen digitalen Medienkultur gesprochen (Ertelt/Röll (Hg.) 2008).

Wird in der folgenden Umfrage und deren Auswertung von „Digitaler Medienbildung“ gesprochen, so ist die Gesamtheit der Neuen Medien in ihrer historischen Bandbreite inklusive des Web 2.0 gemeint (ausgenommen Zitate).

Die Digitalen Medien sind grundsätzlich ein zentrales, wenn nicht das zentrale Thema der Medienpädagogik, die wiederum als ein Teilgebiet bzw. eine Fachsparte der Kulturellen Bildung gesehen wird. In kultur- und bildungspolitischen Diskursen wird die Kulturelle Bildung als Gesamtheit aller Praxen von Kunst und Kultur (inklusive Rezeption) verstanden. Offen ist, ob und wie die der Medienpädagogik zugerechneten Auseinandersetzungsformen als eine Querschnittsaufgabe der Kulturellen Bildung verstanden und berücksichtigt werden.

Im Folgenden wird vor allem hierauf Bezug genommen, da in der Umfrage explizit die Einrichtungen der Kulturellen Bildung in ihrer Gesamtheit – also die nicht fachspezifisch mit Medien arbeitenden Träger - zu ihrem Medieneinsatz befragt wurden.

2. Blitzlicht – Meilensteine und Positionen

Die Kluft zwischen Theorie und Praxis kann bekanntlich groß sein. So zeigen sich auch Diskrepanzen zwischen dem verbandspolitischen und politischen Diskurs zur Kulturellen Medienbildung und der derzeitigen pädagogischen Praxis. Dennoch nehmen sie immer wieder Bezug aufeinander: keine Theorie ohne Praxis und keine Praxis ohne Theorie. Um Verbandsentwicklung bzw. -politik und pädagogische Praxis zusammen zu denken und in Relation zu einander zu sehen, ist es sinnvoll, zunächst den Diskurs zur Kulturellen Medienbildung in den letzten 10 Jahren in den Blick zu nehmen. So werden im Folgenden kurz die Positionen einiger ausgewählter relevanter kulturpolitischer Akteure bzw. Verbände sowie richtungweisende Empfehlungen aus der Politik für die Kulturelle Bildung dargestellt.

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (BKJ)

Spätestens seit 2001 mit dem *Medienpolitischen Positionspapier der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung* ist die Kulturelle Medienbildung als Thema in das BKJ-Mitgliederspektrum hineingetragen worden. In dem Papier wurde bereits damals die Notwendigkeit benannt, die „(...) **Medienbildung verstärkt auch kulturell-ästhetisch zu akzentuieren und als Kulturtechnik sowohl des alltäglichen als auch des künstlerischen Gebrauchs zu vermitteln.**“ Weiter heißt es, „(a)ktuell hat sich gezeigt, dass das bestehende Bildungssystem sowohl schulisch als auch außerschulisch noch nicht einmal dem Bedarf an informationstechnischen Wissen und Können gerecht wird. Junge Menschen können sich nur unzureichend auf die zukünftigen Anforderungen in der Arbeitswelt und den Lebenswelten vorbereiten, weil es technisch und personell an ausreichenden Ressourcen fehlt. (...) **Die BKJ wird die Kulturelle Medienbildung als Teil der Allgemeinbildung entwickeln** und ausbauen und sich für die örtliche, personelle und materielle Absicherung der Infrastruktur einsetzen.“ (ebd.).

Hans-Jürgen Palme¹ und Wolfgang Zacharias² weisen zur Einordnung dieses Positionspapiers darauf hin, dass es nicht unerheblich ist sich in Erinnerung zu rufen, dass es zu einer Zeit entstand, in der es weder Facebook, noch YouTube, Twitter, MySpace, studiVZ oder SchülerVZ gab und Wikipedia gerade erst an den Start gegangen war. „Das so genannte Mitmach-Internet, das Web 2.0, war so gut wie unbekannt.“ (ebd.: 2010) Derzeit erarbeitet der Fachausschuss Medien der BKJ ein neues Positionspapier.

In dem BKJ-Magazin „Flagge zeigen. Kulturelle Bildung 2010“ (05/ 2010) schreiben Palme und Zacharias: „Kulturelle Bildung ist von den Medienentwicklungen direkt und unmittelbar betroffen. Dies gilt auch da, wo kulturelle und künstlerische Rezeptions-, Gestaltungs- und Ausdrucksformen sich komplementär als Kontrast sowie als Alternative verstehen. Dem muss kulturelle Bildung gewachsen bleiben: ästhetisch und ethisch, in Form und Inhalt und entsprechend ihrer Formen und Programme. Dies gilt es zu verbinden mit dem kultur-, sozial- und bildungspolitischen Anspruch aller Kunst- und ästhetischer Erziehung in einem weiten Verständnis und mit medienkulturellem Akzent: von und mit allen, für alle“ (ebd.: 2010,25f).

Zur Stärkung kultureller Medienbildung empfehlen die Autoren ein strukturgestaltendes Vorgehen auf verschiedenen Ebenen, **dabei geht es um die Akzeptanz und Anerkennung der Lebenswelten Jugendlicher seitens der Kulturpädagog/innen, um das Schaffen neuer medialer Lernkulturen und -räume, um die Wahrnehmungs- und Gestaltungsqualitäten einer kulturellen Medienbildung, um eine breitendeckende Kulturelle Medienbildung und -kompetenzförderung, um die bessere Vernetzung und Kooperationspartnerschaften sowie um das Schaffen von Übergängen von Modellen zu Strukturen.** „Die Potenziale einer erweiterten kulturellen Medienkompetenz entfalten sich optimal dann, wenn alle zu vermittelnden Kunst- und Kulturformen einbezogen werden können“ (ebd.: 2010,26).

Es sei allerdings ebenfalls erwähnt, dass eine kulturelle Medienbildung „von und mit allen, für alle“ im Mitgliederspektrum der BKJ durchaus kontrovers diskutiert wird und nicht von allen als notwendig angesehen wird. Die Gründe hierfür sind vielfältig. Sie reichen von Skepsis bzw. Unbehagen gegenüber den Digitalen Medien über das Bewahren wollen einer klassischen Kulturtradition bis hin zur kompletten Abwehr jeglicher Medialisierung der Lebens- und Kulturbereiche.

¹ Geschäftsführender Vorstand des SIN-Studio im Netz in München und Mitglied des Fachausschuss Medien der BKJ.

² Stellvertretender Vorsitzender des Bundesverbandes der Jugendkunstschulen und Kulturpädagogischen Einrichtungen (bjke) und Mitglied des Fachausschuss Medien der BKJ.

Deutscher Kulturrat e. V.

Der Deutsche Kulturrat hat sich bereits im Jahr 2000 in der Stellungnahme *„Kulturelle Bildung im digitalen Zeitalter“* (ebd.: 2000) zu den unmittelbaren Konsequenzen für die Entwicklung der Kultur und der Kultureinrichtungen geäußert. Auch Olaf Zimmermann³ vom Deutschen Kulturrat unterstützt, dass „die Vermittlung von Medienkompetenz (...) eine zentrale Aufgabe der Kulturellen Bildung“ (Zimmermann, 2002) ist. „Medienkompetenz meint hier mehr als rein instrumentelle Fertigkeiten. Es ist vielmehr die Fähigkeit, Informationen zu recherchieren, zu ordnen, zu bewerten, zu verwerten und dabei verschiedenste Medien zu nutzen. Weiter besteht die Aufgabe darin, die gesammelten Informationen schließlich in Wissen zu verwandeln und zur Gestaltung des eigenen Lebens zu nutzen“ (ebd.).

2008 folgte eine weitere Stellungnahme des deutschen Kulturrats *„Neue Medien: Eine Herausforderung für die kulturelle Bildung“*, in der die Neuen Medien als Chance für die Bereicherung der Kulturellen Bildung im Hinblick auf Vielfalt und Ausdrucksspektrum definiert werden, da sie u. a. einen Beitrag dazu leisten, neue Herangehensweisen an die Künste zu ermöglichen. **„Kulturelle Bildung weckt Neugierde, die Möglichkeiten der Neuen Medien aktiv und kreativ zu nutzen“** (Deutscher Kulturrat: 2008.) Der Deutsche Kulturrat benennt folgende Herausforderungen für die kulturelle Bildung: „Kulturelle Bildung ist Teil der Allgemeinbildung und öffnet Zugänge zu komplexen Lebenswelten und Kunstformen. Kulturelle Bildung vermittelt Schlüsselkompetenzen, die aus gesellschaftlicher und ökonomischer Perspektive von größter Bedeutung sind. Medienbildung als Teil der kulturellen Bildung ermöglicht dem Menschen, sich in einer medial geprägten Gesellschaft zurecht zu finden. **Ziel muss sein, den Umgang mit Neuen Medien in allen Handlungsfeldern der kulturellen Bildung zu ermöglichen, kulturelle Medienkompetenz zu stärken und den kritischen Umgang mit Neuen Medien zu fördern**“ (ebd.).

Dabei spielen auch die „medienpädagogischen Angebote (...) in der Arbeit der außerschulischen kulturellen Kinder- und Jugendbildung, wie z. B. in Medienwerkstätten, Kunstschulen, Musikschulen, theaterpädagogischen Zentren, soziokulturellen Zentren und öffentlichen Bibliotheken eine wichtige Rolle. Aufgrund ihrer Strukturen haben diese Einrichtungen die Möglichkeit, spezifische künstlerische Angebote unter Einbeziehung neuer Medien zur Verfügung zu stellen“ (ebd. 2008). Insbesondere die außerschulischen Einrichtungen ermöglichen nach dem Deutschen Kulturrat einen „(...) gleichberechtigten und kompetenten Zugang aller junge(n) Menschen“ (ebd.).

Der Deutsche Kulturrat fordert deshalb, dass die Infrastrukturen, inklusive der personellen und technischen Ressourcen, der kulturellen Bildungseinrichtungen gestärkt werden müssen. Darüber hinaus müssen medienpädagogische Qualifizierungsmaßnahmen ermöglicht werden. „Zudem bedarf es der Stärkung der medienpädagogischen Einrichtungen, die sich bereits seit Jahren für die Vermittlung von Medienkompetenz einsetzen, dafür ist eine stärkere Netzwirkbildung sowie ein Fachaustausch zwischen den vorhandenen Einrichtungen von großer Bedeutung, um eine breitere Öffentlichkeit zu erreichen“ (ebd.). Im Umkehrschluss stärke man mit dieser Investition auch gleichzeitig die Medienbildung und Medienkompetenz in den Familien.

³ Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats e. V. (Dachverband der deutschen Kulturverbände). Er war in der 15. und 16. Legislaturperiode (2003 - 2007) Mitglied der Enquete-Kommission "Kultur in Deutschland" des Deutschen Bundestages.

BLK-Programm Kulturelle Bildung im Medienzeitalter (kubim)

Von April 2000 bis 2005 ermöglichte das *kubim-Programm* der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (BLK) in 13 Bundesländern 23 Modellvorhaben an Schulen, Hochschulen und außerschulischen Bildungseinrichtungen. Sie alle beschäftigten sich mit der Frage, „(...) wie Kulturelle Bildung auf die Herausforderungen und Möglichkeiten computerbasierter Medien reagieren kann. Vertreten waren Modellvorhaben aus den Bereichen Musik, Theater, Tanz, Literatur und – am stärksten – Bildende Kunst“ (BLK: 2006). Das *kubim-Programm* startete zur Jahrtausendwende mit einer erheblichen Dynamik in der Medienentwicklung. Das Internet gewann zusehends an Bedeutung und die Vision einer medial und global vernetzten Öffentlichkeit war geboren. „In der Praxis der kulturellen Bildung war diese Dynamik jedoch wenig spürbar. (...) In der außerschulischen Bildung gab es zwar eine Fülle an Projekten zum produktiven Umgang mit Medien, die Verbindung zur Kunst blieb aber häufig Desiderat“ (ebd.). **Hinsichtlich der Lern- und Entwicklungschancen hält der Abschlussbericht fest, dass die Potentiale einer Kulturellen Medienbildung im Crossover zwischen digital und analog und der innovativen multimedialen Produktion eines Gesamtkunstwerks liegen, bei dem auch die Grenzen zwischen traditionellen Fachdisziplinen aufgehoben werden zugunsten einer interdisziplinären Zusammenarbeit.** Weitere Chancen sind die neuen Lernszenarios und Interaktionsmöglichkeiten, die Produktionslust von Kinder und Jugendlichen, das Experimentieren, die Schulung ästhetischer Urteilsfähigkeit, die Förderung im Umgang mit Medien (Medienkompetenz), die Förderung von Multisensualität und Sensibilisierung von unterschiedlichen Sinneseindrücken. Abschließend werden u. a. folgende Empfehlungen gegeben: „Die Erfahrung der Gestaltbarkeit computerbasierter Medien eröffnet neue und wichtige Dimensionen. (...) Für die produktive Integration von Medien in kulturelle Bildungsprozesse wird empfohlen, traditionelle Techniken und Methoden mit neuen, digital gestützten in entsprechend angelegten Lernszenarien zu kombinieren (sog. Crossover). (...) Für eine nachhaltig wirksame Kooperation außerschulischer kultureller Institutionen/ Kulturschaffender mit Schulen innerhalb regionaler Netzwerke sind integrierte Bildungskonzepte (...) und geeignete Rahmenbedingungen erforderlich. (...) Außerschulische Träger von kulturellen Bildungsangeboten erfüllen eine zunehmend wichtige, komplementäre Rolle in lebenslangen Bildungsprozessen“ (ebd.).

Enquête-Kommission⁴ des Deutschen Bundestags

Die Bedeutung der Kulturellen Medienbildung wird 2007 auch durch den Schlussbericht der *Enquête-Kommission des Deutschen Bundestags zur Kultur in Deutschland* unterstrichen: „**Angesichts der Allgegenwärtigkeit von Medien in Öffentlichkeit und Privatsphäre ist kulturelle Medienbildung eine zunehmend wichtiger werdende Facette der kulturellen Bildung**“ (ebd.: 2007). In diesem Zusammenhang empfiehlt die Enquête-Kommission „Bund, Ländern und Kommunen, in die kulturelle Bildung zu investieren...“ (ebd.: 2007:397). Zudem hebt der Bericht hervor, dass außerschulische Institutionen „(...) oft bereits jahrzehntelange Erfahrungen in der Vermittlung von Medienkompetenzen gesammelt (haben) und (...) näher an den medialen Erlebniswelten von Kindern und Jugendlichen als die Schule (sind). Die Schule sollte diese weit reichenden Erfahrungen nutzen und mit außerschulischen Partnern kooperieren, zum Beispiel mit der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)“ (ebd.).

⁴ Die Enquête-Kommission ist ein vom Deutschen Bundestag eingesetzte überfraktionelle Arbeitsgruppe, die langfristige Fragestellungen erarbeiten und möglichst konkrete Handlungsempfehlungen geben soll. Neben den Abgeordneten des Bundestags gehören ihr auch externe Sachverständige an. Die Enquete-Kommission „Kultur in Deutschland“ wurde am 01.07.2003 erstmals eingesetzt und wurde dann noch eine zweite Legislaturperiode verlängert, bis 2007.

In der 17. Wahlperiode (2009 – 2012) widmet sich eine *Enquête-Kommission* dem Thema „Internet und digitale Gesellschaft“. In dem Antrag zu ihrer Einsetzung von den Fraktionen wird ebenfalls unterstrichen, dass die „Medienkompetenz von Kinder und Jugendlichen und Eltern“ (ebd.: 2010) in Zukunft gestärkt werden muss im Sinne eines lebenslangen Lernens.

Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“

Die Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaft hat mit der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und andere Institutionen 2009 die Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“⁵ gestartet, die u. a. ein *Medienpädagogisches Manifest* veröffentlichten. **In diesem Manifest wird eine dauerhafte und nachhaltige Verankerung von Medienpädagogik in allen Bildungsbereichen gefordert:** „Notwendig ist eine umfassenden Förderung der Medienpädagogik in Wissenschaft und Forschung sowie auf allen Ebenen der Erziehungs- und Bildungspraxis“ (ebd. 2009). Mitte 2010 hatten fast 1000 Einzelpersonen und Organisationen aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen das Manifest unterzeichnet.

Grundlegende Bildungspolitische Forderung ist, „(...) die Medienpädagogik von einer Phase der Modellprojekte und einzelnen Aktionen auf lokaler und regionaler Ebene zu einer Phase struktureller Veränderungen zu überführen. (...) In vielen Familien und pädagogischen Einrichtungen findet eine reflektierte Auseinandersetzung mit Medien kaum statt. (...) In dieser Situation ist es geboten, Medienpädagogik dauerhaft in allen Bildungsbereichen zu verankern“ (ebd.).

II. Konzeption und Methode der Umfrage

1. Fragestellung und Zielgruppe

Ausgehend von den medialen und digitalen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sowie den dargestellten kultur- und verbandspolitischen Diskursen, stellte das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) die Frage, inwiefern sich diese Realität in der pädagogischen Praxis, den Konzepten und Themen der Jugendkultureinrichtungen sowie in ihrer Verbandsarbeit widerspiegelt. Inwieweit finden die Digitalen Medien in der Kulturellen Bildung Berücksichtigung und werden als Bildungswerkzeug oder Instrument der Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit genutzt? Haben die Modellvorhaben zur Kulturellen Medienbildung der vergangenen Jahre eine Breitenwirkung entfaltet? Wo liegen Potenziale und Gefahren? Und wo besteht Handlungsbedarf?

Die Online-Umfrage wurde an die Mitarbeiter/innen aller Jugendkultureinrichtungen (aus dem BKJ Mitgliederspektrum und deren Unterstrukturen) gerichtet, ausgenommen waren die Medienfacheinrichtungen (wie z. B. Jugendmedienzentren).

2. Methodische Vorgehensweise

Vor der Online-Umfrage fand eine Vorrecherche im Internet statt, um einen ersten Eindruck zu bekommen, ob und zu welchem Zweck Digitale Medien in der Kulturellen Bildung eingesetzt werden. Die ersten Ergebnisse der Vorrecherche bildeten die Grundlage der mit GrafStat

⁵ Sprecher der Initiative ist Prof. Dr. Horst Niesyto der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg.

erstellten Internet-Befragung. Aufgrund der Internetrecherche stellte sich beispielsweise die Frage, ob die im Internet gefundenen Projekte einzelne (Modell)-Vorhaben bzw. Ausnahmerecheinungen sind oder ob bereits eine breite Verstetigung dieser im Feld der Kulturellen Bildung stattgefunden hat. Ausgehend von der Vorrecherche wurden außerdem erste Thesen aufgestellt, die mit der Umfrage überprüft werden sollten. So stellte sich die Frage, ob es tatsächlich – wie die Recherche ergeben hatte – immer noch wenige Angebote gab, bei denen Podcasts, Wikis, Weblogs, Handys oder Computerspiele genutzt werden.

Die Umfrage war vom 17.7. bis 27.09.2009 über die Homepage des KJF (www.kjf.de/umfrage-kulturelle-bildung.htm) als HTML-Formular abrufbar und gliederte sich in fünf Frageblöcke: 1.) zur pädagogischen Praxis, 2.) zur Organisationsarbeit (Öffentlichkeitsarbeit, Fort- und Weiterbildungen), 3.) zum Nichtgebrauch von Digitalen Medien (dieser Frageteil richtete sich an Kulturpädagogen/innen, die Digitale Medien NICHT oder KAUM einsetzen), 4.) zu organisatorischen und technischen Voraussetzungen und der perspektivischen Nutzung und 5.) zum Unterstützungsbedarf durch Dachverbände und Medienfachstellen. Bei der Erhebung wurden sowohl geschlossene/ rein quantitative, als auch offene/ qualitative Fragen gestellt, bei denen die Befragten die Möglichkeit hatten, ihre Praktiken und Positionen genauer zu beschreiben.

Das Fragebogenprogramm GrafStat bildete die Grundlage für das Fragebogendesgin und die Gliederung, für die Generierung des HTML-Formulars sowie für die Erfassung der Daten. Mit der GrafStat Erfassung der Fragen entstand gleichzeitig ein Datenblatt zur Auswertung.

3. Zur Auswertung

Die Auswertung der Online-Umfrage gliedert sich in die quantitative Auswertung der geschlossenen Fragen zum Ankreuzen und die qualitative Auswertung der offenen Fragen mit Beispielen aus der Arbeitspraxis. Die qualitative Grundauswertung der Umfrage erfolgte - wie schon oben erwähnt - durch das Programm GrafStat. Sie lieferte einen ersten Überblick der gesamten quantitativ erhobenen Daten. Die Zusammenfassung sowie die qualitative Auswertung der offenen Fragen erfolgten im Anschluss durch eine Mitarbeiterin des KJF. Bei vielen der geschlossenen Fragen waren Mehrfachnennungen möglich, wie z. B. bei der Frage nach den regelmäßig angebotenen künstlerischen Disziplinen, da viele Einrichtungen mehr als nur eine künstlerische Disziplin anbieten.

WICHTIGER HINWEIS: Die im Folgenden angegebenen Prozentzahlen stehen immer in Relation zur Gesamtzahl der Teilnehmer/innen, die auf die jeweilige Frage geantwortet haben und nicht etwa in Relation zu der Zahl der angekreuzten Kästchen (Gesamtantworten). Dabei variiert die Menge der Personen, die auf eine bestimmte Frage geantwortet haben, die Prozentzahl bezieht sich also nicht immer auf alle 56 Befragten oder eine konstante Personengruppe.

Die Zusammenfassung der quantitativen Auswertung der Online-Fragebögen gibt einen kurzen Überblick über die Zusammensetzung der Befragten und mehrheitliche Tendenzen zum Einsatz von Digitalen Medien in der Kulturellen Bildung. Die qualitative Auswertung widmet sich schwerpunktmäßig den Aussagen zur pädagogischen Praxis und der Auswertung der Praxisbeispiele sowie den Fragen zu Handlungsbedarf und Perspektiven.

III. Zahlen und Fakten – Auswertung der quantitativen Angaben

Insgesamt haben sich 56 Einrichtungen der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung an der Online-Umfrage beteiligt. 1000 Einrichtungen wurden angeschrieben. Aufgrund dieser leider eher geringen Beteiligung und der Bandbreite der Einrichtungen der Kulturellen Bildung kann natürlich nicht davon ausgegangen werden, dass die Ergebnisse der Umfrage repräsentativ sind. Vielmehr sind sie exemplarisch, zeigen inhaltliche Tendenzen auf und geben einen Einblick in die Praxis mit Digitalen Medien.

Vertretene künstlerische Sparten

Von den 56 Befragten beschreiben 22 ihre Einrichtungen als interdisziplinär, da verschiedene künstlerische Disziplinen angeboten werden. Von allen Befragten ordnen sich 27 der Sparte Spiel & Theater, 25 der Bildenden Kunst, 15 der Musik, 14 der Literatur, 13 der Soziokultur, 10 dem Tanz und 8 dem Zirkus zu (Mehrfachnennungen waren möglich).

Teilnehmerzusammensetzung der Umfrage

Die meisten der Teilnehmer/innen haben eine führende Position in der Einrichtung, für die sie den Fragebogen ausgefüllt haben. 23 Personen sind Leiter/innen (darunter Projekt-, Fachbereichs-, Team-, Büro- oder Einrichtungsleiter/innen), 11 sind Geschäftsführer/innen und 10 im Vorstand der jeweiligen Organisation tätig. Nur 8 Personen arbeiten als pädagogische oder sonstige Mitarbeiter/innen, 3 als Referent/innen und 2 Befragte sind Wissenschaftliche Mitarbeiter.

Zielgruppen der Einrichtungen

Die meisten der befragten Einrichtungen arbeiten mit Jugendlichen (89 %) und mit Kindern bis zu 12 Jahren (74,6 %), danach kommen die Zielgruppen Schüler/innen (67,3 %) und Multiplikator/innen (60 %). Einige Einrichtungen arbeiten ebenfalls mit Kindern im Vorschulalter (41,8 %), Student/innen (29 %) oder generationsübergreifend mit Familien, Senioren etc. (38,2 %).

Bedeutung von Digitalen Medien in den Einrichtungen der Kulturellen Bildung

Von 52 Befragten geben immerhin 32,7 % an, Digitale Medien als künstlerische Disziplin neben Theater, Bildender Kunst, Fotografie, Musik, etc. regelmäßig anzubieten. Wobei von 53 Befragten mehr als die Hälfte (58,5 %) Digitale Medien als Bildungswerkzeug in der pädagogischen Praxis einsetzen und 39,6 % angeben, Digitale Medien ausschließlich bei der Organisations- und Öffentlichkeitsarbeit einsetzen.

1. Digitale Medien als Bildungswerkzeug

Die Zahlen zur pädagogischen Praxis basieren nur auf den Antworten der Teilnehmer/innen, die angegeben haben, digitale Medien als Bildungswerkzeug in der pädagogischen Praxis einzusetzen, das sind 31 von insgesamt 55 Befragten (56,4 % aller Befragungsteilnehmer/innen).

Ziel und Art der kulturpädagogischen Angebote

Die Veranstaltungsart der kulturpädagogischen Angebote, bei denen Digitale Medien eingesetzt werden, sind am häufigsten einmalige Projekte (75,8 %). Digitale Medien werden aber auch im Rahmen von Workshops und Seminaren (57,6 %), Werkstätten oder AGs (45,5 %), Kursen (45,5 %) oder manchmal auch bei Fort- und Weiterbildungen (36,4 %) eingesetzt. 45,5 % der Befragten geben an, rein medienpädagogische Angebote anzubieten, 63,6 % hingegen haben interdisziplinäre Projekte im Programm. Ein hoher Prozentsatz der Befragten (nämlich 74,2%) gibt an, Digitale Medien regelmäßig bei Ausstellungen, Aufführungen und Projektpräsentationen mit den Jugendlichen zu nutzen.

Mit dem Einsatz von Digitalen Medien wollen die Organisatoren zum einen auf die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen eingehen (69,7 %) und zum anderen ihre Angebote für Kinder- und Jugendliche attraktiver machen (63,6 %). Rund die Hälfte der Befragten gibt an, dass sie Digitale Medien sogar auf Wunsch der Jugendlichen einsetzen (48,5 %). Dies zeigt sich auch darin, dass die angebotenen Projekte von den Jugendlichen sehr positiv (55,2 %) bis überwiegend positiv (37,9 %) aufgenommen werden.

Eingesetzte Digitalen Medien

Die am häufigsten eingesetzten Medien sind Fotografie (87,5 %) und Film und Video (84,4 %). Deutlich weniger werden Audio- und Printmedien, Fernsehen oder Installationen eingesetzt. Unter den neuen Kommunikationsmedien des World Wide Web ist die E-Mail mit 93,3 % an der Spitze. Ein weiteres häufig genutztes digitales Kommunikationsmedium ist das Handy. Die Hälfte der Befragten gibt an, es bei der kulturpädagogischen Arbeit einzusetzen. Soziale Netzwerke wie z. B. Facebook oder MySpace werden dagegen deutlich weniger genutzt (26,7 %), ebenso wie Computerspiele und Weblogs (je 16,7 %). So gut wie gar nicht werden Podcasts (Veröffentlichungen von Audiodateien im Netz), Cellcasts (Audio- oder Videobeiträge direkt vom Handy) und Vodcasts (Video-Podcasting) eingesetzt (0 - 13 %).

An Software werden vor allem Bild- und Textbearbeitungsprogramme wie z. B. Photoshop oder InDesign (28 Befragte) und Film-Schnitt-Programme (20 Befragte) und Programme zum Erstellen von Animationen wie z. B. Flash (12 Befragte) viel bis sehr viel genutzt. Software-Komponenten zur Komposition oder zum Sound Design nutzen insgesamt fünf der Befragten.

2. Digitale Medien in der Organisationsarbeit

Die Fragen zur Organisationsarbeit wurden sowohl von denen beantwortet, die Digitale Medien in der pädagogischen Arbeit einsetzen als auch von den Teilnehmer/innen, die vorher angegeben haben, Medien ausschließlich bei der Organisations- und Öffentlichkeitsarbeit zu nutzen.

Von 51 Befragten gaben 68,6 % an, Digitale Medien regelmäßig zur Projektdokumentation, Evaluation und im Bereich des Qualitätsmanagements zu nutzen. Für rund die Hälfte der Befragten (52,9 %) sind sie darüber hinaus ein wichtiges Kommunikationsmedium mit und von Jugendlichen. Des Weiteren werden sie vor allem für die Öffentlichkeitsarbeit der Einrichtungen eingesetzt. Von allen (!) genutzt werden Homepages (100 %). Ein weiteres sehr häufig genutztes Medium sind Fotos der Veranstaltungen (87,8 % von 49 Befragten). Aber auch Projektwebseiten und Blogs werden von annähernd der Hälfte aller Befragungsteilnehmer/innen eingesetzt. Ebenfalls setzen mehr als die Hälfte Newsletter sowie Werbe- und Doku-DVDs in der Öffentlichkeitsarbeit ein. Verhältnismäßig wenig wird sich

bisher neuer Kommunikationsformen wie Social Communities, Chats und Foren, Podcasts und Vodcasts bedient, nur 2 bis 6 der Befragten geben an, diese regelmäßig zu nutzen.

IV. Beispiele aus der Praxis: Auswertung der qualitativen Ergebnisse:

Digitale Medien werden in den Angeboten kultureller Bildung auf unterschiedlichste Weise eingesetzt: bei der künstlerischen interdisziplinären Arbeit, im Trainings- und Reflexionsprozess, zur Dokumentation, in der redaktionellen Arbeit, bei der Bühnenbildgestaltung, als alleiniges künstlerisches Medium etc. Die von den Befragten beschriebenen Praxisbeispiele lassen sich in drei charakteristische Angebotsformen unterteilen: 1. Interdisziplinäre Projekte bei denen digitale Medien in die künstlerische Arbeit integriert werden, 2. Projekte die Digitale Medien in erster Linie als Dokumentationsmedium der künstlerischen Arbeit nutzen und 3. Traditionelle/ klassische medienpädagogischen Angebote.

Unter den Angebotsformen sind sowohl einmalige Projekte als auch regelmäßige Workshops und Seminare. Zum Teil finden die Angebote auch in Kooperation mit Schulen oder anderen außerschulischen Einrichtungen statt. Im Folgenden werden einige Praxisbeispiele zu den einzelnen Punkten näher erläutert. Die kursiv gedruckten Zitate entstammen den Angaben im Fragebogen.

1. Interdisziplinäre künstlerische Projekte

Nach den Angaben der Befragten werden noch vergleichsweise wenig interdisziplinäre künstlerische und kulturpädagogische Projekte angeboten (6 von 31 Trägern), bei denen Digitale Medien als künstlerisches Medium neben andern Kunstformen eine zentrale Rolle spielen. Die Mehrheit der beschriebenen Praxisbeispiele sind klassische medienpädagogische Angebote (19 von 31 Trägern), obwohl 15 von 31 Befragten angaben, dass bei ihren Medienangeboten nicht eine künstlerische oder kulturpädagogische Methodik, sondern der Methodenmix im Mittelpunkt steht.

Die im Folgenden näher beschriebenen interdisziplinären Praxisprojekte stammen aus den Bereichen Tanz, Theater und Bildende Kunst sowie aus (Jugend-)Einrichtungen, die mit Methoden der Kulturellen Bildung arbeiten.

Die Mehrzahl der Praxisbeispiele, die Digitale Medien in interdisziplinären künstlerischen Projekten einsetzen, kommt aus dem Bereich **Tanz**. Es wird gearbeitet mit Foto-, Video- oder Toninstallationen, die den Hintergrund bzw. das Bühnenbild der Tanzchoreographien bilden oder teilweise sogar zwischen den Tanzenden mit Bild und Ton interagieren.

Im Folgenden einige Praxisauszüge aus den Angaben der Befragten:

Im Rahmen der Projekte „**Tanz-in-Schulen**“ des **NRW Landesbüro Tanz** kommen regelmäßig Tänzer/innen, Tanzpädagogen/innen und Choreographen/innen mit Medienkünstler/innen zusammen, um mit Kindern und Jugendlichen auf der Bühne gemeinsame Installationen zu erarbeiten (NRW Landesbüro Tanz, getragen von der: Gesellschaft für Zeitgenössischen Tanz NRW e. V. // www.tanzinschulen.de).

Die **Bezirksgemeinschaft Tanz** setzte bei dem **Musicalprojekt „An African Youthstory“** Digitale Medien auf verschiedene Weise ein:

„a) Bearbeitung von Musik, z. T. Eigenkompositionen; b) Videoaufnahmen, z. T. zur interdisziplinären Arbeit der einzelnen Gruppen, z. B. Musikaufnahmen, die dann von den Tänzern für das Training genutzt wurden etc.; c) Fotografie, zur Pressearbeit und Dokumentation; d) Videoaufnahmen zur Produktion einer DVD. Die Video- und Fotodokumentation wird immer von einer Projektgruppe interessierter Jugendlicher gemacht. Ähnlich arbeiten wir bei allen Projekten“ (Bezirksgemeinschaft Tanz, Kreuztal).

Bei dem Projekt **"Getanzte Töne"** wurden Klavierimprovisationen per Computer sichtbar gemacht und mit einem Beamer an die Wand projiziert - sie bildeten den Hintergrund einer tänzerischen Darbietung. Die auf die Musik abgestimmten Projektionen eröffneten mit den Tänzern einen tänzerischen Dialog mit Tönen und Farbspielen.

Auch bei einem geplanten **Tanztheatervorhaben zum Thema Jugend** „werden Videoinstallationen eine zentrale Rolle spielen. Szenen aus dem Leben von Jugendlichen werden aufgenommen, fotografiert. Sie werden von Jugendlichen bearbeitet und bilden "quasi" den Background für Tanz- und Spielszenen!“ (Bezirksgemeinschaft Tanz, Kreuztal).

Weitere von den Befragten genannte interdisziplinäre Projekte stammen aus dem Bereich **Theater**:

- Der **GWA St. Pauli** veranstaltete 2009 das **interkulturelle und spartenübergreifende Theaterprojekt**: "WIE ES UNS GEFÄLLT – Mit Shakespeare durch St. Pauli". Das Theaterstück wurde mit etwa 50 AkteurInnen im Alter von 10 bis 74 Jahren mit unterschiedlichem sozialen Hintergrund, professionellen Künstler/innen und Laien, realisiert (Dauer etwa 9 Monate, wöchentliche Proben, Probenwochenenden, Endprobenwoche). „Auf einem Rundgang durch St. Pauli erleben die Zuschauer an mehreren Stationen Szenen in Form einer Performance, Tanz, Musik und Film, die eine Verbindung herstellen zwischen Shakespeares Theater und Themen des Viertels“ (GWA St. Pauli e. V. // www.gwa-stpauli.de).

Einige der befragten Einrichtungen, die interdisziplinäre künstlerische und kulturpädagogische Praxisprojekte mit Digitalen Medien anbieten, **sind keine klassischen Einrichtungen der Kulturellen Bildung**, sondern beispielsweise aus dem Hochschul-Kontext oder aus dem Jugendsozialbereich und der Jugendhilfe. Sie arbeiten ebenfalls mit kulturpädagogischen Methoden und kooperieren dabei z.T. auch mit Einrichtungen der Kulturellen Bildung aus dem BKJ-Mitgliederspektrum. Hier ein Praxisbeispiel:

- Das **Institut Spielraum an der Fachhochschule Köln** führt mit Jugendlichen „**medienpädagogische Projekte** unter Einbeziehung von **Erlebnis- und Theaterpädagogik**“ durch. Außerdem nutzen sie Computerspiele als Tool, z. B. bei der Erstellung von Machinima-Filmen (nach Horst Pohlmann, Wissenschaftlicher Mitarbeiter). Ziel des „Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz“ der Fachhochschule Köln ist es, „(...) einen Beitrag zur Entwicklung der Medienkompetenz

von Eltern, Erziehern, Pädagogen und Lehrern in Hinblick auf Computer- und Videospiele zu leisten und diese in die Lage zu versetzen, Kinder und Jugendliche zu einem angemessenen Umgang mit Bildschirmspielen anzuleiten. Dazu bedarf es sowohl der Vermittlung von Kenntnissen über die Erscheinungsformen virtueller Spielwelten als auch der Vermittlung von Forschungsergebnissen und die kritische Auseinandersetzung mit Problemfeldern virtueller Spielwelten“ (ebd.). Vor diesem Hintergrund werden auch kulturpädagogische Projekte in Kooperation mit Schulen und außerschulischen Einrichtungen durchgeführt (Institut Spielraum, Fachhochschule Köln // www1.fh-koeln.de/spielraum).

Aus den Bildenden Künsten

Bei der folgenden Einrichtung der Jugendsozialarbeit fällt auf, dass sie über die Kulturpädagogik hinaus auch Themen und Methoden anderer Disziplinen, wie z. B. der Umweltpädagogik, mit einbezieht.

- Die **Jugendwerkstatt des Theodor-Brauer-Hauses, Berufsbildungszentrum** in Kleve führte in den letzten Jahren zwei Kooperationsprojekte für Jugendliche durch, bei denen Digitale Medien eine Rolle spielten. In Kooperation der Jugendwerkstatt mit der TBH Holzausbildungswerkstatt nahmen sie am Umweltwettbewerb: "ich hab's papiert!" teil, bei dem die Auszubildenden zehn Gebrauchsmöbel aus Papier produzierten. „Die Mediengruppe der Jugendwerkstatt verarbeitet 8 kurze Statements der Jugendlichen in Bild und Ton, die an den verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen appellieren. Eine Säule aus Papier mit eingebautem Bildschirm ergänzte so die Möbelausstellung. Der Beitrag gewann einen der drei Hauptpreise des Wettbewerbs und wurde bereits mehrfach zwischen Kleve und Berlin im öffentlichen Raum gezeigt“ (ebd.).

Ein zweites Projekt fand im vorletzten Jahr in Kooperation mit dem JFC Medienzentrum Köln statt. Eine Woche lang kamen Jugendliche aus unterschiedlichen Bereichen der Jugendhilfe zusammen und erlebten fünf spannende Tage voller erlebnis- und medienpädagogischer Inhalte: „Per GPS Gerät eine Waldlichtung finden, im Wald Bäume fällen und kochen und per Laptop die andere Gruppe zum Essen einladen und anschließend ein Floß bauen. Parallel bearbeitete eine zweite Gruppe Fotos, die sie in der Stadt gemacht hatten am PC und mit der Sprühdose. Am letzten Tag wurden die Collagen öffentlich und draußen ausgestellt. Besucher konnten mit dem selbstgebauten Floß zum Ausstellungsort übersetzen“ (ebd.). Einige Monate später wurden die Collagen in einem Buch unter dem Titel "digital und draußen" zusammengestellt und beim Deutschen Jugendfotopreis eingereicht und ausgezeichnet. „In beiden Fällen hat die Teilnahme am Wettbewerb einiges nach sich gezogen. Die Würdigung der Arbeiten, die öffentliche Aufmerksamkeit einschließlich Preisverleihungsfeiern und die Teilnahme am DJF-Preisträgerforum waren wertvolle Erlebnisse für die Jugendlichen und sicherlich Höhepunkte ihres Aufenthaltes in der Jugendwerkstatt“ (Jugendwerkstatt des Theodor-Brauer-Hauses, Berufsbildungszentrum Kleve e. V. // www.tbh-kleve.de).

- Die **Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW** bietet für Jugendliche Projekte und Workshops zur **Gestaltung von Bilderbüchern mit dem Scanner**, digitaler Fotografie, Podcasterstellung, Video bzw. Spielfilm an sowie zur Erstellung von

digitalen Diaschau und Dokumentationen auf DVD. (Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e. V. // www.lag-kunst-und-medien.de).

2. Dokumentation und Präsentation mit Digitalen Medien

Im quantitativen Befragungsteil gaben mehr als die Hälfte der Einrichtungen an, Digitale Medien auch, vor allem oder nur zur Dokumentation von Projekten, Seminaren, Werkstätten etc. einzusetzen und am Ende eine Doku-DVD, CD oder ähnliches zu erstellen. Des Weiteren gaben 74 % (von 31 Befragten) an, Digitale Medien bei Projektpräsentationen und Ausstellungen einzusetzen. Dies spiegelt sich auch in den qualitativen Beschreibungen der Angebote wider. Im Folgenden sind einige Einrichtungen aufgeführt, bei denen die Jugendlichen mit Digitalen Medien – vor allem mit **Video/ Film und Fotografie** – hauptsächlich zum Zweck der Dokumentation und Präsentation der künstlerischen Arbeit arbeiten:

Das **Kinder- und Jugendtheaterzentrum in Deutschland (KJTZ)** in Frankfurt am Main verzahnt kulturpädagogische Theaterarbeit und Medienarbeit in kulturjournalistischen Dokumentationen. Da Theaterarbeit vergänglich ist, ist für das KJTZ die Dokumentation, die nicht nur „(...) begleitet, sondern neue ästhetische Ausdrucksformen ermöglicht“ (ebd.), ein wichtiges Ziel. „Die Videoarbeit, der Clip ist das Ziel und nicht das Beiwerk (...)“ (ebd.). „Die Dokumentation entspricht im weitesten Sinne einem Kulturjournalismus und ist damit (...) eigenständiger ästhetischer Ausdruck“ (ebd.). In der interdisziplinären Arbeit wurde so die Theaterinszenierung zu einem Videoclip oder zu einem Computerspiel etc. Bei der Erarbeitung z.B. einer DVD steht für das KJTZ nicht das bloße Filmen im Mittelpunkt, „(...) sondern aus Beiträgen der Theaterarbeit ein ansehbares Ergebnis mit einer Aussage zum jeweiligen Inszenierungsschwerpunkt zu erstellen“ (ebd.). Das Ziel ist, aus den Zusammenschnitten der Quellmaterialien dem Videoclip o.ä. eine eigene Ästhetik (für das Theater und die jeweilige Inszenierung spezifische) zu geben, damit die mediale Dokumentation auch „(...) als eigene ästhetische Qualität“ (ebd.) wahrgenommen wird. Um diese ästhetische Qualität zu gewährleisten, setzt das KJTZ auf Kooperationen und Vernetzung und hat u. a. auch mit einem professionellen Cutter zusammengearbeitet. Außerdem wurden neben den Videoaufzeichnungen auch Audiomitschnitte gemacht, da der Ton bei reinen Videoaufnahmen meistens zu schlecht ist. „Man musste tatsächlich auf verschiedenen Ebenen medial arbeiten“ (ebd.). Mehr dazu unter: www.jugendtheater.net
Neben dem Medium Film/ Video nutzt das KJTZ auch die Fotografie zur Dokumentation der Theaterarbeit und versucht hiermit abermals eine eigene ästhetische Sprache zu finden, die über die Bebilderung einer Inszenierung hinausgeht. So ist beispielsweise „(...) eine Ausstellung über Frauen im Theater entstanden und zwar über die drei Ebenen: Macherinnen im Hintergrund, die Schauspielerinnen und die Zuschauer, jeweils alle vor neutralem Hintergrund. Da schwimmen sozusagen die Zuordnungen zu dem Theaterbereich, wer tut was?“ (Kinder- und Jugendtheaterzentrum in Deutschland, KJTZ // www.kjtz.de).

Das **Kinder- und Jugendkulturzentrum O.S.K.A.R** der Stadt Leipzig veranstaltet jährlich eine „Benefizveranstaltung, bei der viele künstlerische Gruppen ihr Können präsentieren. Ein Programmpunkt ist die mediale Präsentation von Ergebnissen des zurückliegenden Jahres, die unsere Kinder und Jugendlichen erreichten. Die Veranstaltung wird durch **Bild** und **Video** dokumentiert. Ebenso werden Projekte in der Einrichtung und mit Partnern (z. B.

Schule) per Video begleitet“ (ebd.). Auch bei anderen „Großprojekten entstehen Videopräsentationen“ (Kinder- und Jugendkulturzentrum O.S.K.A.R // <http://www.oskarinleipzig.de>).

Die „**Kulturwerkstatt P12**“ des **Jugendkulturzentrum Glad-House** in Cottbus dokumentiert mit Jugendlichen Buchpremierer, Theaterworkshops, Auszeichnungsveranstaltungen von Literaturwettbewerben mit Video, schneidet die Aufzeichnungen und erstellt Präsentationen. Für ein Projekt zum Thema „Zugvögel“, bei dem die Jugendlichen ihre eigenen Texte szenisch darstellen, den Text dann aus dem Off sprachen und die Darstellung noch zusätzlich mit Musik untermalten, wurde beispielsweise eine **DVD** erstellt (Jugendkulturzentrum Glad-House, „Kulturwerkstatt P12 “ // www.gladhouse.de).

Die **großstadtKINDER** in Leipzig führte 2008 ein Jugendtheaterprojekt unter dem Titel "Willkommen im Schloß Fördom" durch, bei dem sich die Jugendlichen selbst filmten und die bearbeiteten Filmsequenzen als Schlusszene des Theaterstücks abspielten. Zudem wurde die Aufführungen zur Auswertung und Öffentlichkeitsarbeit **filmisch** und **fotografisch** dokumentiert (großstadtKINDER e.V. // www.theatrium-leipzig.de).

Der **Kinder und Jugendzirkus CABUWAZI** in Berlin bindet in die halb- bzw. vierteljährliche Arbeit mit Schulklassen (der 5. Klasse) neben dem Training in Zirkusdisziplinen wie Rhönrad, Seillaufen, Akrobatik, Ringtrapez und Jonglage, auch die Arbeit mit digitalen Medien ein. Zum einen werden die Trainings und die Vorstellungen mit **Video** dokumentiert (inkl. Filmbearbeitung und Schnitt) und zum anderen erstellen die Jugendlichen Flyer, Plakate und Programmhefte im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit am Computer (CABUWAZI Kinder und Jugendzirkus e. V. // www.cabuwazi.de).

Die Jugendlichen des **Schwäbischen Chorverbands** in Stuttgart dokumentieren die Konzerte und Projekte mit **Video** (Schwäbischer Chorverband e. V. // www.s-chorverband.de).

Die **Grenzkultur gGmbH** in Berlin bietet „regelmäßig zirkuspädagogische Schulprojektwochen mit Berufsorientierung an, in denen die Wahl der Medienwerkstatt möglich ist. In dieser wird während der Projektwoche eine **Fotodokumentation** erstellt, die am Ende der Woche vorgeführt und auf **CD** gebrannt wird. Außerdem werden in der Medienwerkstatt Flyer und Plakate für die eigene Klassenvorstellung entworfen“ (ebd.) . Ferner erhalten Praktikant/innen und Mitarbeiter/innen (vor allem über den 2. Arbeitsmarkt) Schulungen in Medienkompetenz (Grenzkultur gGmbH // www.grenzkultur.net).

3. Kulturpädagogische Angebote mit Medienanteilen / Medienpädagogische Angebote

Die Mehrzahl der von den Befragten beschriebenen künstlerischen Angebote, bei denen Digitale Medien eingesetzt werden, sind „klassische“ medienpädagogische Angebote (19 von 31 Trägern). Von 31 Befragten gaben zudem 14 an, dass die Methoden der Medienpädagogik bei ihren künstlerischen Medienangeboten im Mittelpunkt stehen. Weitere drei Befragte gaben an, dass es ihnen vor allem darum ginge, den Kindern und Jugendlichen Medienkompetenz zu vermitteln. Manchmal kommen durch die Wahl des Themas oder durch verschiedene

Gestaltungsphasen des Projektes weitere pädagogische und künstlerische Ansätze hinzu, wie z. B. bei der Produktion eines Films das Darstellende Spiel, das Zeichnen (des Storyboards), das Nähen der Kostüme etc. Diese Bereiche sind zumeist dem übergeordneten Ziel z. B. der Erstellung des Films zugeordnet und werden also nicht – wie bei einem “echten” interdisziplinären Projekt - als gleichberechtigte pädagogische Gestaltungskomponenten verstanden.

Aus der Befragung ist nicht immer zu erkennen, ob diese Angebote in Kooperation mit anderen Trägern oder externen Fachkräften durchgeführt worden sind. Einige Befragte geben an, bei der Realisierung (möglicherweise schon bei der Konzeption) der Angebote mit professionellen Künstlern bzw. medienpädagogischen Facheinrichtungen zusammen gearbeitet zu haben

Die meisten Angebote finden in Form von Kursen, Werkstätten, Projektwochen oder Arbeitsgruppen (AGs) zu Fotografie, Video/ Film (Trick-, Animationsfilm etc.) und danach zur digitalen Bildbearbeitung (Fotoretusche, Plakat- und Flyergestaltung etc.) und Websitegestaltung statt. Dies deckt sich auch mit dem Ergebnis der quantitativen Befragung, bei der Fotografie und Video/ Film als meist verwendete Kommunikationsmedien angegeben wurden. Seltener werden Kurse zur Hörspiel-, Radio- und Musikproduktion, zur kreativen Arbeit mit Computer- und Konsolenspielen oder zur Erstellung eines Internetmagazins angeboten. Wie anhand der folgenden Praxisbeispiele deutlich wird, bieten die Einrichtungen den Jugendlichen häufig unterschiedliche Medienangebote an. Deshalb steht in der folgenden Auflistung nach Medienarten immer „unter anderem (u. a.)“ davor.

u. a. Fotografie:

- Die *lkj Sachsen-Anhalt* in Magdeburg bot beispielsweise im Rahmen eines Wochenendseminars einen **Portraitfotografie-Kurs** zum Thema „Dein Lachen will ich einfangen und deine Nachdenklichkeit. Dich will ich abbilden!“ an. Auf dem Seminar „können sich die Teilnehmer/innen kreativ und spielerisch mit den Möglichkeiten der klassischen und experimentellen Porträtfotografie auseinandersetzen. Die Bilder werden analog in der Dunkelkammer entwickelt und/oder digital am PC (nach-)bearbeitet“ (Landesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt // www.lkj-sachsen-anhalt.de).
- Das *Landesgremium für Schulfotografie Mecklenburg-Vorpommern* in Bad Doberan bietet „ein- bis zweimal im Jahr einen einwöchigen **Foto-Workshop** mit analoger und digitaler Kamera, mit Dunkelkammer und mit **Computern** in der ehemaligen Geschäftsstelle der LKJ M-V, in der Jugendbegegnungsstätte Barkow bei Plau am See und in der Heimvolkshochschule Lubmin“ an (Landesgremium für Schulfotografie Mecklenburg-Vorpommern e. V. // www.fotoferien.de).
- Das *Kunstmuseum* in Mülheim an der Ruhr bietet für Jugendliche eine **Fotoschule** an, bei der sie den Umgang mit digitalen Fotoapparaten sowie die **Bildbearbeitung** am Computer erlernen können (Kunstmuseum alte Post // www.muelheim-ruhr.de/cms/kunstmuseum_in_der_alten_post.html).
- Das *Jugendkulturzentrum Stötteritzer Spielkiste*, Leipzig bietet **digitale Fotokurse** für verschiedene Altersgruppen an, dabei werden „Fotos (...) digital bearbeitet und teilweise im www veröffentlicht“ (ebd.). Außerdem bieten sie Kurse zur

Websitegestaltung bzw. zum Bau der eigenen Website und Erstellung von **GIF-Animationen** an (Jugendkulturzentrum Stötteritzer Spielkiste // www.fril.de/stoetteritzerspielkiste).

- Die Kinder- und Jugendkunstschule **KKE e. V. Kunst+Kultur+Engagement** in Diedorf bietet den **Fotografiekurs** „Mit Licht malen – Camera Obscura“ an. *„Der Kurs vermittelt die Faszination des ‚Schreibens mit Licht‘, die sich seit deren Entdeckung in Antike und Renaissance kaum vermindert hat. (...) Die digitale Fotografie und deren vereinfachte Möglichkeiten der Bildmanipulation fordern einen Vergleich geradezu heraus. Ein kleiner Spaziergang durch die Technikgeschichte der Camera Obscura (einfachste Lochkamera) befähigt uns, ein eigenes Versuchsmodell zu bauen. (...) Die fotografischen Ergebnisse werden im Rahmen einer Jugendkunstaussstellung ausgestellt.“*

Ein weiterer Kurs findet zum Thema „**K-Foto-Collagen** und **Fotogramme** aus dem Fotolabor“ statt. *„Kinder entwickeln im Fotolabor auf lichtempfindlichem Fotopapier und am PC eigene Gestaltungsideen zum Thema ‚Masken‘. Anregungen holen wir uns mit der Digi-cam im benachbarten Maskenmuseum. Wir untersuchen Zeitschriftenbeiträge, Anzeigen und Websites nach Masken und maskenähnlichen Zeichen. Spüren dem Thema Masken in kreativer Designermanier nach und entwickeln eine eigene Masken-Fotogeschichte. Die Ergebnisse fließen in eine Jugendausstellung ein“* (ebd.).

Im Rahmen einer Projektwoche führte die Kunstschule KKE mit Kindern zwischen 9-13 Jahren das **Filmprojekt** „Otto und Anna“ durch. Dabei handelt es sich um eine freie filmische Adaption des Märchens Hänsel und Gretel. Diese Projektwoche sowie weitere Filmprojekte fanden in Zusammenarbeit mit einem Fotodesigner und Kameramann, einer Kulturpädagogin und einem Computerexperten statt. Auch bei anderen Projekten kooperiert die Schule mit Kunst-, Kultur- und Sozialpädagog/innen, Digitaldesigner/innen, Studierenden und anderen Experten.

Des Weiteren entwickelt und realisiert die Kunstschule im KKE mit Jugendgruppen **Schwarzlicht-Theaterstücke**, die fotografisch und filmisch begleitet werden (KKE e. V. Kunst+Kultur+Engagement, Kinder- und Jugendkunstschule // / www.kunstschule-diedorf.de).

u. a. Video / Film:

- Das **KREML Kulturhaus** in Hahnstätten-Zollhaus bietet folgende Medienprojekte an: *„Kreatives Fotoprojekt: **Digitale Fotografie** und Bearbeitung; **Filme machen** wie die Profis I + II; Videoprojekt Arbeit im Wandel“* (KREML Kulturhaus // www.kreml-kulturhaus.de).
- Die **Kreativwerkstatt** der **Jugendförderung Speyer** bietet seit zwei Jahren eine regelmäßige **Video AG** an, in dem die Jugendlichen Dokumentationen, Videoclips und Animationsfilme zu selbst gewählten Themen herstellen können. So begleiten und dokumentieren sie beispielsweise Ergebnisse der „Breakdance Jam“ Gruppe (Jugendförderung Speyer // www.juz-speyer.scream.de).
- Die charakteristischen kulturpädagogischen Angebote der **Städtischen Kunstschule Donaueschingen**, bei denen Digitale Medien eingesetzt werden, sind: **Trickfilm, Video-**

unterstützte Regie sowie die Dokumentation von Aufführungen (Städtische Kunstschule Donaueschingen).

- Der **Pädagogische Aktion / Spielkultur** in München bietet ein **Trickfilm Studio** an, bei dem „die Kinder Geschichten entwickeln, die sie mit Playmobilfiguren und Knete in einer Trickfilmbox mit einem Trickfilmprogramm am Laptop animieren. Anschließend synchronisieren die Kinder den Film mit ihrer eigenen Stimme und Geräuschen“. Bei dem Projekt **LEO TV** produzieren Kinder zu selbst ausgewählten Themen kurze Videobeiträge, u. a. Umfragen, Tipps für Kinder, Studiodiskussionen oder lustige Videoclips. Diese werden online gestellt unter leotv.spielkultur.de (Pädagogische Aktion / Spielkultur e. V. // www.spielkultur.de).
- Die **JugendKunstschule Dresden** bietet für Jugendliche zum Thema **Trickfilm** einen Jahreskurs, Projekttag für Schulen, Ferienkurse sowie Wochenendwerkstätten für die ganze Familie an. Außerdem werden auch Wochenendkurse zur Erstellung von Videoclips angeboten (JugendKunstschule Dresden // www.dresden.de/jks).
- Der **GWA St. Pauli** in Hamburg bot 2009 die zweite **Jugendfilmwerkstatt** St. Pauli an. „Die Filmwerkstatt ist für alle zwischen 14 und 21 Jahren, die eine Filmidee haben, an Filmtechnik (Kamera, Schnitt etc.) interessiert sind, ein Drehbuch schreiben wollen oder geschrieben haben, sich als Schauspieler vor der Kamera ausprobieren wollen, ihren eigenen Film drehen wollen, Beratung in der Umsetzung ihrer Film - Ideen suchen. Wir, dass sind das Team und die Teilnehmer/innen der Jugendfilmwerkstatt, treffen uns jede Woche (...) und schauen gemeinsam Filme anderer Leute, hecken neue Filmpläne aus und sind offen für jede und jeden Interessierte/n!“ (GWA St. Pauli e. V., Jugendfilmwerkstatt // <http://www.jugendfilmwerkstatt.wordpress.com/> // www.gwa-stpauli.de).

u. a. Internetmagazin:

- Die **Aktion Musik** des Vereins **local heroes** in Salzwedel bietet verschiedene Arbeitsgruppen und Aktivitäten im Bereich der Digitalen Medien für Jugendliche an: „Regelmäßige Arbeit mit jungen Redakteuren, die ihre Texte dann auf unserem **Internetmagazin** "SzenePunkt.de" veröffentlichen; Anleitung und Begleitung von jungen **Fotografen** bei live Konzerten; live Filmübertragungen unserer **Kameragruppe** in Zusammenarbeit mit dem ok-salzwedel; Flyer erstellen/ **Bildbearbeitung** mit **Bildbearbeitungssoftware**“ (Aktion Musik / local heroes e. V. // www.local-heroes.de).

u. a. Radio / Hörspiel:

- Die **Schule der Künste** in Schwerin nutzt bei der Gesangsausbildung, bei Hörspiel- und Kompositions-Workshops sowie im Kontext der Jugendbands regelmäßig das **Tonstudio** sowie **Bildgestaltungs-Software** zur Erstellung des Cover-/Label- und Flyer-Designs. Außerdem werden Kurse, Workshops, Weiterbildungen und Projekte im **Filmstudio** (Kamera und Schnitt) für die Jugendlichen angeboten. Beispielsweise bei dem deutsch-französischen Jugendkulturprojekt „EUROPA (ER)LEBEN“ 2009 arbeiteten die Jugendlichen mit Kamera, am Schnittplatz und im Tonstudio und erstellten eine Musik-CD und eine Projekt-DVD. Darüber hinaus gibt es auch eine

OpenSource-Medienwerkstatt, die bereits für Erst- und Zweitklässler ist (Schule der Künste e. V. // www.sdkev.de).

- Die **LKJ Sachsen** macht „im Rahmen einer landesweiten Kulturkarawane (Kulturprojekte in Zusammenarbeit mit Grund-, Mittel- und Berufsschulen) verschiedene mediale Angebote, wie z. B. **Film-, Radio- oder Trickfilmworkshops** sowie **Fotografie/Photoshop**“ (ebd.). Außerdem findet im Rahmen eines Ganztagsangebots eine **Hörspiel-AG** statt (Landesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (LKJ) Sachsen e. V. // www.lkj-sachsen.de).
- Die **Kunstschule Offenburg** arbeitet in einer „zweijährigen Projektreihe mit vier Schulen/ Kindergärten an der Produktion a) eines **Hörbuchs** (Buch, Erzählung, Hörspiel), b) eines **Trickfilms** (Animationsfilm) als Erzählung, c) eines **Figurentheaterfilms**. Jedes der Projekte dauert eine Schulwoche (5 Tage, vormittags). Die Kinder entwickeln die Geschichte frei, setzen sie mit Medien selbst um und erhalten am Ende eine fertige Medienproduktion“ (ebd.).
Zu bestimmten Anlässen werden mit Jugendlichen **Animationsfilme** gedreht, z. B. „Lisa und die Bahn“ (Kunstschule Offenburg // www.kunstschule-offenburg.de).

u. a. Musikproduktion:

- Die **Akkordeon-Jugend Nordbaden** machte mit Jugendlichen einen **Krimi-Videofilm** und produzierte mit ihnen **Musiktitel/ Hits** (Akkordeon-Jugend Nordbaden // www.akkordeonjugend.de).
- Der FSJ-Kulturler der **Aktion Musik** des Vereins **local heroes** führte mit mehreren lokalen Jugendbands 2008 das einjährige Anti-Rassismus-Projekt „salad bowl“ durch, bei dem sie gemeinsam den **CD-Sampler** "SALAD BOWL – AKZEPTANZ STATT RASSISMUS" produzierten. Bei dem Projekt arbeiteten die jungen Musiker im Tonstudio. Zu dem Projekt wurden Schulen, Jugendeinrichtungen und Privatpersonen aufgerufen, rechte CD's einzusammeln und gegen den salad bowl Sampler auszutauschen (Aktion Musik / local heroes e. V., Salzwedel // www.local-heroes.de).

u. a. kreative Arbeit mit Konsolenspielen:

- Das **städtische Jugendzentrum Sprockhövel** führt in Kooperation mit dem "computerprojekt Köln e.V." jährlich eine Projektwoche mit Kindern und Jugendlichen durch, „hierbei werden **Spielideen und -situationen aus PC-/ Konsolenspielen** in die Realität übertragen und als Spiel Landschaft von Kindern für Kinder realisiert“ (ebd.). Mit wechselnden Teilnehmer/innen findet außerdem jährlich die "**Trickboxxwoche**" statt, die in der Regel einen kleinen Beitrag zum "Trick-boxxfestival NRW" produzieren. Zudem werden mehrmals jährlich kleinere **Videoproduktionen** unter dem Motto "Sketche vor der Kamera" gedreht (Städtisches Jugendzentrum Sprockhövel // www.jugendzentrum-hasslinghausen.de).

u. a. digitale Bildbearbeitung:

- Die **Jugendkunstschule ATRIUM** in Berlin führt in Zusammenarbeit mit einer Grundschule regelmäßig während der Schulzeit (halb- oder ganzjährig, einmal wöchentlich) mit Schüler/innen einen Kurs zur **digitalen Bildbearbeitung** durch. „In der Regel wird ein Ergebnis, Kalender oder Video, am Ende des Zeitabschnitts den Eltern

präsentiert. Es werden (...) in diesem Zusammenhang Computerführerscheine verliehen“ (ebd.). Außerdem werden Schulklassen/-kurse zu den Methoden der **Bild-Animation** angeboten. Hier haben die Jugendlichen die Möglichkeit ein oder zwei Schultage im Computerkabinett zu verbringen.

Im Rahmen des Projektes "Kulturbeutel" geht ein Team von Medienpädagog/innen, Grafiker/innen und Praktikant/innen an die Kitas und arbeitet projekthaft (ca. 10 Termine) mit Kindern im Alter von 4 und 5 Jahren mit den Methoden Malen und **Bildbearbeitung** und erarbeitet mit ihnen eine **Präsentation** (nach ebd.).

Das Atrium bietet außerdem einen regelmäßigen **Fotokurs** an. Die Kinder und Jugendlichen arbeiten für ca. ein halbes Jahr fotografisch an einem Thema (wie z. B. Familien, Akt, U-Bahn etc.) und im schwarz-weiß-Labor. Zunehmend werden die Ergebnisse auch am Rechner bearbeitet. Am Ende werden die Fotos in einer Ausstellung gezeigt.

In unregelmäßigen Abständen werden Wochenwerkstätten zu einem Thema in unterschiedlichen künstlerischen Genres angeboten. Dazu entsteht ein **Film**, der das Thema aufgreift, aber zumeist gleichzeitig eine Art Dokumentation darstellt (ATRIUM Jugendkunstschule // www.atrium-berlin.de).

- Das *Museum unterwegs Meißen* macht aktuell zwei Projekte mit digitalem Medieneinsatz: Seit 2005 wird jährlich (Projekt März bis Juni) ein **Berufsorientierungskalender als Wandplaner** (A1) für den Landkreis Meißen erstellt, der wichtige Termine und Angebote der Unternehmen in der Region zur beruflichen Orientierung für Schüler/innen enthält. „Jugendliche entwerfen das Layout und gestalten es am PC mittels entsprechender Software und unter Anleitung eines Mediendesigners“ (ebd.).

Ein weiteres Projekt mit dem Titel "Planspiel Job", ist ein realitätsnahes **Bewerbungsspiel**, das als Stationslauf konzipiert ist, übersetzt mit Fachleuten aus der Praxis. Der **PC** kommt dabei als **Recherchemittel** für die Suche nach dem passenden Beruf sowie dem Auffinden von Ausbildungsangeboten zum Einsatz (Museum unterwegs Meißen e. V. // www.museumunterwegs.de).

Website-Pflege und Erstellung:

Die jugendlichen Vereinsmitglieder des *Landesgremiums für Schulfotografie Mecklenburg-Vorpommern* erstellen und pflegen die Website: www.fotoferien.de.

4. Chancen und Perspektiven

Bei der Frage nach den Perspektiven des Einsatzes von digitalen Medien in der Jugendkulturarbeit ist sicherlich die grundsätzliche Einschätzung der jeweiligen verantwortlichen Fachkräfte – also pro oder contra digitale Medien in der Kulturarbeit – von zentraler Bedeutung. Klar ersichtlich ist, dass die Mehrzahl derer, die an der Umfrage teilgenommen haben, digitale Medien in der kulturpädagogischen Arbeit oder zur Verbands- und Öffentlichkeitsarbeit einsetzen, gegenüber den Medien aufgeschlossen sind oder diese zumindest nicht gänzlich ablehnen. Das zeigen die engagierten Praxisbeispiele und die generelle Aufgeschlossenheit gegenüber einer Online-Umfrage.

In diesem Sinne formulieren auch zwölf der Befragten in dem offenen Frageteil für die Arbeit mit digitalen Medien in Jugendkulturprojekten folgende Chancen und Perspektiven:

- Digitale Dokumentationen von Projekten, die die Jugendlichen mitnehmen können, sind Teil der Öffentlichkeitsarbeit, da sie Erinnerungsstücke sind sowie zur Weitervermittlung dienen (z. B. auch im Rahmen von Wettbewerben).
- Digitale Dokumentationen können Vergängliches, wie ein Theaterstück konservieren.
- Die Dokumentationen ermöglichen Jugendlichen den Zugang zu kulturjournalistischen Arbeitsweisen und zu neuen/ anderen ästhetischen Ausdrucksformen.
- Digitale Medien bieten die Chance, sich veränderten Möglichkeiten der Alltagswelt anzupassen, sie zu hinterfragen und zu spiegeln.
- Sie bieten die Chance, das Handwerk zu erlernen und sich zunutze zu machen.
- Die Arbeit mit digitalen Medien gewährleistet ein professionelles Erscheinungsbild.
- Sie ermöglichen die bessere Ansprache von neuen Zielgruppen bzw. Jugendlichen, die bisher noch nicht zu den regelmäßigen und festen Besuchern/innen der Einrichtung gehören.
- Sie ermöglichen die Kontaktaufnahme zu Lebenswelten Jugendlicher.
- Sie ermöglichen eine verbesserte Partizipation der bisher schon erreichten Zielgruppen.
- Sie ermöglichen eine künstlerische Profilierung der Arbeit der Jugendlichen.
- Sie dienen vor allem zum Zweck der besseren Kommunikation.
- Die digitalen Medien sind als verbindendes Element der künstlerischen Sparten wichtig.
- Sie eignen sich für eine interdisziplinäre Jugendkulturarbeit.
- Sie sind ein Mehrwert in der Jugendkulturarbeit.

Die Aussagen machen deutlich, dass die Mehrheit die Chancen der digitalen Medien vor allem in der verbesserten Kommunikation, Dokumentation, Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit ansehen. Vereinzelt werden ihr ästhetischer Wert und die Chance der interdisziplinären kulturpädagogischen Arbeit erwähnt.

Kritische Stimmen, die sich gänzlich gegen den Einsatz von digitalen Medien in der Jugendkulturarbeit aussprechen (in der praktischen Jugendkulturarbeit sowie in der Öffentlichkeitsarbeit), gab es in der Umfrage keine. Auch auf die Frage, warum digitale Medien kaum bis gar nicht in einer Institution eingesetzt werden, gab es nur wenige kurze Rückmeldungen. Werden diese bisher kaum oder wenig eingesetzt, so werden in erster Linie finanzielle und personelle Gründe angeführt. Lediglich eine Jugendkunstschule distanzierte sich explizit von einer integrierten Medienbildung im Kontext ihrer pädagogischen Arbeit.

Trotzdem ist festzustellen, dass die Bereitschaft zur Integration der digitalen Medienbildung und ihre Anerkennung als Querschnittsaufgabe (noch) nicht generell vorhanden ist. Ebenfalls festgestellt werden kann, dass die Kompetenzen und Aufgaben einer kulturellen Medienbildung hauptsächlich bei den medienpädagogischen Einrichtungen verortet werden. Obwohl die o. g. Jugendkunstschule in der Online-Umfrage die einzige Einrichtung ist, die ihre Abgrenzung so deutlich formuliert, ist sie nicht die einzige Jugendkultureinrichtung, die sich damit schwer tut. Bei einem informellen Gespräch im Rahmen eines Thementisches zum Web 2.0 auf der BKJ-Mitgliederversammlung im März 2010 wurden auch von anderen Mitgliedsverbänden ähnliche Positionen vertreten. Einige Institutionen lehnten dabei konsequent eine Öffnung ihrer künstlerischen Praxen gegenüber den digitalen Medien ab und kritisierten vor allem die zunehmende Medialisierung oder sahen sie sogar als Bedrohung der Künste an.

5. Konkreter Handlungsbedarf

Im Rahmen der Online-Umfrage äußerten 20 der befragten Institutionen ihren konkreten Handlungsbedarf - bzw. die zu verändernden Voraussetzungen - für eine effektivere und breitere Kulturarbeit mit Digitalen Medien in ihrer Einrichtung:

- Fortbildungen zum Medieneinsatz für Theater-, Musik-, Kunst- und Kulturpädagog/innen (z. T. werden diese in verschiedenen Bereichen der digitalen Medien gewünscht z. B. Filmregie, Animation, Web-Präsentationen, Tontechnik und Recording etc.);
- Fortbildungen zur Kommunikation über das Internet wie z. B. Twitter, Blogs, Wikis zugeschnitten auf die Arbeit im Bereich der Kulturellen Bildung;
- Mitarbeiterschulungen im Umgang mit dem Web 2.0;
- Finanzielle Mittel zur Anschaffung und Erweiterung des technischen Equipments;
- Finanzielle Mittel für zusätzliches und fachkundiges Personal (z. T. für spezielle Bereiche wie Film- und Fotobearbeitung);
- Erhöhung der Arbeits-/ Personalkapazitäten in den Jugendkultureinrichtungen zur kontinuierlichen Zusammenarbeit statt nur einzelner Projektarbeit;
- Personal zur Wartung der digitalen Medien;
- Zeit zur Aneignung der Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien, um die Verbandsarbeit diesbezüglich zu professionalisieren;
- Kontakt zu Medienprofis;
- übergreifende Vernetzung mit medienpädagogischen Einrichtungen;
- Modellvorhaben fördern, um die Arbeitsformen/ Produktionen zu optimieren.

Fünf Einrichtungen geben an, dass es ihrer Einschätzung nach in ihrer Organisation keiner zusätzlichen Kompetenzen hinsichtlich einer Arbeit mit digitalen Medien bedarf.

Für die 20 Jugendkultureinrichtungen ist es aufgrund fehlenden Know-hows, knapper personeller Ressourcen und mangelnden Equipments eine hauptsächlich finanzielle Frage - die auch die Frage nach geeigneten Weiterbildungsmöglichkeiten impliziert - ob sie künftig mehr mit digitalen Medien arbeiten können und werden.

V. Work In Progress - Schlussfolgerungen

Die Ergebnisse der Umfrage spiegeln – auch wegen der geringen Beteiligung - sicher nicht die ganze Bandbreite und alle Intentionen des digitalen Medieneinsatzes in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung wider. Aber neun Jahre nach der Herausgabe des *Medienpolitischen Positionspapiers der BKJ* (2000, vgl. Kap. I.2) und fünf Jahre nach Abschluss des damals wegweisenden *BLK-Programms kubim* (2005, vgl. Kap. I.2) zeigen die Ergebnisse dieser Umfrage und Recherche zweierlei.

Einerseits wird deutlich, dass in Teilbereichen der Kulturellen Bildung eine Weiterentwicklung stattgefunden hat und Kulturpädagogen/innen engagiert und phantasievoll die Medienwelt von Kindern und Jugendlichen in ihren pädagogischen Alltag oder zumindest in ausgewählte

Projekte integrieren. Auch die Medienpädagogik, die sich in weiten Teilbereichen inzwischen als Fachsparte im Spektrum der Kulturellen Bildung ohnehin den Grundsätzen Kultureller Bildung verpflichtet fühlt, öffnet immer wieder ihr Angebotspektrum für neue Wege im Verbund mit anderen Kultursparten.⁶

Andererseits kann von einer nachhaltigen Erweiterung/ Veränderung der Kulturellen Bildung im Kontext der Medienwelt, bzw. angesichts einer sich entwickelnden Netzgesellschaft, noch nicht gesprochen werden – dies betrifft die Strukturen ebenso wie die Methoden, den interdisziplinären Diskurs oder das Selbstverständnis der jeweiligen Träger.

Während alle Institutionen eigene Homepages besitzen, Newsletter und E-Mail, Fotografie und Video zur Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit nutzen, werden neuere Technologien des Web 2.0 wie soziale Netzwerke, Podcasts, Wikis und Weblogs in der Informationsarbeit noch eher selten genutzt. Auch in der kulturpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen spielen die neuen Kommunikationstechnologien des Web 2.0 bisher nur eine geringe Rolle. Ist von digitalen Medien die Rede, sind vor allem Fotografie, Film und Video gemeint. Diese sind, ebenso wie in der Öffentlichkeitsarbeit, oft ein fester Bestandteil der kulturpädagogischen Arbeit und der Angebotsformen der kulturellen Kinder- und Jugendbildung.

Am häufigsten werden sie in traditionellen medienpädagogischen Formaten, wie Fotografie-, Film- und Videokursen angeboten oder zur Dokumentation von künstlerischen Projekten eingesetzt. Auch bei künstlerischen Kursen und Angeboten, die Kinder und Jugendliche im Softwareumgang schulen, handelt es sich meistens um digitale Bildbearbeitungsprogramme und Filmschnittprogramme, mit denen Fotografien oder Filme bearbeitet, geschnitten und verändert werden können. Vergleichsweise selten werden Film und Fotografie sowie auch andere digitale Medien jedoch in interdisziplinären Projekten bewusst als künstlerisches Gestaltungsmittel eingesetzt.

Einige Institutionen beschreiten dennoch neue Wege und zeigen wie man durch Neugier und Experimentierfreude, oft in Kooperation mit anderen Einrichtungen, unter Einbeziehung Digitaler Medien zu neuen, zukunftsgerichteten Projektformen Kultureller Bildung kommen kann. (Allerdings werden auch bei diesen Projekten bisher erst vereinzelt die neusten Kommunikationstechnologien mit eingebunden). In den interdisziplinären Projekten wird nicht nur das Handwerk gelernt, vielmehr fließen digitaler Medieneinsatz und andere künstlerische Methoden und Praxen zu einem neuartigen Gesamtkunstwerk zusammen. Zum Teil entstand die Idee zur Einbindung von Digitalen Medien erst in der Planungsphase eines Projektes auf Wunsch und unter Beteiligung der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen. Bei einigen Aktivitäten kommen regelmäßig Künstler/innen, Fachpädagogen/innen und Medienpädagogen/innen zusammen, um mit Kindern und Jugendlichen künstlerische Produktionen – wie z.B. bei den Tanz-in-Schulen-Projekten choreographische und tänzerische Installationen - zu erarbeiten. Bei den interdisziplinären Projekten entstehen unter Einbeziehung Digitaler Medien neue künstlerische Ausdrucksformen und Synergien, die von den Kindern und Jugendlichen begeistert aufgenommen werden.

⁶ Dies beweisen die Ergebnisse einer Telefonumfrage im Jahr 2009 im Nachgang zu dieser Umfrage, die mit einigen der medienpädagogischen Facheinrichtungen, die in FRAME zusammengeschlossen sind, durchgeführt wurde.

VI. Was es zu tun gibt - Handlungsbedarfe

Im Fokus der Kulturellen Bildung stehen die individuelle Stärkung der kulturellen und ästhetischen Kompetenzen aller Kinder- und Jugendlichen und die Sicherung der Qualität und Vielfalt der kulturellen Bildungsangebote. Die Bedingungen des Aufwachsens – der Verortung in der Welt – sind stark geprägt von Medien, die den Heranwachsenden als Informationsquelle, als Erprobungsfeld zur Identitäts- und Gruppenbildung ebenso dienen wie als Mittel und „Ort“ kulturellen Ausdrucks. „Neue Medien haben die Eigenschaften, dass sie sowohl Kompetenzen erfordern als auch Kompetenzen vermitteln“ (Enquetekommission 2007 ebd.). Hierzu zählen z.B. Symbol- und Bildsprachenkompetenz, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit sowie Text- und Sprachkompetenz. Töne, Bilder, Texte werden mehr und mehr medial erstellt, bearbeitet, kommuniziert.

Daher heißt kulturelle Teilhabe heute auch Teilhabe an den Medien. „Kulturelle Teilhabe heißt nicht nur eingebunden sein in das kulturelle Geschehen, sondern die partizipative Mitgestaltung dieses Kulturellen Geschehens.“⁷ So kommt Kulturelle Bildung gar nicht daran vorbei, die Medien als Chance für Bildung und Beteiligung, für kreative Gestaltung und aktive Kommunikation zu nutzen. Denn es geht darum, Kinder in ihrer Medienkompetenz, in ihrer Kritikfähigkeit, ihrer Kreativität und bei der Entdeckung neuer Perspektiven unterstützen und zu stärken: auf ihren Alltag, auf die Welt, auf die Medienwelt. Wenn andere Bildungsbereiche Medienbildung bereits als Querschnittsaufgabe mitdenken, sollte gerade die Kulturelle Bildung, deren Kind sie ist, dabei nicht auf der Strecke bleiben, sondern am Puls der Zeit die Weiterentwicklung von Methoden und Bildungskonzepten im eigenen Sinne mitgestalten.

Eine Vielzahl von Ansätzen Kultureller Bildung hat sich bewährt, viele neue Ideen und Perspektiven tun sich auf. Sicher aber ist die aktive, reflektierte und kreative Partizipation am Web 2.0 – gerade im Kontext von kultureller Teilhabe, Mitwirkung, Chancengerechtigkeit und einer nachhaltigen Entwicklung und Gestaltung der Welt – als eine (neue) Schlüsselfunktion Kultureller Bildung zu definieren.

Aus der Auswertung der Umfrage lassen sich einige konkrete Herausforderungen und Handlungsbedarfe ableiten, für das pädagogische Selbstverständnis jedes Einzelnen ebenso wie für die zukunftsfähige Ausrichtung von kulturpädagogischen Einrichtungen sowie für die Strukturen und Rahmenbedingungen kulturpädagogischer Arbeit insgesamt.

- Wichtig ist die Anerkennung und Wertschätzung der Lebenswelten Kinder und Jugendlicher durch die Pädagogen/innen. Kulturpädagogen/innen, Künstler/innen und andere Fachkräfte der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung müssen sich mit den ästhetischen Präferenzen und Präformierungen von Kindern und Jugendlichen auseinandersetzen, die sich mit wachsender Tendenz vor allem im Spektrum der digitalen Jugendkulturen und der digitalen Räume entwickeln und abbilden. Denn aufmerksame Neugier und die Bereitschaft, sich offen auf die – eben stark von der Medienwelt bestimmten – Lebenswelten und Themen der Heranwachsenden einzulassen, ist eine grundlegende Voraussetzung für die Entwicklung von attraktiven und zeitgemäßen Angeboten Kultureller Bildung, die ihre Zielgruppen auch erreichen. Sie begründet sich auch pädagogisch als Grundprämisse Kultureller Bildungsarbeit: die Lebenswelten der Kinder und Jugendlicher werden akzeptiert, um für die Zielgruppe Zugänge, Orte und Ereignisse für kreative Reflexion und Gestaltung dieser Lebenswelt bieten,

⁷ Röhl: 2010, 51

die ihnen neue, weitergehende Erfahrungen und Erkenntnisse über ihre Person, ihre Umwelt, ihre Perspektiven bieten.

- Viele Einrichtungen der Kulturellen Bildung – auch die Medienfacheinrichtungen – arbeiten aber in zeitlich und personell eng gesteckten Rahmen. Unter diesen finanziell und strukturell schwierigen Bedingungen fehlt es häufig an Ressourcen für Aus- und Fortbildung, für Kooperation und Vernetzung und für die Entwicklung und Integration neuer Arbeitsformen (insbesondere in den ländlichen Regionen, wo potenzielle Partner weit entfernt sind und zudem die Qualität des Internet noch längst nicht die der Großstädte aufweist). Darüber hinaus mangelt es vielen Einrichtungen auch an einer zeitgemäßen technischen Ausstattung, die grundlegende Voraussetzung für Arbeit mit aktuellen digitalen Medien ist. Um zukunftsfähig zu bleiben, sind dennoch alle Einrichtungen gefordert – übergreifende Fachstrukturen sicher in besonderem Maß – auf aktuelle Bildungsdiskurse Bezug zu nehmen und innovative Projekte zu entwickeln. Die Medien selbst können hier Unterstützung, vielleicht auch Entlastung bieten, indem sie Vernetzung und Kooperation zeit- und ortsunabhängig sowie Weiterbildung möglich machen, Inspiration und Werkzeuge bieten. Nicht alles muss entwickelt, manches lediglich entdeckt werden.

- Für eine nachhaltige Weiterentwicklung der kulturpädagogischen Praxis braucht es bewährte Konzepte ebenso wie neue Inspirationen und Ideen. Dabei wird die Auflösung von Grenzen, die Durchmischung und Erweiterung von verschiedensten – u. a. medialen – Ausdrucks- und Gestaltungsformen, Themen und Vorgehensweisen als Bereicherung verstanden. Interdisziplinäre Ansätze und bildungsbereichsübergreifende Bildungskonzepte, die spartenübergreifendes Lernen ermöglichen, wie zum Beispiel das einer „Bildung für nachhaltige Entwicklung“, bekommen derzeit verstärkt Aufmerksamkeit. Die kreativen Gestaltungsprozesse mit neuen Medien können dabei eine zentrale Rolle einnehmen. Die Reflexion und Erweiterung der pädagogischen Ziele und der hierzu entwickelten Methoden sind hierfür wesentliche Bausteine. Nur die produktive Verbindung von alt und neu, von unterschiedlichen Sparten Kultureller Bildung, von unterschiedlichen Strukturen und Handlungsfeldern wird nachhaltige Impulse für die kulturpädagogische Arbeit im Medienzeitalter bieten. Das künstlerische Kreativpotenzial würde sich geradezu selbst begrenzen, wenn es den digitalen Raum nicht mit einbezieht. Zentrales Anliegen dabei muss es sein Modellvorhaben und ‚good-practice‘ Projekte langfristig in den Strukturen der Kulturellen Bildung zu verankern und zur Alltagspraxis einer Kulturellen Medienbildung zu überführen.

- Der Kulturraum Internet – das Mitmachnetz - sollte für Gestaltungs-, Bildungs- und Kommunikationsangebote noch stärker genutzt werden. Dabei gilt es zu bedenken, dass die Zeiten einer einfachen direkten Ansprache im Sinne eines klassischen Sender-Empfänger-Modells vorbei sind. Eine Strategie in Augenhöhe mit den Nutzern (Jugendlichen) ist heute gefordert, deren Merkmal ein Kommunizieren unter Gleichen ist. Im Internet werden Informationen aus anderen Quellen aufgenommen, neu zusammengesetzt, abgewandelt und in ihren eigenen sozialen Räumen interpretiert vermittelt. Sicher sind alle Angebote reizvoll, die zur gemeinsamen künstlerischen (Weiter-)Bearbeitung motivieren. Für pädagogische Angebote bedeutet dies aber auch: Einmischen um zu helfen, irritieren um zu inspirieren, informieren um zu diskutieren. Bildungsorte, -instrumente und Rollenverhalten sind in Bezug auf Zielgruppe und Bildungsziel zu überprüfen und anzupassen.

- Die Praxis zum mediengestütztem Handeln in künstlerisch-ästhetischen Arbeitsfeldern geht dahin, dass sich die Kulturelle Bildung der medienpädagogischen Methoden oder häufiger ausschließlich der digitalen Medien selbst, im Sinne eines Handwerkszeugs, bedient. In der Regel erfolgt der Medieneinsatz im Alleingang und ist dabei den kulturpädagogischen und ästhetischen Methoden und Zielsetzungen des untergeordnet und dient ‚nur‘ als Mittel zum Zweck, z. B. der Dokumentation. Eine Kulturelle Medienbildung, die nicht nur Mittel zum Zweck sein will, sondern als gleichberechtigtes Gestaltungselement neben Theater, Bildender Kunst, Musik, Literatur, etc. einfließt und neue ästhetische Ausdrucksweisen und Kulturtechniken hervorbringt, erfordert daher zunächst neue Kooperationsformen zwischen medien- und kulturpädagogischen Einrichtungen, Schulen und außerschulischem Bereich, medientechnologisch ausgerichteten Unternehmen und Künstlern/innen, digitalen Treffs und Sozialen Netzwerken. Auch wenn Medien heute nicht unbedingt kostenintensiv sind, gibt es aufwendigere Projekte, die eine kostenintensive technische Ausstattung erfordern. Hier gilt es dann, neue Kommunikationspartnerschaften zu entwickeln, z.B. zwischen Kulturarbeit und Wirtschaft.

- Im Medienbereich ist die Konkurrenz zu kommerziellen Angeboten – im Netz ebenso wie am PC oder auf der Spielkonsole - besonders groß bzw. besonders augenfällig. Auf der anderen Seite sind die mediengestützten Angebote Kultureller Bildung besonders attraktiv und interessieren eine Vielzahl von Kindern und Jugendlichen. Daher müssen perspektivisch die finanziellen Rahmenbedingungen für eine Kulturelle Medienbildung verbessert werden (selbstverständlich ohne dabei die kulturpädagogischen Angebote ohne Medien einschränken zu wollen). Ohne finanzielle Ressourcen für Personal, Aus- und Weiterbildung und technisches Equipment werden möglicherweise nur einige wenige Kinder- und Jugendkultureinrichtungen mit den rasanten Entwicklungen der Netzgesellschaft und den sich ständig weiter entwickelnden Möglichkeiten einer integrierten Kulturellen Medienbildung Schritt halten können. Gerade die Kulturelle Bildung aber mit ihren Prinzipien und Bildungsansätzen ist prädestiniert dafür, mit Kindern und Jugendlichen neue Wege einer kritischen, kreativen und zugleich zukunftsweisenden (Medien)-Bildung zu gehen, die ein Gegengewicht zur konsumorientierten Mediennutzung ist und zugleich echte Teilhabe und kreatives Lernen ermöglicht. Eine konstruktive, kritisch-kreative Kulturelle Bildung unter Einbeziehung der Digitalen Medien und des Kulturraums Internet fördert ästhetische Bildungsprozesse und trägt so nachhaltig und zukünftig zur Gestaltung des Lebenswelten und Kulturräume bei. Wenn, wie es die *Enquête-Kommission zum Thema „Internet und digitale Gesellschaft“* (2009 - 2010) formuliert, die Medienkompetenz von Kinder und Jugendlichen und Eltern in Zukunft gestärkt werden muss im Sinne eines lebenslangen Lernens (vgl. ebd.: 2010), dann kann dies nur gelingen, wenn in allen Bildungseinrichtungen (außerschulischen wie schulischen) die Rahmenbedingungen dafür geschaffen werden.

Ausblick:

*„Wir brauchen Leute, die über den Tellerrand schauen,
wir brauchen Leute die Verbindungen schaffen,
überraschende Verbindungen.“* Simon Rattle (2008)

Die Umfrage selbst, die vielleicht dadurch angestoßenen Reflexionen und die hier publizierte Auswertung sollen dazu beitragen, die spezifischen Chancen und Probleme der Kulturellen

Bildung im Kontext der Medienwelt weiter zu diskutieren und zu entwickeln. Die drängenden Fragen, inwieweit Kulturelle Bildung die heutige Jugend(medien)kultur integriert und das Potenzial für die Entwicklung neuer Arbeitsweisen, Angebote, Lernziele, Lernorte und Infrastrukturen nutzt, sind noch längst nicht beantwortet und werden mit den sich rasant entwickelnden technischen und damit verbundenen gesellschaftlichen Entwicklungen immer wieder vor neue An- und Herausforderungen gestellt werden. Die Kulturelle Bildung muss sich zwar nicht grundsätzlich und immer dem Tempo und den Themen der Zeit anpassen, aber sie darf zentrale Entwicklungen nicht an sich vorbeiziehen lassen, sondern sollte jetzt die Chance ergreifen sie aktiv mitzugestalten und sich als Player und Fachpartner auf dem Feld behaupten. Die weiter notwendigen Diskussionen und konzeptionellen Überlegungen wird das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) insbesondere auch im Verbund mit der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V. (BKJ) und dessen Fachausschuss Medien kritisch und konstruktiv weiterführen. So ist ein aktualisiertes Positionspapier zum Thema Medien in der BKJ in Vorbereitung und weitere Handlungsschritte werden diskutiert.

Literaturangaben

Baacke, Dieter; Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf. (1990a). *Lebenswelten sind Medienwelten. Lebenswelten Jugendlicher 1*. Opladen: Leske + Budrich.

Bounin, Ingrid. *Medienwelten sind Lebenswelten*. URL: <http://www.mediaculture-online.de/Medienwelten-sind-Lebenswelten> (Stand 14.06.2010)

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung. 2001. *Kulturelle Medienbildung. Medienpolitisches Positionspapier der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung*.

Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung, BLK (Hg.). 2006. *Abschlussbericht der Projektgruppe "Innovationen im Bildungswesen" zum BLK-Programm "Kulturelle Bildung im Medienzeitalter" (kubim)*. URL: http://www.pedocs.de/volltexte/2008/365/pdf/abschlussbericht_kubim_projektgruppe.pdf

Deutscher Bundestag (Hg.). 2007. *Schlussbericht der Enquete-Kommission „Kultur in Deutschland“* (11. Dezember 2007; Drucksache 16/7000). URL: <http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/16/070/1607000.pdf>

Deutscher Bundestag (Hg.). 2010. *Einsetzungsantrag der CDU/CSU, FDP, SPD und BÜNDNIS 90/GRÜNE* (3. März 2010; Drucksache 17/950). URL: <http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/17/009/1700950.pdf>

Deutscher Kulturrat. 2000. *Kulturelle Bildung im digitalen Zeitalter. Standortbestimmung des Deutschen Kulturrates zu Kultur und Bildung* (Juni 2000). URL: www.kulturrat.de/pdf/185.pdf

Deutscher Kulturrat. 2008. *Neue Medien: Eine Herausforderung für die kulturelle Bildung – Stellungnahme des Deutschen Kulturrates* (11.04.2008). URL: <http://www.kulturrat.de/pdf/1285.pdf>

Niesyto, Prof. Dr. Horst (Sprecher der Initiative, Hg. URL). 2009. *Keine Bildung ohne Medien! Medienpädagogisches Manifest*. URL: <http://www.keine-bildung-ohne-medien.de/medienpaedagogisches-manifest.pdf>

Palme, Hans-Jürgen; Riediger, Daniela. 2009. *Zur Alltagstauglichkeit der Medienpädagogik*. In: Von den Computerfreaks zur Mediengeneration – Medienpädagogische Essays. 10 Jahre Gautinger Internet-Treffen. kopäd Verlag, München.

Palme, Hans-Jürgen; Zacharias, Wolfgang. 2010. *Kulturelle Medienbildung 2.0 in der BKJ*. In: Magazin Kulturelle Bildung „Flagge Zeigen. Kulturelle Bildung 2010“, 05/2010.

Putz-Plecko, Babara. 2008. *Hintergrundbericht zu „Kulturelle Bildung: Die Förderung von kulturellem Wissen, Kreativität und interkulturellem Verständnis durch Bildung.“* Parliamentary Assembly Council of Europe (Hg.). URL: http://www.dieangewandte.at/jart/prj3/angewandte/resources/dbcon_def/uploads/Universitaet/Berichte/DreportBparis0829.pdf

Röll, Franz-Josef. 2010. *Digital Divide oder e-Inclusion? Wie die neuen Netze die kulturelle Teilhabe verändern*. In: Kulturpolitische Mitteilungen Nr. 130, III/2010, S. 51-53

Sieben, Gerda. 2005. *Magische Momente mit Medien: Schule trifft Kunst*. IN: KUBIM Publikation Band 5: Medien – Kunst – Bildung. Kooperationen und Projektbeispiele aus der Praxis außerschulischer und schulischer Bildung. BMBF (Hg.). URL: http://www.kubim-projekte.de/dvd/Publikationen/kubim-publikation_5.pdf

Zimmermann, Olaf. 2002. *Kulturelle Bildung im digitalen Zeitalter. Standortbestimmung des Deutschen Kulturrates zu Kultur und Bildung*. In: nmz – neue Musikzeitung, URL: www.nmz.de/kiz/nachrichten/kulturelle-bildung-im-digitalen-zeitalter

Befragungsteilnehmer/innen

Online-Umfrage:

1. Akademie für darstellende Kunst, Ulm // www.adk-ulm.de
2. Akkordeon-Jugend Nordbaden // www.akkordeonjugend.de
3. Aktion Musik / local heroes e. V. // www.local-heroes.de
4. AJuM - Redaktion Zeitschrift kjl&m - forschung.schule.bibliothek
5. Arbeitskreis für Jugendliteratur e. V. (AKJ) // www.jugendliteratur.org
6. ATRIUM Jugendkunstschnule // www.atrium-berlin.de
7. ASSITEJ Bundesrepublik Deutschland e. V. // www.assitej.de
8. BDK e. V. Fachverband für Kunstpädagogik // www.bunddeutscherkunterzieher.de
9. Bezirksarbeitsgemeinschaft Tanz
10. Blasorchester Greifswald e. V. // www.blasorchester-greifswald.org
11. CABUWAZI Kinder- und Jugendzirkus e. V. // www.cabuwazi.de
12. Centrum Mikado // www.centrum-mikado.de
13. Deutsche Bläserjugend // www.deutsche-blaeserjugend.de
14. Deutscher Musikrat e. V. // www.musikrat.de
15. Gesellschaft der Liebhaber des Theaters e. V. // <http://gltev.gl.funpic.de>
16. Grenzkultur gGmbH // www.grenzkultur.net
17. großstadtKINDER e. V. // www.theatrum-leipzig.de
18. GWA St. Pauli e. V. // www.gwa-stpauli.de
19. Institut Spielraum, Fachhochschule Köln // www1.fh-koeln.de/spielraum
20. Jugendkulturzentrum Glad House, Kulturwerkstatt P12 // www.gladhouse.de
21. Jugendkulturzentrum Stötteritzer Spielkiste // www.fril.de/stoetteritzerspielkiste
22. Jugendkunstschnule ARThus e. V. // www.arthus.de
23. JugendKunstschnule Dresden // <http://www.dresden.de/jks>
24. Jugendwerkstatt des Theodor-Brauer-Hauses, Berufsbildungszentrum Kleve e. V. // www.tbh-kleve.de
25. Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland // www.kjtz.de
26. Kinder- und Jugendkulturzentrum O.S.K.A.R. // www.oskarinleipzig.de
27. KKE e. V. Kunst+Kultur+Engagement, Kinder- und Jugendkunstschnule // <http://www.kunstschnule-diedorf.de>
28. Kreativwerkstatt der Jugendförderung Speyer // www.juz-speyer.scream.de
29. KREML Kulturhaus // www.kreml-kulturhaus.de
30. Kulturzentrum Haus am Westbahnhof, Leben und Kultur e. V. // www.hausamwestbahnhof.de
31. Kunstmuseum alte Post, Mühlheim an der Ruhr // www.muelheim-ruhr.de/cms/kunstmuseum_in_der_alten_post.html
32. Kunstschnule Offenburg // www.kunstschnule-offenburg.de
33. Kunstverein Templin e. V. // www.kunstverein-templin.de
34. Kunstwerkstatt Bad Kreuznach e. V. // www.kunstwerkstatt-kh.de
35. KunstWerkStatt Marburg e. V., Jugendkunstschnule // www.kunstwerkstatt-marburg.de
36. Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Jugendkunstschnulen und kulturpädagogische Einrichtungen in Brandenburg e. V. // www.kupa-brandenburg.de
37. Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Kunst und Medien NRW e. V. // www.lag-kunst-und-medien.de
38. Landesgremium für Schulfotografie Mecklenburg-Vorpommern e. V. // www.fotoferien.de
39. Landesverband der Jugendkunstschnulen in Hessen e. V. // www.jks-hessen.de
40. Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung (lkj) Sachsen-Anhalt e. V. // www.lkj-sachsen-anhalt.de
41. Landesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (LKJ) Sachsen e. V. // www.lkj-sachsen.de
42. Landesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung Schleswig-Holstein e. V. (LKJ-SH) // www.lkj-sh.de
43. Landeszentrum „Spiel und Theater“ Sachsen-Anhalt e. V. (LanZe-LSA) // www.ph-server.com/lanze-lsa/
44. Museum unterwegs Meißen e. V. // www.museumunterwegs.de
45. Musik und Kunstschnule Velbert // www.musikundkunstschnule-velbert.de
46. NRW Landesbuero Tanz, Projekt „Tanz in Schulen“ (getragen von der: Gesellschaft für Zeitgenössischen Tanz NRW e. V.) // www.tanzinschulen.de
47. Pädagogische Aktion / Spielkultur e. V. // www.spielkultur.de
48. RAST Spiel und Theater Köln e. V. // www.rast-koeln.de
49. Schule der Künste e. V. // www.sdkev.de
50. Schwäbischer Chorverband // www.s-chorverband.de
51. Stadtbibliothek Hannover // www.hannover.de/
52. Städtische Kunstschnule Donaueschingen
53. Städtisches Jugendzentrum Sprockhövel // www.jugendzentrum-hasslinghausen.de
54. Stadtmuseum Hornmoldhaus // www.stadtmuseum.bietigheim-bissingen.de
55. Stiftung Pfennigparade, Bibliothek // www.pfennigparade.de
56. studio44 e. V. // www.studio44ev.de