

Digitalisierung als Chance für milieuübergreifende Bildungsangebote und jugendkulturelle Praktiken?

Ivo Züchner



Aufbau

1. Digitale Alltagspraktiken von Jugendlichen
2. Digitalität in Angeboten/Aktivitäten der kulturellen Jugendbildung
3. Fazit: „Digitales“ als Chance für milieuübergreifende Bildungsangebote und jugendkulturelle Praktiken?

Vorbemerkungen

a) Alltag vor während und nach (?) Covid-19-bedingte Einschränkungen/Schulschließungen

→ noch einmal andere Bedeutung des Digitalen sowohl für Jugendliche
als auch für Träger der kulturellen Jugendbildung

- Digitalität im Alltag „wie wir ihn kannten“
- Digitalität im Lockdown (Schließungen von Schulen, kulturellen Einrichtungen und Quasi-Einstellung des Vereinsleben) und „im Zwischenstadium“

b) Vortrag stützt sich stark auf folgende empirische Quellen

- JIM-Studien (Mediennutzung 12-19 Jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest)
- Eigene Sekundärauswertungen der ICILS - International Computer and Information Literacy Study 2018 (IEA, internationale Vergleichsstudie in 14 Ländern mit Schüler*innen der 8. Klassen)
- Studie AKDJI („Angebote in Handlungsräumen der kulturellen Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung“ - Universitäten Kassel & Marburg)

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

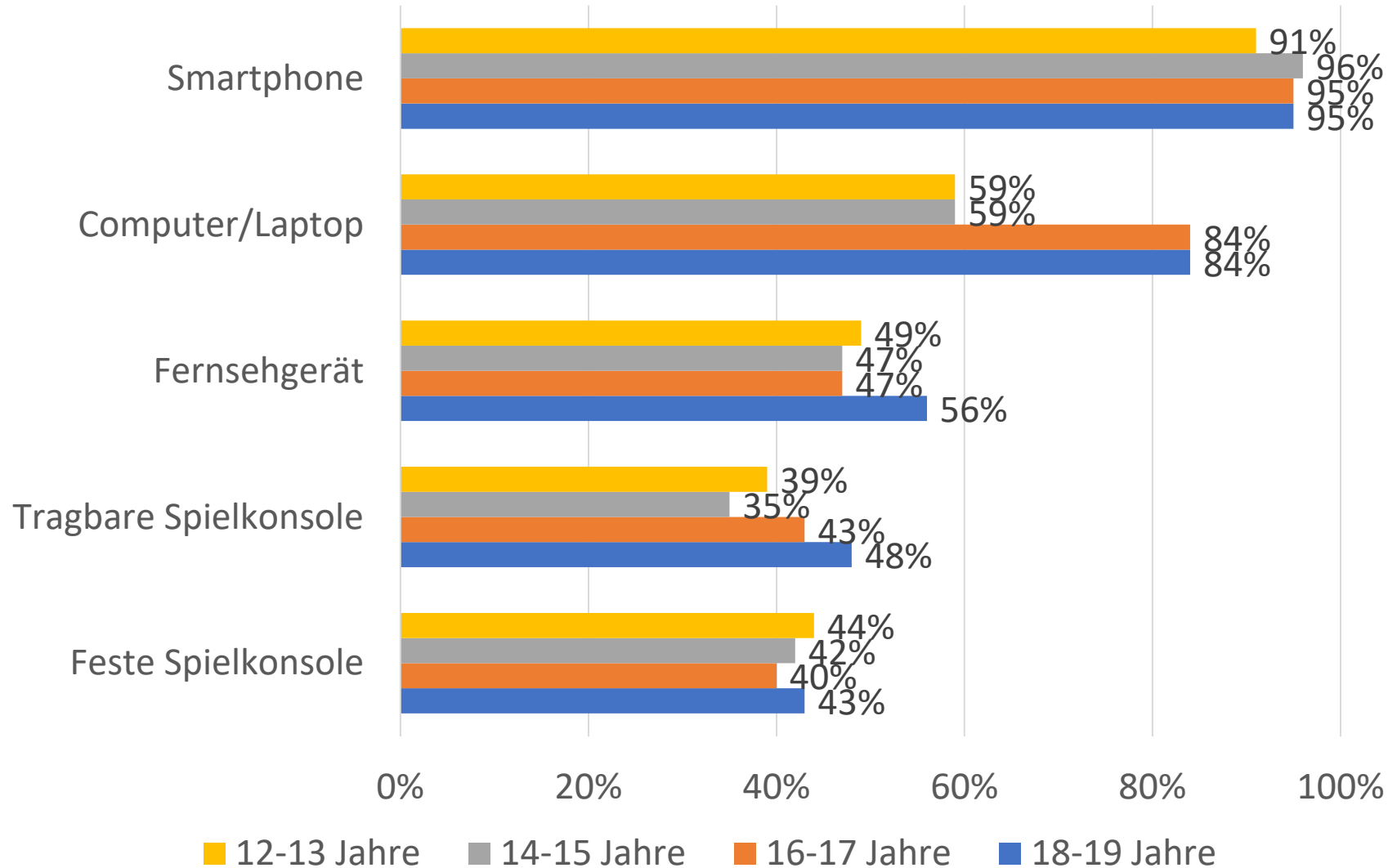
Digitalität als Selbstverständlichkeit (nicht nur) jugendlichen Alltagslebens

- Fortschreitende Durchdringung der Lebensbereiche (15. KJB), zunehmende Digitalisierung des Alltags im Kinderleben
- Weiterer Schub durch Lockdown und Kontaktbeschränkungen
 - Geräteverfügbarkeit
 - Medienarten Internet/Appnutzung
 - Formen der Nutzung digitaler Medien

Digitales und Digitalität als „Gegenstand“ nur für einen kleineren Kreis Jugendlicher eigenes „Thema“/Hobby (Anwendung, Kritik/Reflexion)

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

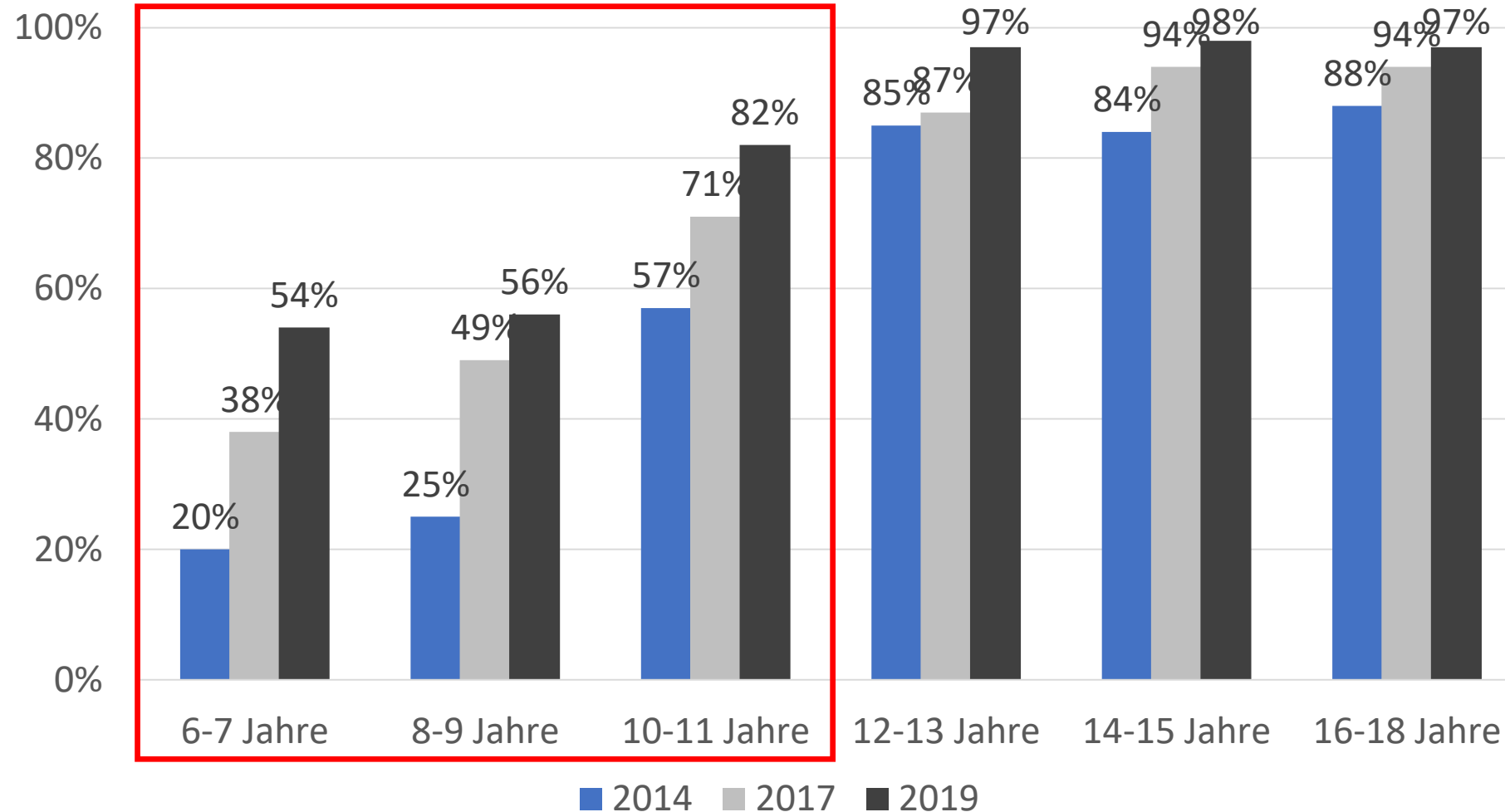
Gerätebesitz Jugendlicher 2020 (JIM-Studie 2020)



n=1.200, 12-19 Jährige

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

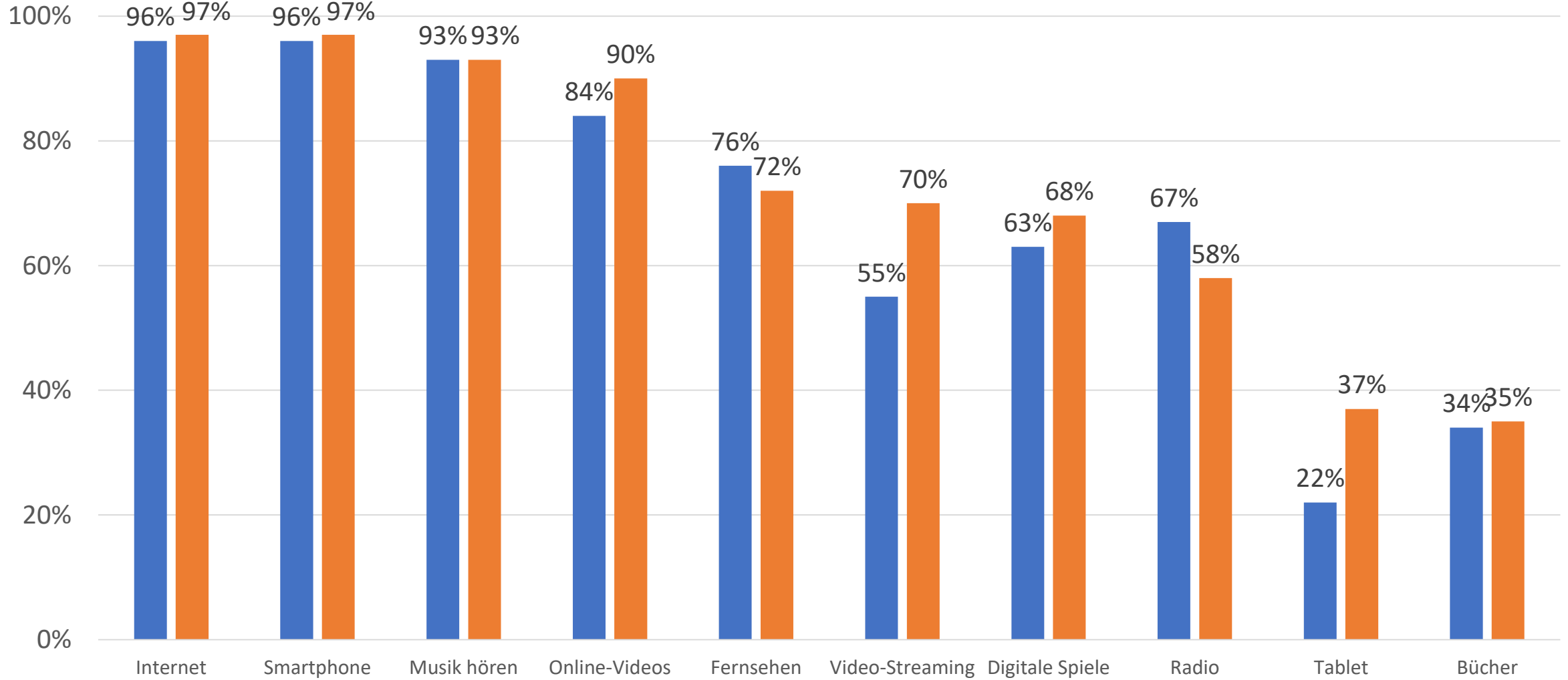
Entwicklung Smartphonenuutzung von Kindern und Jugendlichen 2014-2019 (mindestens „ab und zu“), Bitkom-Studie



6-18 Jährige, n jeweils 915

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

Formen der Mediennutzung in der Freizeit 2019-2020, täglich & mehrmals in der Woche (JIM-Studien 2019 & 2020)



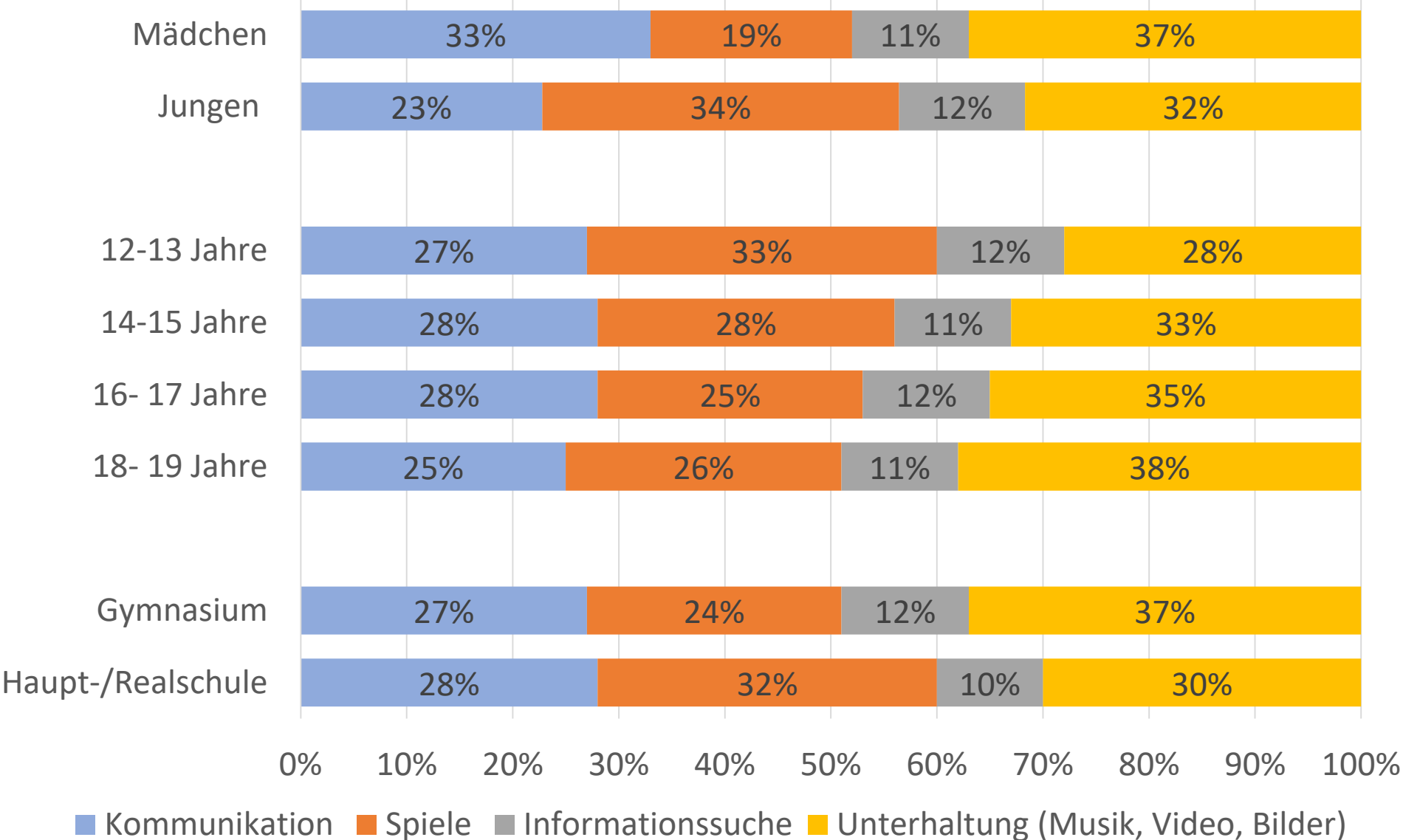
n jeweils 1.200

■ 2019 ■ 2020

Quelle: MPFS 2020 (eigene Darstellung)

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

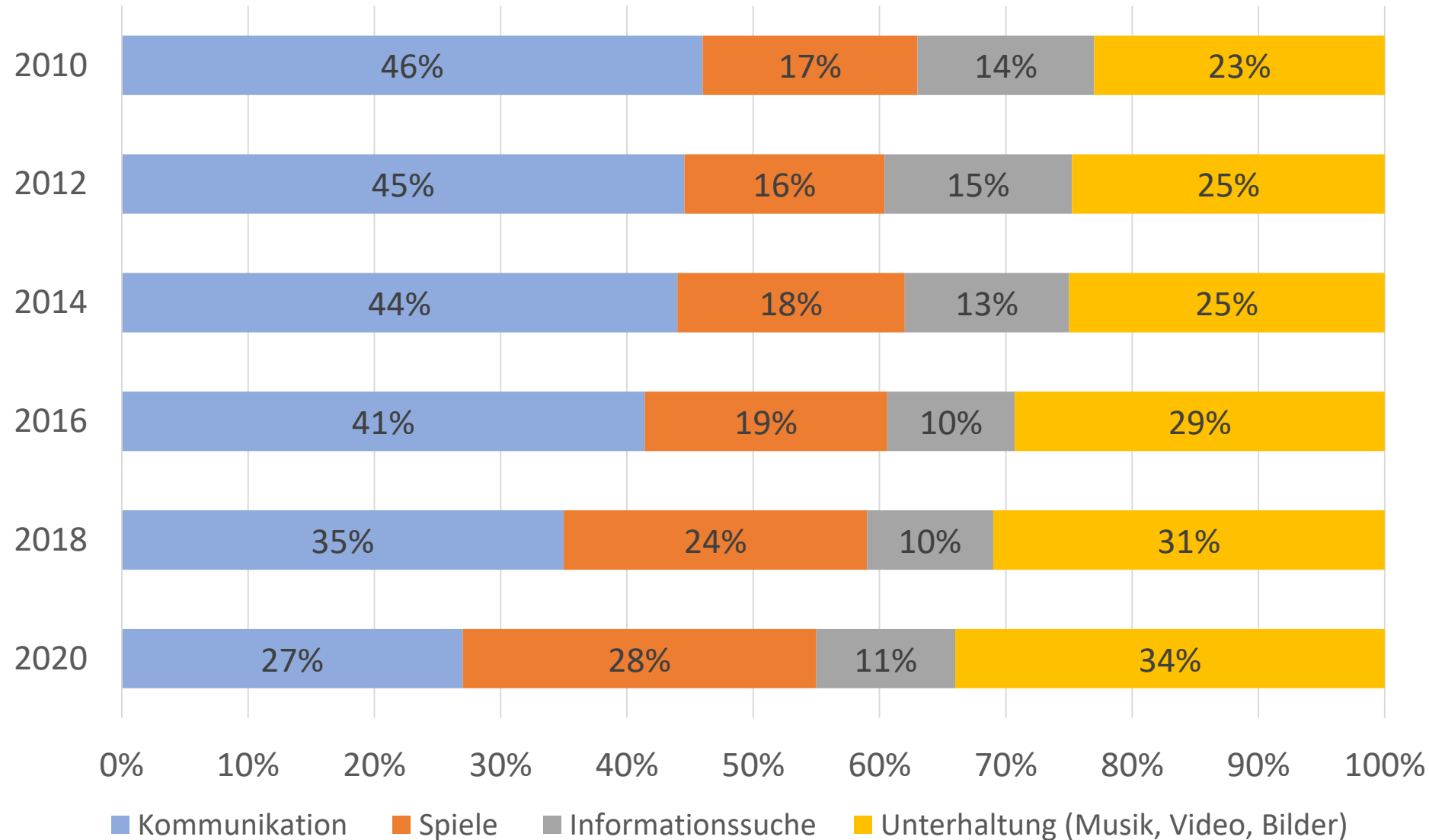
Verhältnis der Formen der Internetnutzung (JIM-Studie 2020)



n=1.200, 12-19
Jährige
Quelle: MPFS 2020

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

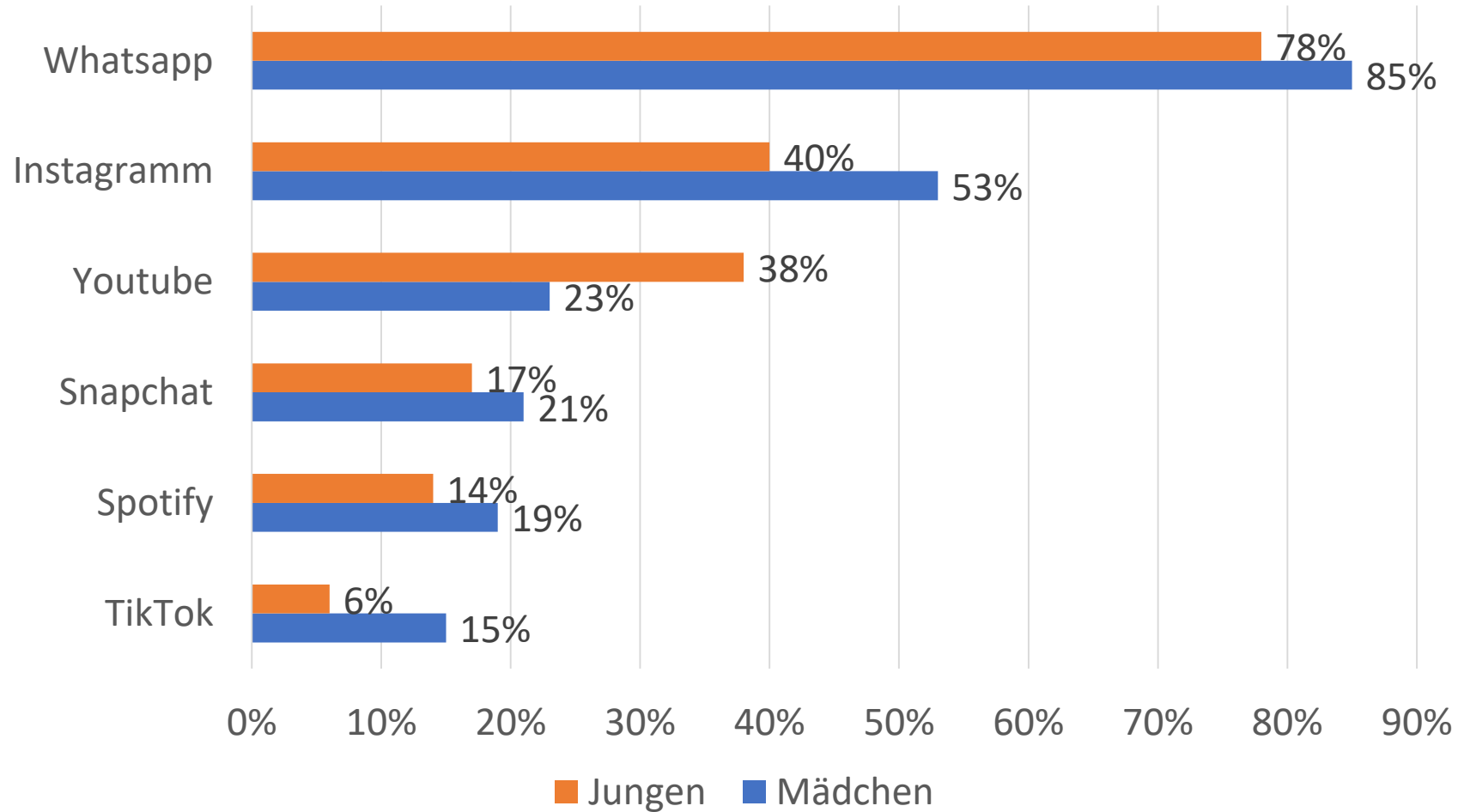
Wandel des Verhältnisses der Formen der Internetnutzung 2010-2020 (JIM-Studien)



n=jeweils 1.200,
12-19 Jährige
Quelle: MPFS 2020,
eig. Darstellung

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

Wichtigste Apps 2020 (bis zu drei Nennungen), Auswahl der TOP 6 (JIM-Studie 2020)



Quelle: MPFS 2020, Basis:
Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.150

Herkunftsbedingte/milieuspezifische Unterschiede der Nutzung digitaler Medien?

Forschungsstand:

- Annahme schichtspezifischer Nutzungsweisen: sozial-privilegierte Kinder und Jugendliche eher instrumentell orientiertere Nutzungsweisen aufweisen (Information, Lernen), sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche eher hedonistisch und sozial-interaktiv orientiert Nutzungsweisen (zusammenfassend Senkbeil et al. 2019).
- Zudem Befunde, dass sozial privilegiertere Kinder und Jugendliche mehr Erfahrung mit digitalen Medien haben breiteres Spektrum an Nutzungsoptionen kennen (u.a. Iske et al. 2016).
- ICILS-Studien 2013 und 2018 erbrachten auch eine höhere „Computer-Literacy“ bei höherem Bildungsstand und sozioökonomischen Status des Elternhauses (Eickelmann et al. 2018).

Herkunftsbedingte/milieuspezifische Unterschiede der Nutzung digitaler Medien? (II)

JIM-Studie 2020: (Schulformbesuch als Schichtmerkmal): keine system. Unterschiede in Zeiten für Nutzung digitale Medien, keine größeren Unterschiede in beliebten Apps oder Spielen, bivariat Unterschiede bei den Inhalten (Spiele vs. Unterhaltung; aber Altersbias im Vergleich Gymnasium-Hauptschule/Realschule)

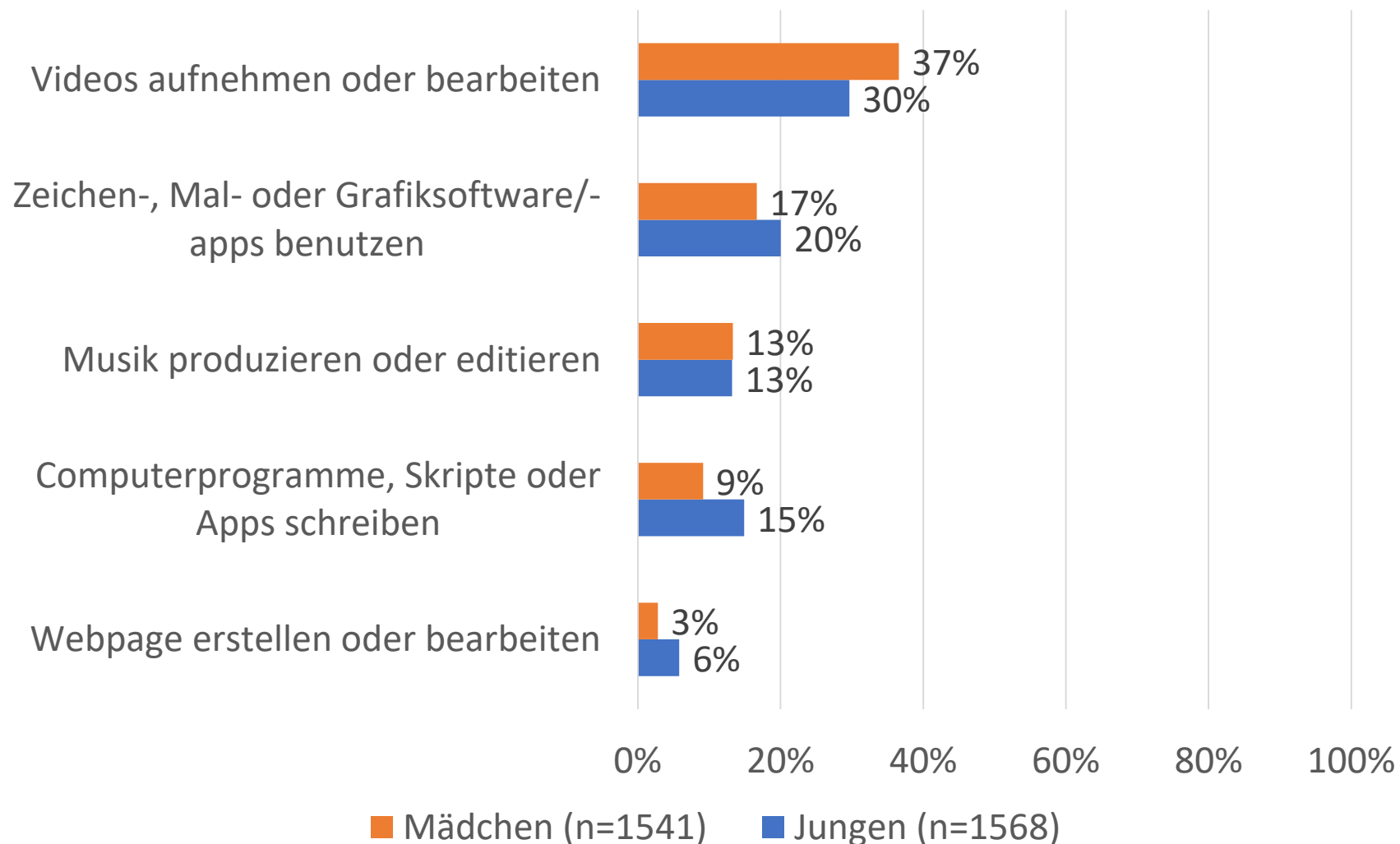
ICIL-Studie 2018: Auch hier kaum schichtbezogene Unterschiede in der Nutzung: Signifikante Mehrnutzung für „nicht-schulbezogene Zwecke“ bei Kindern und Jugendlichen aus bildungsnäheren Elternhäusern (96% zu 89%, Eickelmann et al. 2019), aber

- a) Nutzung für Kommunikation mit Freunden, Bekannten, Familie: Überrepräsentanz Mädchen – **keine** signifikanten Unterschiede bezüglich Bildungsstand oder sozioökonomischer Status
- b) Nutzung digitaler Medien um „Informationen auszutauschen“: Überrepräsentanz Kinder aus nichtakademischen Haushalten, kein Unterschied nach sozioök. Status
- c) Nutzung digitaler Medien für schulisches Lernen: Überrepräsentanz von Mädchen und Jugendlichen mit Migrationshintergrund, **keine** signifikanten Unterschiede bezüglich Bildungsstand oder soziök. Status

Quelle: ICILS 2018, eigene Berechnungen

I. Digitale Alltagspraktiken Jugendlicher

Künstlerisch-ästhetische/„produktive“ digitale Aktivitäten (mind. einmal pro Woche)



Bei multivariater Kontrolle für

- Bildungsstand der Eltern,
- kulturelles Kapital
- sozioök. Status
- Migrationshintergrund
- Stadt/Land

→ **keine signifikanten Unterschiede**, Ausnahme: Jugendliche mit niedrigem familiären sozioök. Status unterrepräsentiert bei der Bearbeitung von Webpages

„Coronabedingte“ Veränderungen in der Nutzung digitaler Medien nach den Schulschließungen?

- Intensivere Nutzung digitaler Medien gerade bei älteren Kindern
- Ausbau familialer digitaler Infrastruktur
- Mehr Jugendliche nehmen sich als kompetent um Umgang mit digitalen Medien wahr
- „Hinweise“ auf schichtspezifische Differenzierung in der Nutzung zu Lernzwecken

II. Digitalität in Angeboten/Aktivitäten der kulturellen Jugendbildung

II. Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Forschungsprojekt AKJDI (Universität Kassel & Philipps-Universität Marburg)
(Laufzeit 10/2018-1/2021)

- Qualitative und quantitative Erhebungen von und bei Trägern und Einrichtungen der kulturellen Jugendbildung in vier Regionen (Interviews, standardisierte Befragungen, Ethnographien)
- Perspektiven von Verantwortlichen und Jugendlichen
- Erhebungen 2019 bis Februar 2020, (kleinere) Nachbefragung bei Trägern Sept./Okt. 2020
 - Frage nach der Bedeutung des Digitalen für Einrichtungen und Träger und dem möglichen Wandel durch Digitalität
 - Frage nach jugendlicher digitaler Alltagskultur und jugendlicher Wahrnehmung und Bewertung der Digitalität in den Aktivitäten/Angeboten der kulturellen Jugendbildung

Blickrichtungen:

- Digitalität in der Organisation der Träger/Einrichtungen
- Nutzung digitaler Medien in Aktivitäten und Angeboten
- Digitalität als Thema der kulturellen Jugendbildung

II. Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Ergebnisse zum Einsatz digitaler Medien

- Etwa 1/3 der antwortenden Träger/Einrichtungen (n=78) machte Angebote/Aktivitäten im Themenbereich Digitalität/zu digitalen Medien
- 3/4 der Träger/Einrichtungen nutzte nach eigenen Angaben in den Angeboten digitale Medien (mit unterschiedlicher Intensität) – die Jugendliche beschrieben dieses nur etwa bei der Hälfte der Angebote.
- Das Internet generell und als Hardware „Computer/Laptops“ wurden laut den befragten Träger/Einrichtungen am häufigsten eingesetzt – je nach Thema/Sparte haben digitale Instrumente oder digitale Kameras zudem spezifische Bedeutung. Die Jugendlichen berichten hingegen vor allem vom Einsatz von *Smartphones*.
- Entsprechend wird als Nutzungszweck digitaler Medien vor allem „Werkzeug/Arbeitsmittel“ betont.
- 1/3 der Jugendlichen, die Mediennutzung in den Angeboten angeben, beschreibt den Einsatz *eigener* digitaler Geräte.
- In den Ethnographien konnten exemplarisch auch Prozesse des Transfers digitaler Praktiken von Jugendlichen in Angebote/Aktivitäten beschrieben werden.

→ *Insgesamt keine großen Unterschiede zwischen den Erhebungsregionen oder mit Blick auf die Sparte der Angebote (wobei der Medieneinsatz im Bereich der Musik tendenziell weniger stark ausgeprägt war)*

II. Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Beispiele: Digitales in Angeboten

Handy-Stopmotion (Kunst im Koffer)

WAS?

„Das Smartphone mit seinen vielfältigen Funktionen ist mittlerweile unser ständiger Begleiter geworden. In diesem Workshop lernen die Schüler/innen die Funktionsweise der Animationstechnik kennen, experimentieren mit den Möglichkeiten der Stopmotion-Animation und drehen ihren ersten eigenen kleinen Stopmotion-Film. Wichtig: Mindestens jede/r dritte Teilnehmer/in sollte für diesen Workshop ein aufgeladenes Smartphone mit der kostenlosen App 'Stopmotion Studio' mitbringen.“

Quelle: <https://www.kunst-im-koffer.com/online-workshops/online-privatworkshop/>, letzter Zugriff: 23.12.2020

WER?

Schulklassen 5-12

WANN?

Flexibel,
6 Unterrichtsstunden

WO?

Kunst im Koffer

Starke Beats – mit einer Audiosoftware musizieren (ZKM)

WAS?

„Auf dem Computer selbst Musik produzieren ist heute so einfach wie nie zuvor. Dabei spielen Beats, ob Hiphop oder Deephouse, eine zentrale Rolle. Unsere Sammlungsausstellung bietet eine Vielzahl von Soundwerken, die das Experimentieren mit digitalen Klängen ermöglichen. »Reactable« (2005), ist eine computerbasierte und interaktive Installation. Sie beinhaltet fast alle Elementarteile der digitalen Musikproduktion und motiviert Menschen zum Musizieren. In diesem Workshop erlernen SchülerInnen in Gruppen oder einzeln, exemplarisch mit Möglichkeiten einer Audiosoftware umzugehen und (tanzbare) Klänge zu produzieren. Musikalische Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.“

Quelle: <https://zkm.de/de/starke-beats-mit-einer-audiosoftware-musizieren>, letzter Zugriff: 04.01.2021

WER?

Schulklassen,
ab Klassenstufe 7, max. 7
Personen

WANN?

flexibel – 1 Termin a 3h

WO?

ZKM (Zentrum für Kunst
und Medien Karlsruhe)

Social Media Day (Junge Presse)

WAS?

„Journalismus steht längst nicht mehr nur mit Zeitungen und Magazinen in Verbindung. [...] Auf Social Media Plattformen ist es unglaublich leicht, Meinungen und Ansichten zu formulieren, zu teilen sowie zu veröffentlichen. Dadurch entstehen ganz neue Möglichkeiten, Journalismus zu betreiben. Damit die Qualität der Berichterstattung jedoch nicht schwindet, sollte man sich erst näher mit Social Media befassen, bevor man durchstartet. Lass uns gemeinsam einen Tag lang in die Welt der sozialen Medien eintauchen und herausfinden, wie man verschiedene Plattformen auch für hochqualitative journalistische Arbeit nutzen kann.“

Quelle: <https://junge-presse.de/seminar/social-media-day/>, letzter Zugriff: 11.01.2021

WER?

Jugendliche und junge
Erwachsene

WANN?

29.06.2019

WO?

Jugendmedienzentrum
Essen

WAS?

„Scratch ist eine einfache Programmiersprache, mit der sich eigene Computerspiele gestalten lassen. Die SpielheldInnen können rennen, springen und fliegen. Computerspiele sind für viele Jugendliche ein beliebtes Hobby. Der kindliche Spieltrieb wird mit verschiedenen Triggern aufrechterhalten und die GamerInnen werden motiviert dabeizubleiben, um zu gewinnen. Wie entsteht aber ein einfaches Computerspiel? Was macht ein Spiel spannend und wie kann es programmiert werden? Der Workshop vermittelt Antworten zu diesen Fragen und einen praktischen Einblick in die Gestaltung der Computerspiele. Dabei werden die SchülerInnen ein kleines Jump-and-run-Spiel mit eigenen Figuren programmieren, das anschließend gespielt werden kann.“

Quelle: <https://zkm.de/de/jump-and-run-mit-scratch-basics-fuer-spiele-programmieren>, letzter Zugriff: 11.01.2021

WER?

Ab Klassenstufe 6

WANN?

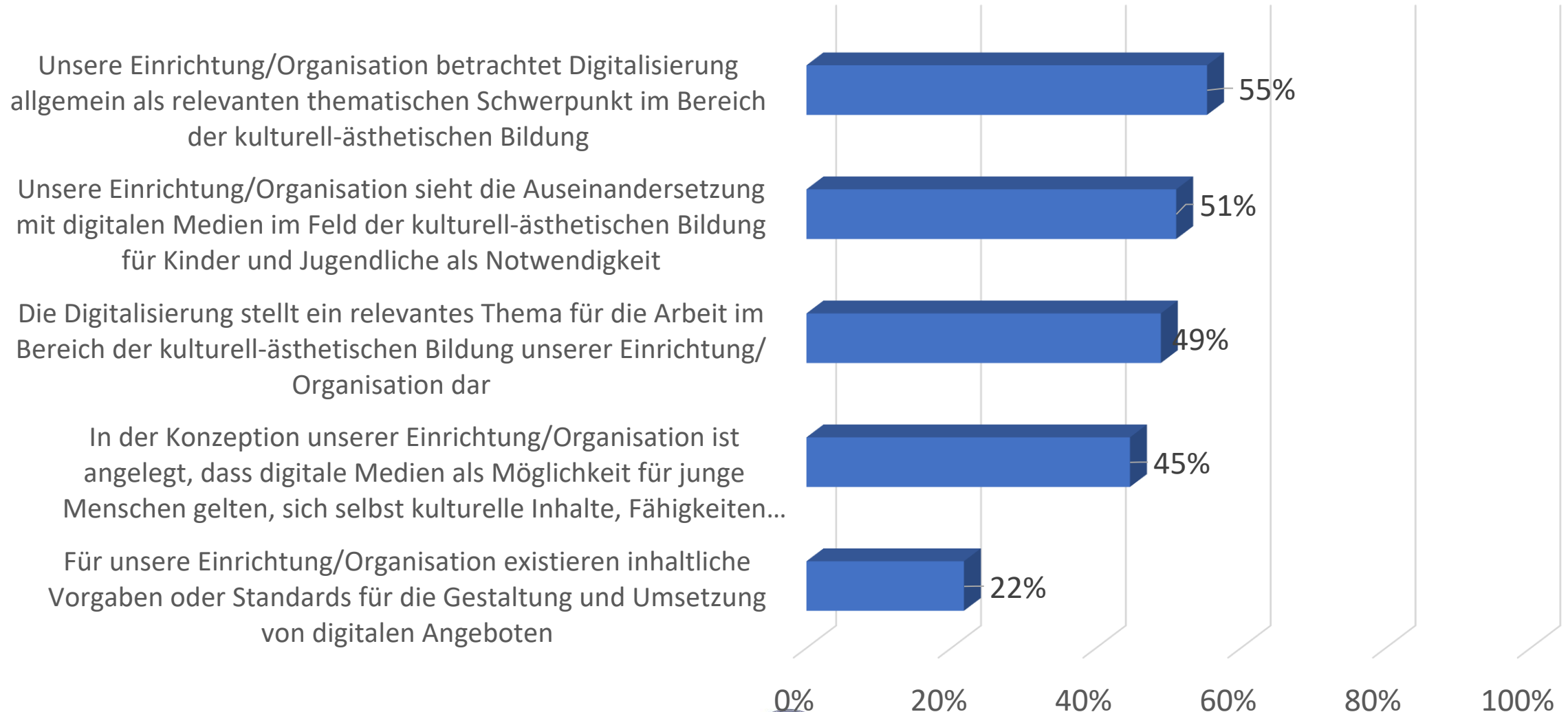
Flexibel, Einzeltermin

WO?

ZKM (Zentrum für Kunst
und Medien Karlsruhe)

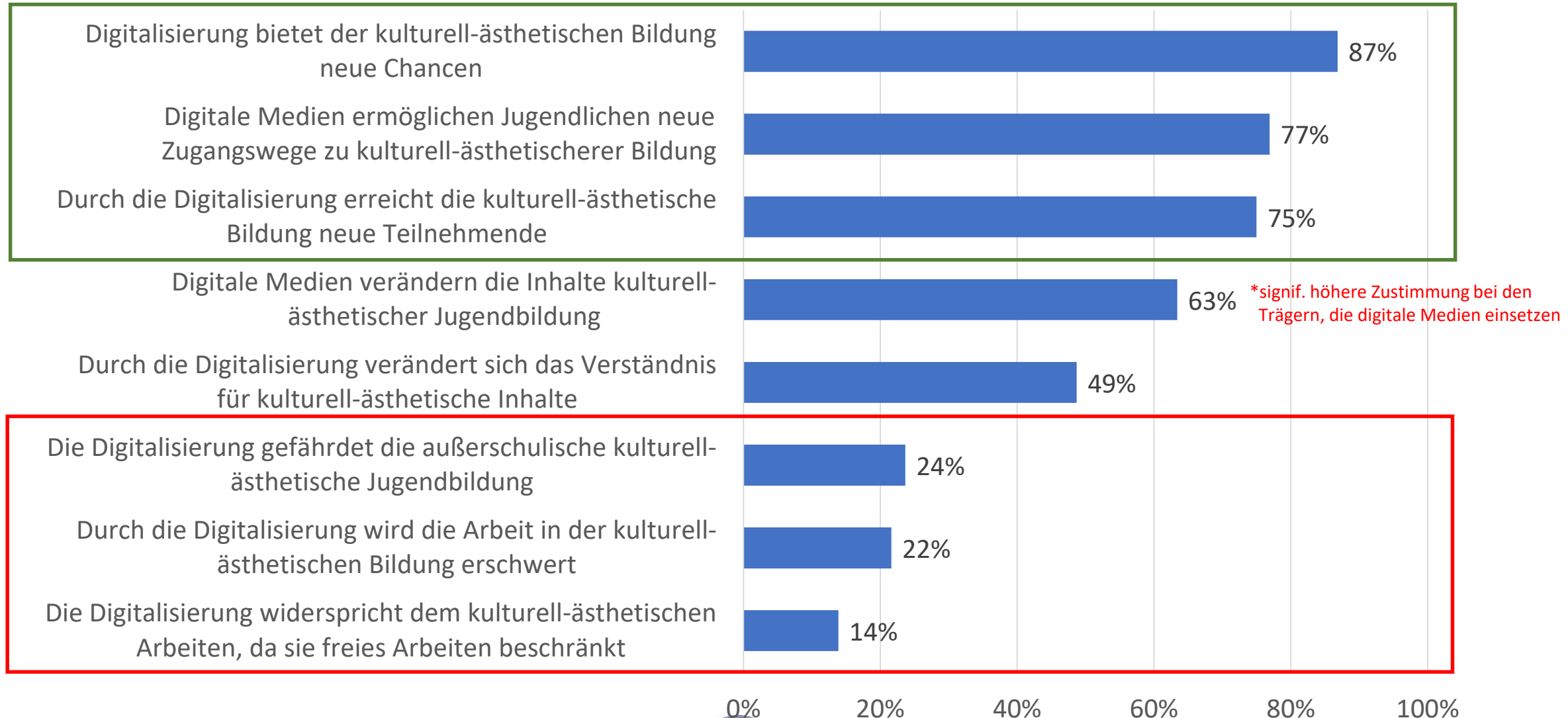
II. Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Einschätzungen/Bewertung der Träger zum Einsatz digitaler Medien für die kulturelle Bildung



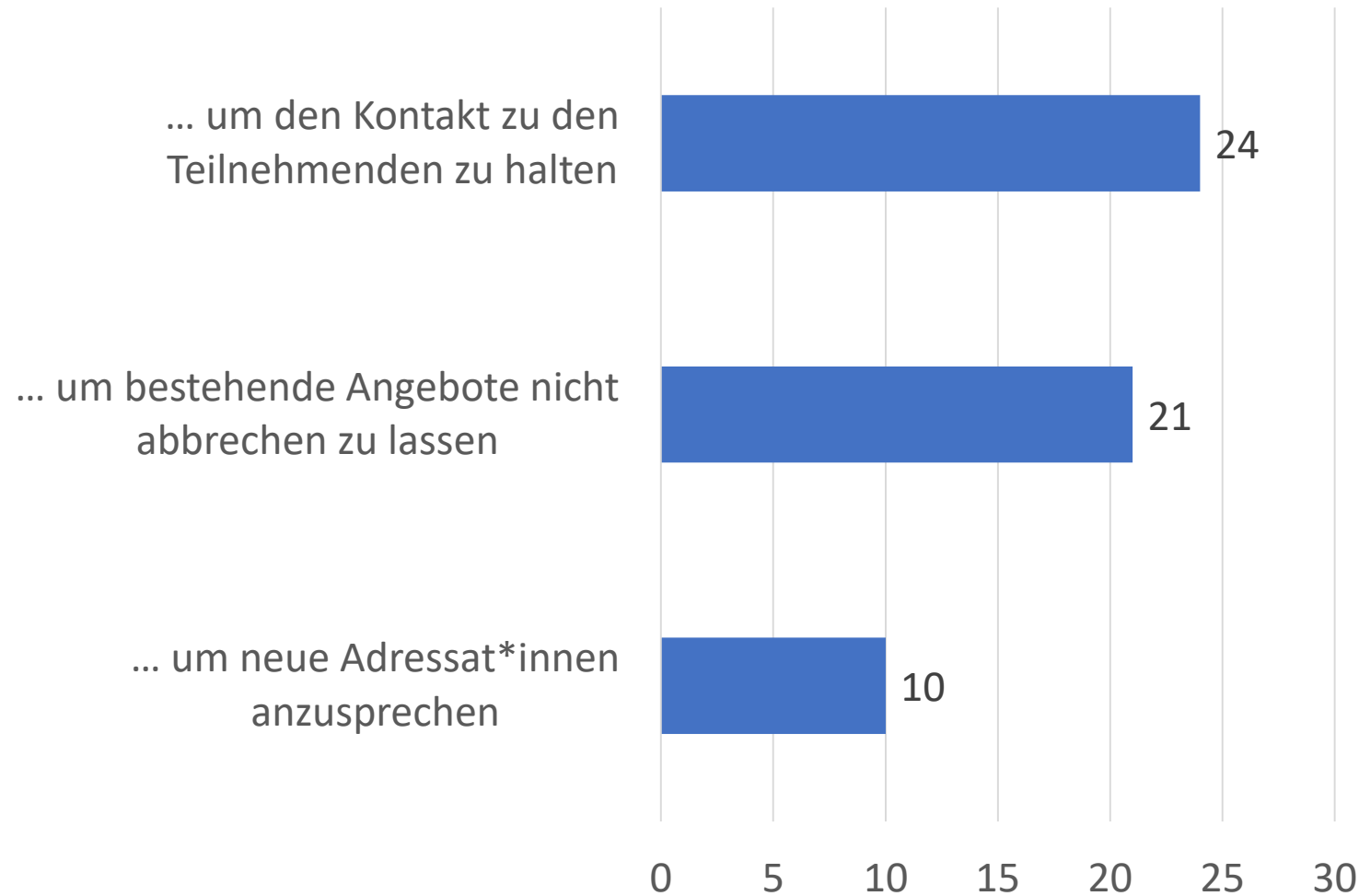
II. Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Bewertung des Einsatzes digitaler Medien in der kult. Jugendbildung (Trägerbefragung 2019, Zustimmung in %)



II. Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Gründe für den vermehrten Einsatz digitaler Medien nach Lockdown (Nachbefragung 2020, n=31)



*In der Jugendbefragung (2019) wurde gerade von Teilnehmenden mit **hohem** soziökonomischen Status betont, dass ihnen das Internet „für ihre Kunst“ wichtig ist.*

III. Fazit: Chance für milieuübergreifende Bildungsangebote und jugendkulturelle Praktiken?

III. Fazit

Digitalität als Möglichkeit für jugendkulturelle Praktiken?

- Digitale Durchdringungen des Alltags als Selbstverständlichkeit, in Lockdownzeiten noch bedeutsamer
- Breite Verfügung von Jugendlichen über Hardware mit dem Smartphone im Zentrum, Nutzung digitaler Medien eher neigungs-, typen- und cliquenabhängig als von klassischen soziostrukturellen Merkmalen, bedeutsamer Unterschiede aber zwischen Jungen und Mädchen
- Ein begrenzter Teil der Jugendlichen nutzt digitale Medien künstlerisch-expressiv oder produktiv (häufig verbunden mit der Nutzung sozialer Netzwerken), hier keine systematischen milieuspezifischen Unterschiede, darüber hinaus neue Organisation und Vernetzungsformen von jugendkulturellen Praktiken
- Zugewinn an Möglichkeiten (Inhalte, Reichweite, Interaktivität,..) dabei große Bedeutung von bestimmten Plattformen und Angeboten, die jugendkulturelle Praktiken prägen (z.B. TikTok, Youtube)
- These: vor allem jugendkulturelle Nutzung der Möglichkeiten digitaler Medien um bestehende Interessen und eigene Praktiken zu erweitern (im Sinne eines Wandels), vielleicht weniger völlig neue jugendkultureller Phänomene oder neue mileuübergreifende Verbindungen – aber **Gaming** möglicherweise mit besonderen Potentialen

III. Fazit

Digitalität als Chance eines milieuübergreifenden Zugangs für Angebote der kulturellen Jugendbildung?

- „Digitalität“ wird von Trägern mehrheitlich als Chance angesehen, eigene „Digitalisierung“ erfolgt aber eher im Rahmen des Bestehenden bzw. des Bestandserhalts
- „Zwangsdigitalisierungsschub“ für Träger und Einrichtungen durch Lockdown
- Zugang zu den Angeboten weiterhin sozial selektiv, Zugangshürden liegen vermutlich weniger in den Voraussetzungen sondern den Gegenständen und Zielrichtungen der Angebote
- Nutzung digitaler Medien eher zum „Halten“ von schon Teilnehmenden als Gewinnung neuer Zielgruppen?
- Träger und Einrichtungen, die digitale Medien zum zentralen Gegenstand haben, als Digitalisierungsgewinner?
- Liegen Chancen in der Digitalität als Gegenstand? Oder darin, dass Digitalität heisst, mit der Zeit zu gehen und eigenen Angebote „zeitgemäß“ zu gestalten?
- Digitale Praktiken als Jugendalltag, Integration erfordert Einbeziehung und Gestaltungsmöglichkeiten für Jugendliche

Quellenangaben

Berg, A. (2019). Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt. Unter https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf (Letzter Zugriff 12.1.2021).

Eickelmann, B. et al. (Hrsg.) (2019). Computer- und informations-bezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking. Münster: Waxmann.

Iske, S., Klein, A. & Verständig, D. (2016). Informelles Lernen und digitale Spaltung. In M. Rohs (Hrsg.), Handbuch Informelles Lernen (S. 567-584). Kaiserslautern: Springer.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020). JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien.

Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf (Letzter Zugriff 12.1.2021).

Senkbeil, M., Drossel, K., Eickelmann, B. & Venneman, M. (2019). Soziale Herkunft und computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich. In Eickelmann, B. et al. (Hrsg.), Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking (S. 301-333). Münster: Waxmann.

Hinweise zum Projekt AKJDI: <https://www.uni-marburg.de/de/fb21/erzwinst/arbeitsbereiche/eb-ajb/ajb/forschung/projekte/akjdi>