

Dokumentation des Abschlussworkshops des Projekts „Angebote in Handlungsräumen der kulturellen Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung“ (AKJDI)

14. bis 15. Januar 2021

Inhaltsverzeichnis

Präsentationen vom 14.01.21

Ivo Züchner & Werner Thole: Kulturelle Jugendbildung im Zeitalter der Digitalisierung. Zum Programm eines Forschungsvorhabens	3
Viktoria Pfeifer & Lea Beiser: Digitale Medien und digitale Inhalte in Angeboten/Aktivitäten kultureller Jugendbildung. Ergebnisse der standardisierten Befragung der Anbieter und Träger	19
Julia Rohde: Perspektiven von Anbietern und Trägern auf Praktiken und Formen der Digitalisierung in der kulturellen Jugendbildung. Ergebnisse der Interviews mit Expert*innen	36

Präsentationen vom 15.01.21

Viktoria Pfeifer: Kulturell-ästhetische Aktivitäten Jugendlicher und digitale Medien im non-formalen und informellen Raum. Ergebnisse der standardisierten Befragung jugendlicher Teilnehmender von Angeboten/Aktivitäten kultureller Jugendbildung	57
Julia Rohde: Jugendkulturelle Praktiken und Digitalität. Ergebnisse der Ethnografien in Angeboten und Settings der kulturellen Jugendbildung	72
Werner Thole & Ivo Züchner: Digitalität in der kulturellen Jugendbildung. Erkenntnisse aus einem Forschungsvorhaben –eine Diskussionsaufforderung	92

Kulturelle Jugendbildung im Zeitalter der Digitalisierung.

Zum Programm eines Forschungsvorhabens

Ivo Züchner & Werner Thole

Abschlussworkshop des Forschungsvorhabens AKJDI
Ergebnisse zur Anbieterperspektive

14. Januar 2021

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Philipps



Universität
Marburg

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T

Aufbau

1. Hintergrund: Kulturelle Jugendbildung im Digitalisierungsprozess
2. Forschungsperspektiven
3. Anlage des Projekts

(1)

Hintergrund

Ausgangspunkte

- Gemeinsames Projekt JuArt zu (Wirkungen von) Bildungsprozessen in Jugendkunstschulen
- Forschungsförderlinie des BMBF „Digitalisierung in der kulturellen Bildung

JuArt: bundesweite Studie, Kombination quantitativer und qualitativer Forschungszugänge, Blick auf *Wirkungen*, aber im Verlauf auch auf Wirkungszusammenhänge und (kommunikative) Prozesse sowie „nicht-intendierte Bildungsprozesse“ in Aktivitäten und Angeboten der Jugendkunstschulen

Zudem Vor-Ort Befragungen in Jugendkunstschulen „zwischen Rotweil und Rostock“, die den Blick für regionale Unterschiede öffneten, Digitalisierung wenn dann als Angebotsinhalt ein Thema.

Digitalisierung in der kulturellen Jugendbildung

Verständnis von Digitalisierung

Digitalisierung als gesellschaftlicher Prozess, der über die Umwandlung/Umstellung von Analogem in Digitales hinausweist – Veränderungen von Kommunikation, Produktion, Organisationsformen, Wahrnehmungen in alle Alltagspraktiken hinein (Wandel gesellschaftlicher „Selbstverständlichkeiten“) – was direkt das Verhältnis von Digitalität und Kultur anspricht

Entsprechend richtet sich der Blick auf Digitalisierung in der kulturellen Jugendbildung mindestens auf

- Technische Veränderungen
- Inhaltliche Veränderungen
- Methodische Veränderungen
- Soziale Veränderungen

Ebenen der Digitalisierung in der kulturellen Jugendbildung (II)

Organisation

- Digitalisierung in organisatorischen Prozessen, digitale Kommunikation intern/extern

Aktivitäten/Angebote

- Einsatz digitale Medien als Werkzeug/Hilfsmittel (Stimmgerät, Aufnahmegerät, Speicherplatz)
- Einsatz digitaler Medien als gestaltendes Medium (Sampling, Grafiktablet)
- Einsatz digitaler Medium als Ersatz (digitale Museen)
- Befähigung zu kompetenten Nutzung digitaler Medien (Schulungen zur OnlineLiteratur)
- Digitalität/digitale Alltagspraktiken als Gegenstand von intendierten Reflexionsprozessen

Alltagsrealitäten von Kindern und Jugendlichen

- Veränderte Lebenswelten mit „neuen“ digitale Alltagspraktiken
- Neue Bewältigungsaufgaben durch Digitalisierung

2.

Forschungsperspektiven und Herausforderungen des Projekts

Erkenntnisinteressen des Projekts

1. Organisations- und Trägerperspektive:

- wie Träger, Organisationen, Verbände, Institutionen, Einrichtungen das Thema Digitalisierung organisatorisch und inhaltlich aufgreifen
- in welcher Form Varianten und Innovationen des Bestehenden über Digitalisierungsprozesse entstehen
- mit welchen Intentionen eine „aktive Digitalisierung“ von Organisationen motiviert war/ist

2. Akteurs-/Jugendlichenperspektiven:

- wie Jugendlichen zu welchen Gelegenheiten Zeiten in welchen zeitlichen Umfängen Digitales in ihre Alltag integrieren
- mit welchen Medien sie im Kontext ihrer kulturellen Artikulationen an der Gestaltung von Digitalisierungsprozessen in und außerhalb der non-formalen Bildungsangebote teilnehmen und
- wie sie auf digitale Angebote und Darstellungsformen während ihres Engagements in non-formal gerahmten Bildungsangeboten zurückgreifen und diese (mit)gestalten.

D.h.: Blickrichtungen unter dem Aspekt des Digitalen

- auf Veränderung von Organisationen der kulturellen Jugendbildung/
- auf Rolle und Haltungen von Verantwortlichen der kulturellen Jugendbildung („Steuerung“?)
- auf neue Inhalte kultureller Bildung
- auf veränderten Formen künstlerischer Produktion und Ästhetik in Lehr-Lernprozessen kultureller Bildung
- auf einen möglichen Wandel ästhetischer Wahrnehmungs- und Rezeptionsmuster und -prozesse durch digitale Technologie
- auf digitale Alltagspraktiken von Kindern und Jugendlichen
- auf digitale kulturell-ästhetische Selbstaneignungsprozessen von Kindern und Jugendlichen
- auf Mitgestaltung Jugendlicher/“Transmission“ jugendlicher Digitalität in die kulturelle Jugendbildung
- auf Veränderung von Teilhabe und Zugängen an kulturellen Bildungsangeboten/-aktivitäten

Herausforderung der „Gegenstände“

- Kulturelle Jugendbildung zwischen Angebotsstruktur und Vereinswesen, zwischen Angebotsorientierung und Selbstorganisation, zwischen Persönlichkeitsbildung und Qualifikation
- Erhebung der Angebote/Aktivitäten
- Gegenstand „Digitales“: zwischen „dem Internet“ - Geräten (Smartphone) - Applikationen & Software

Herausforderung Covid-19

- Eigene Arbeitssituation
- Eingeschränkter/verhinderter Feldzugang
- Veränderung des 2019 erhobenen Status-Quo (verstärkte Digitalisierung durch Lockdown und Einrichtungsschließungen ab März 2020)

(3)

Anlage des Projekts

Forschungsprogramm in vier Schritten

- A) Identifizierung und Systematisierung der Orte und Formen der Digitalisierung ästhetisch-kultureller Angebote in der außerschulischen Jugendbildung
- B) Sichtweisen der Angebotsverantwortlichen auf Prozesse und Formen der Digitalisierung
- C) Digitale jugendkulturelle Praktiken und Verbindung kultureller mit digitalen Aktivitäten von Jugendlichen
- D) Digitalisierung der Angebote der kulturellen Jugendbildung aus Sicht der Jugendlichen

Forschungszugänge

Interviews mit regionalen und überregionalen Verantwortlichen der kulturellen Jugendbildung

Quantitative Befragung von Verantwortlichen von Einrichtungen und Trägern der Kulturellen Jugendbildung in den vier Regionen

Qualitative Inhaltsanalyse von Programmen der Träger/Einrichtungen

Ethnographien „vor Ort“

Quantitative Teilnehmendenbefragung in den vier Regionen

Sekundäranalysen von Jugendstudien

Region/Regionenauswahl – zwischen Theorie und Pragmatik

- a) Im Rahmen der Ressourcen keine bundesweit repräsentativen Erhebungen möglich
- b) Annahme regionaler Disparitäten im Digitalisierungsprozess

Ausgangsbeobachtung , dass der Digitalisierungsprozess regional „ungleichzeitig“ verläuft, abhängig von

- technische Infrastruktur/Grundversorgung
- Wirtschaftsstruktur
- Bevölkerungszusammensetzung/Milieus
- ...

→ Annahme einer spezifischen „Resonanz“ eines regionalen Zusammenhangs, einer regionale Alltagskultur auf digitale Entwicklungen

→ Frage, inwieweit sich diese regionenspezifische Resonanz auch in den Aktivitäten der kulturellen Jugendbildung findet

Region/Regionenauswahl – zwischen Theorie und Pragmatik

Praktische Vorabfestlegung bei Antragsstellung: Vier Regionen

Kriterien für den Auswahlprozess:

- Systematische Kontrastierungen: Stadt-Land, Ost-West, wirtschaftliche Entwicklung/Sektoren
- Identifizierbare Angebotslandschaft der kultureller Jugendbildung & Gewinnung von Ansprechpersonen und Multiplikator*innen vor Ort

Im Ergebnis:

Essen – Eichsfeld – Karlsruhe – Heidekreis

Rückbindung und Kommunikation von Zwischenergebnissen mit Fachpraxis und Wissenschaft

Zwei Expert*innengespräche + Abschlussworkshop

- a) Expert*innentreffen vor Feldstart
- b) Treffen mit Mitarbeiter*innen andere Projekte der Förderline zu Zugängen und Auswertungsstrategien
- c) Abschlussworkshop: Erste Ergebnispräsentation und -diskussion



AKJDI

Angebote in Handlungsräumen der kulturellen
Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung

Digitale Medien und digitale Inhalte in Angeboten/Aktivitäten kultureller Jugendbildung

Ergebnisse der standardisierten Befragung der Anbieter und Träger

Viktoria Pfeifer, Lea Beiser

Abschlussworkshop des Projekts „Angebote in Handlungsräumen der
kulturellen Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung“ (AKJDI)

14. bis 15. Januar 2021

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T

Philipps



Universität
Marburg

GEFÖRDERT VOM

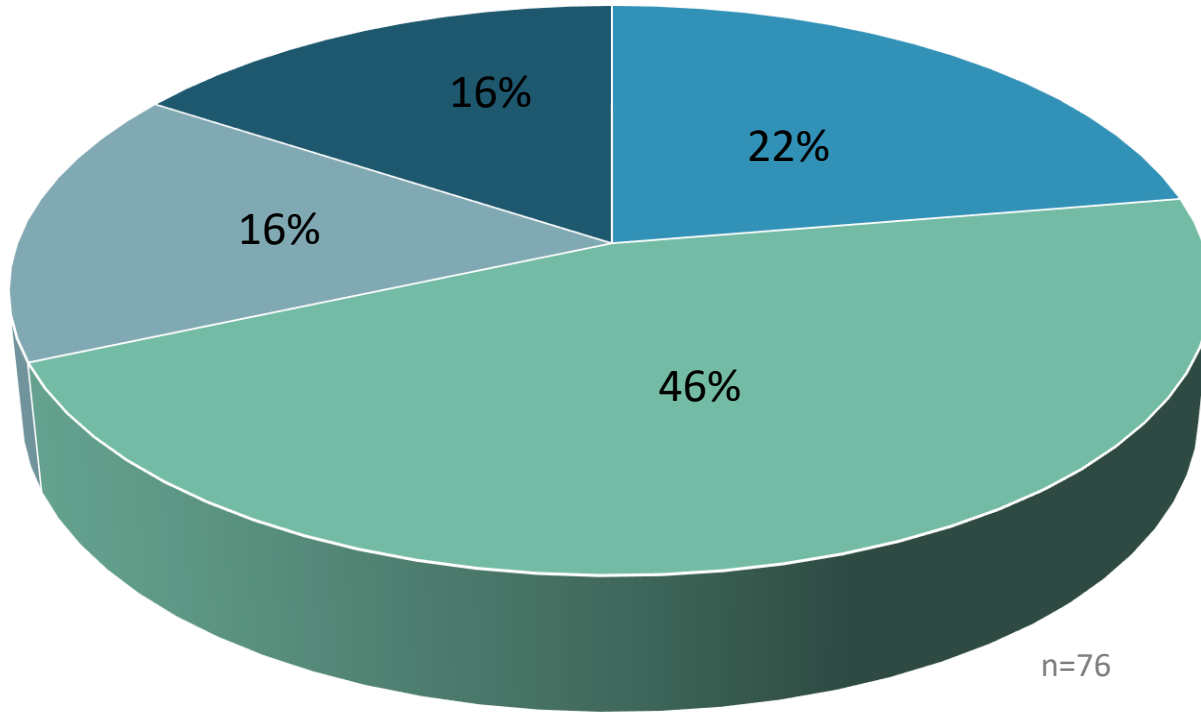


Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

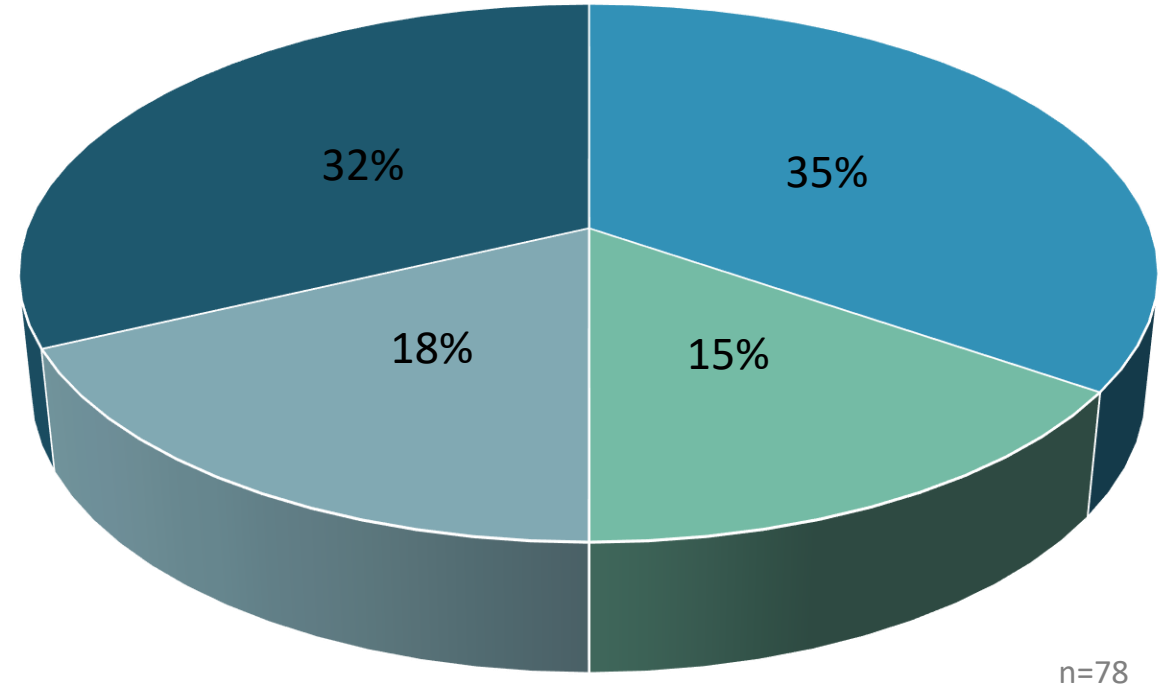
Stichprobe/Stichprobengewinnung

- Vier Regionen: Karlsruhe, Essen, Eichsfeld, Heidekreis
- Onlinerecherche von Einrichtungen/Anbietern + Gatekeeper*innen in den vier Regionen
- Ziel: Vollerhebung in den vier Regionen
- Befragung parallel per Paper-Pencil-Fragebogen und Onlinefragebogen erste Jahreshälfte 2019
- Angeschrieben: n=497, Rücklauf: n=78
- Nachbefragung im Herbst 2020; Rücklauf: n=31

Stichprobe 2019



■ Karlsruhe ■ Essen ■ Eichsfeld ■ Heidekreis



■ Musik
■ Darstellende und Bildende Kunst
■ Weitere einzelne Sparten
■ Mehrere Sparten

I. Angebote/Aktivitäten „zu Digitalem“

II. Einsatz digitaler Medien in den Angeboten/Aktivitäten

III. Perspektive Angebotsverantwortlicher auf Digitalisierung im Feld kultureller Jugendbildung

Sonic Pi Crash Kurs digital (ZKM)

WAS?

„Mit dem kostenlosen Programm Sonic Pi können wir auf einfache Weise Musik und unsere eigenen Melodien programmieren. Anschließend bauen wir coole Beats und tauchen tiefer in die Welt von Sonic Pi ein.

Vorkenntnisse in Programmieren oder Komponieren sind nicht erforderlich.“

WER?

Schulklassen,
ab Klassenstufe 5, max.
15 Personen

WANN?

flexibel – 2 Termine

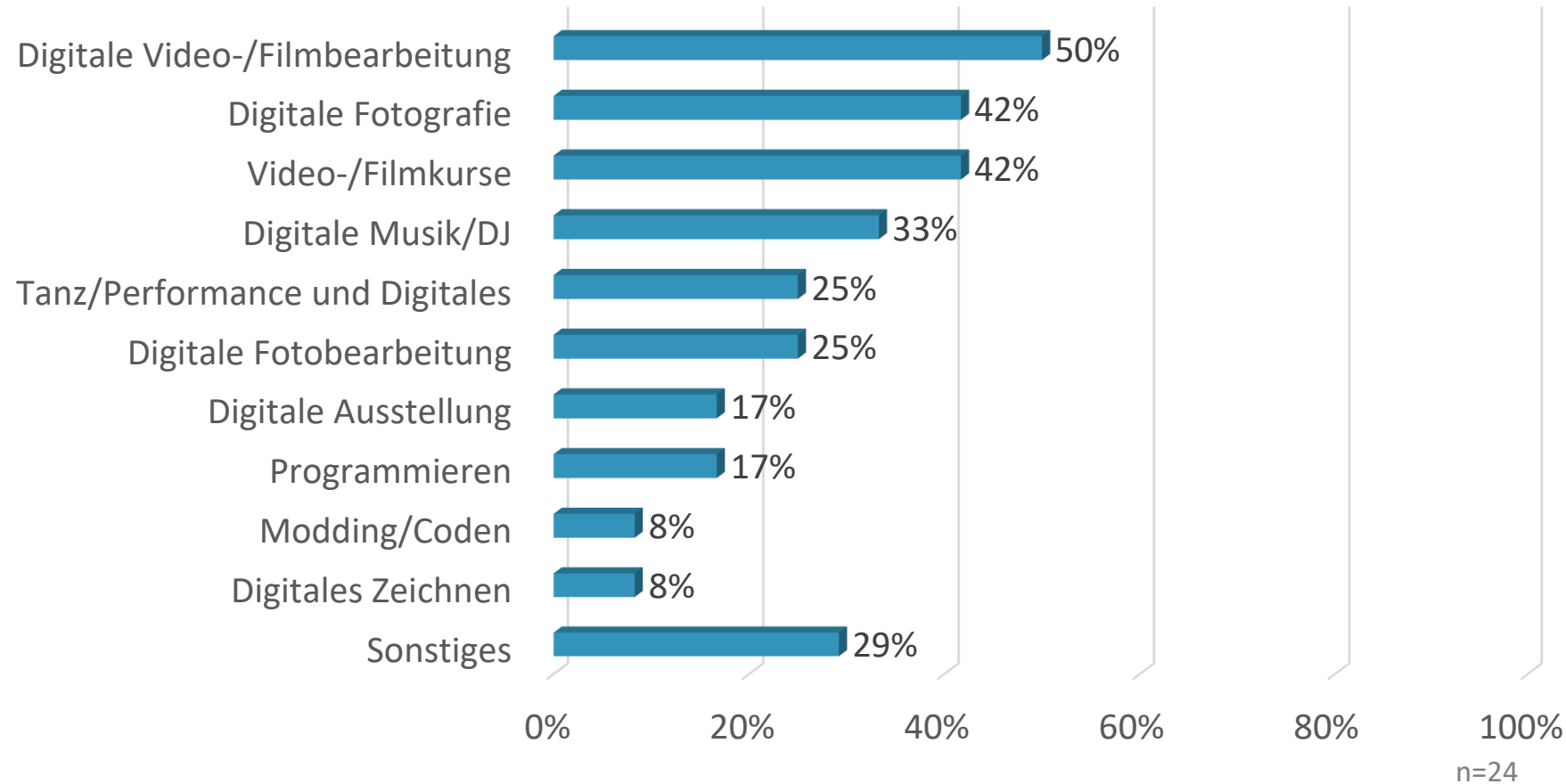
WO?

online

Quelle: <https://zkm.de/de/sonic-pi-crash-kurs-digital>, letzter Zugriff: 04.01.2021

Abb.1: Beispiel Angebot/Aktivität „zu Digitalem“

Angebote/Aktivitäten „zu Digitalem“ (Mehrfachantwort)



APPsolutely BEETHOVEN! – Eine Spurensuche in der Musikbibliothek (Stadtbibliothek Essen)

WAS?

„Ludwig van BEETHOVEN wird 2020 anlässlich seines 250. Geburtstags überall auf der Welt gefeiert. Aber was weiß man wirklich über ihn? Schulklassen und Kindergruppen sind aufgerufen, mit Tablets in der Musikbibliothek auf Spurensuche zu gehen und so ganz nebenbei zu „Beethoven-Experten“ zu werden. Spaß ist garantiert! Tablets werden zur Verfügung gestellt.“

WER?

Schulklassen &
Kindergruppen, Klasse 5-8

WANN?

flexibel, Einzeltermin

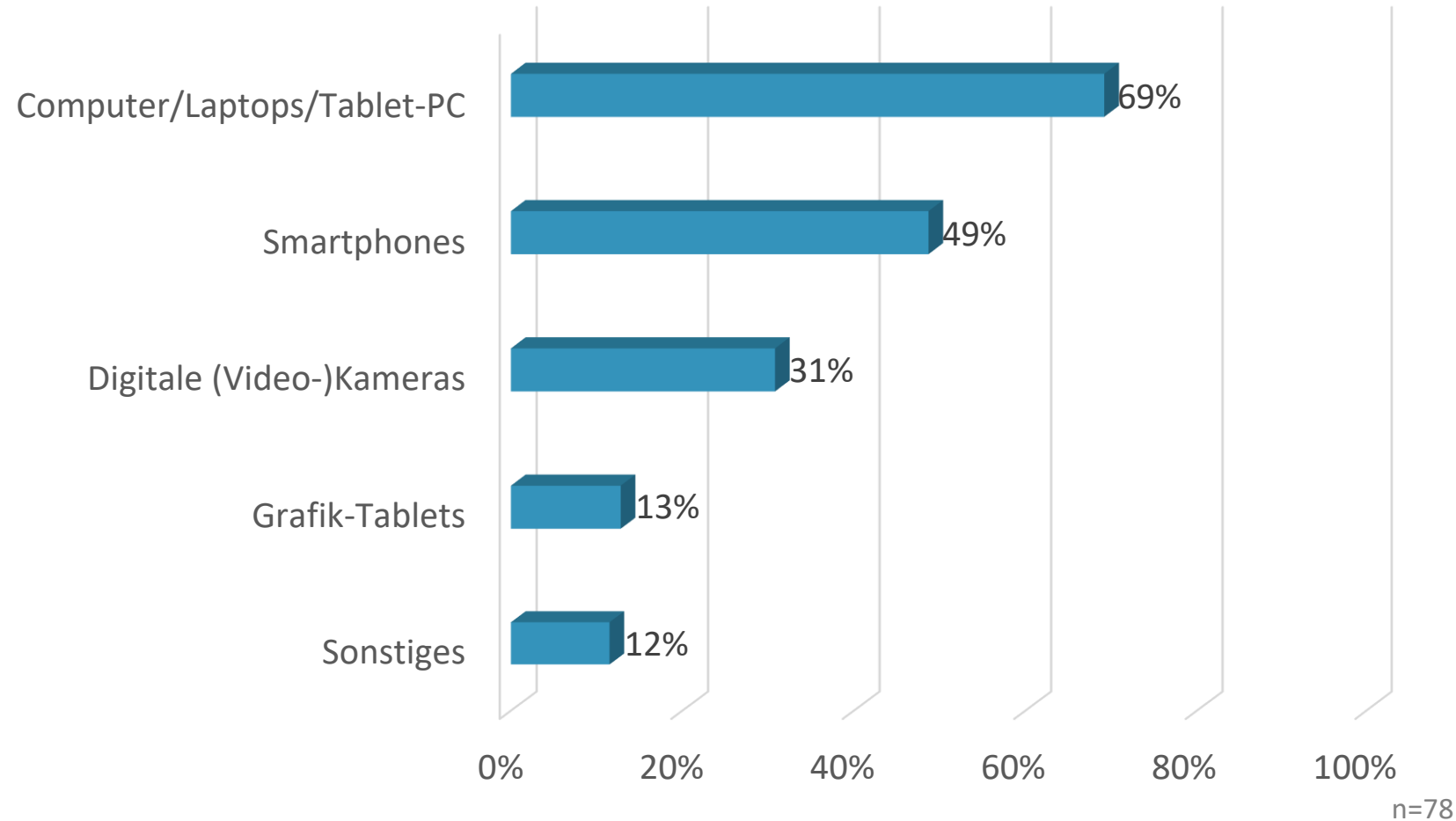
WO?

Stadtbibliothek

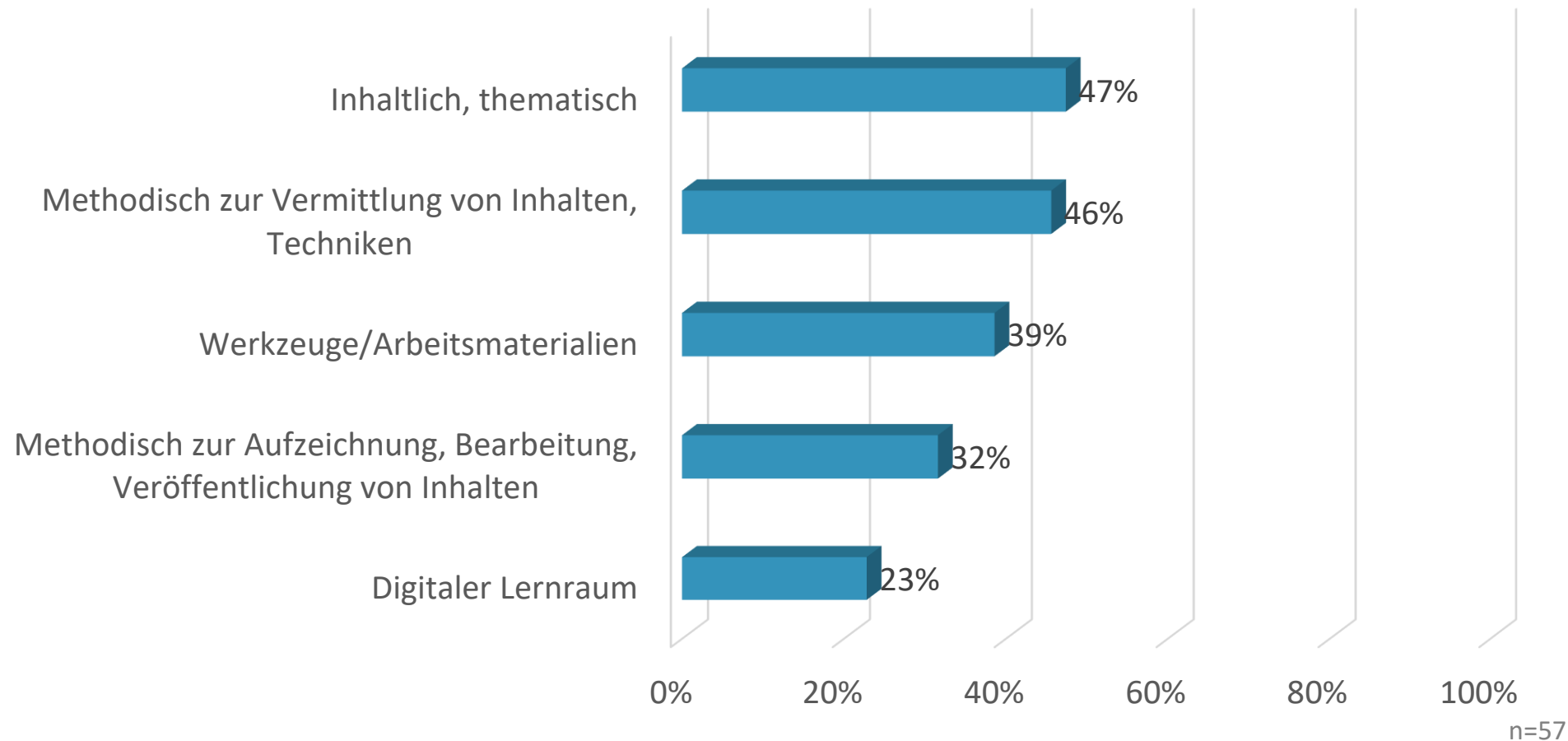
Quelle: https://www.stadtbibliothek-essen.de/sbbtke_angebote/sbbtke_fuehrungen/bis_klasse_6/fuehrungen_bis_klasse_6.de.html, letzter Zugriff: 23.12.2020

Abb.2: Beispiel Einsatz digitaler Medien im Angebot/in der Aktivität

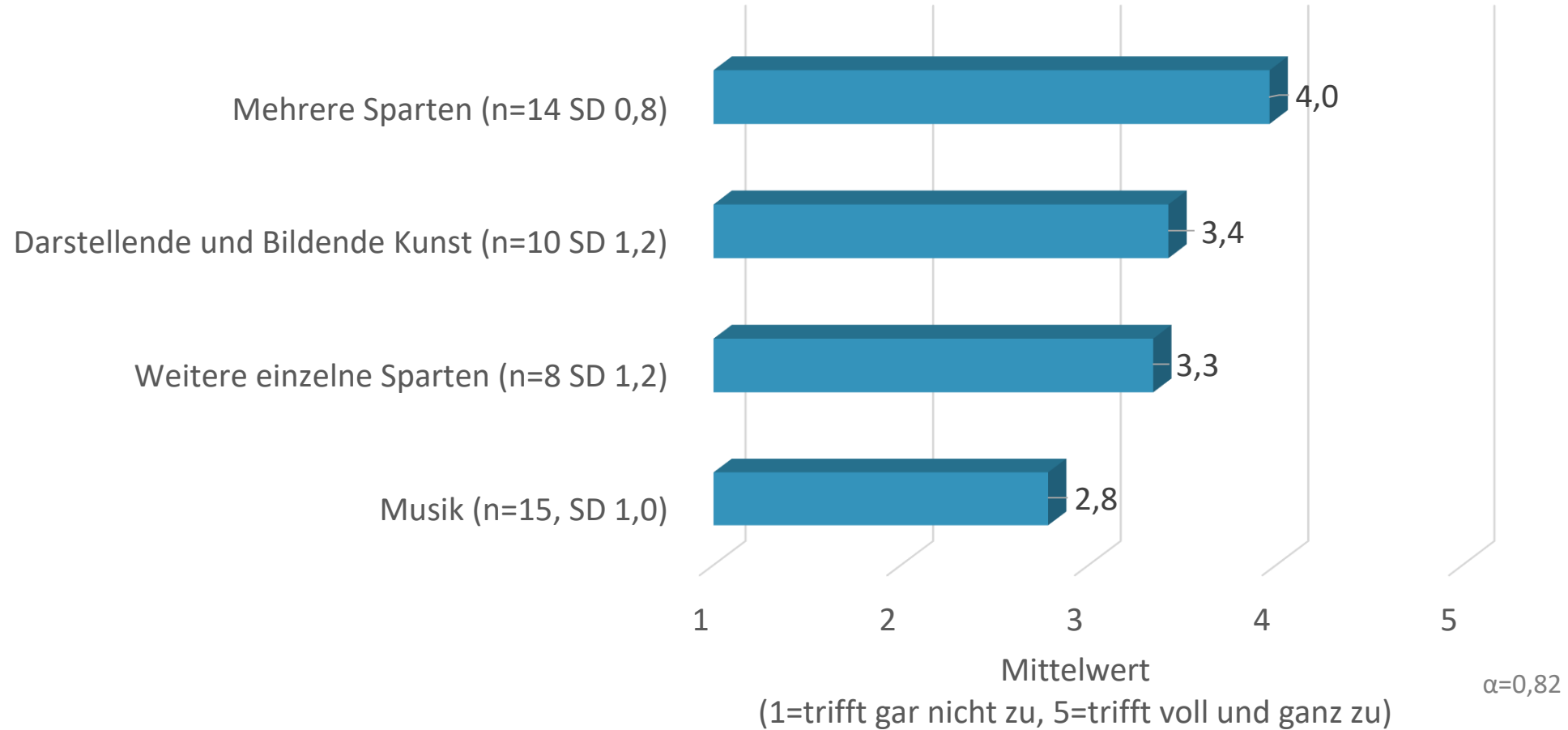
Nutzung digitaler Medien in Angeboten/Aktivitäten (Mehrfachantwort)



Funktion des Einsatzes digitaler Medien in Angeboten (Mehrfachantwort)



Relevanz digitaler Medien aus Sicht Angebotsverantwortlicher



Perspektive der Angebotsverantwortlichen

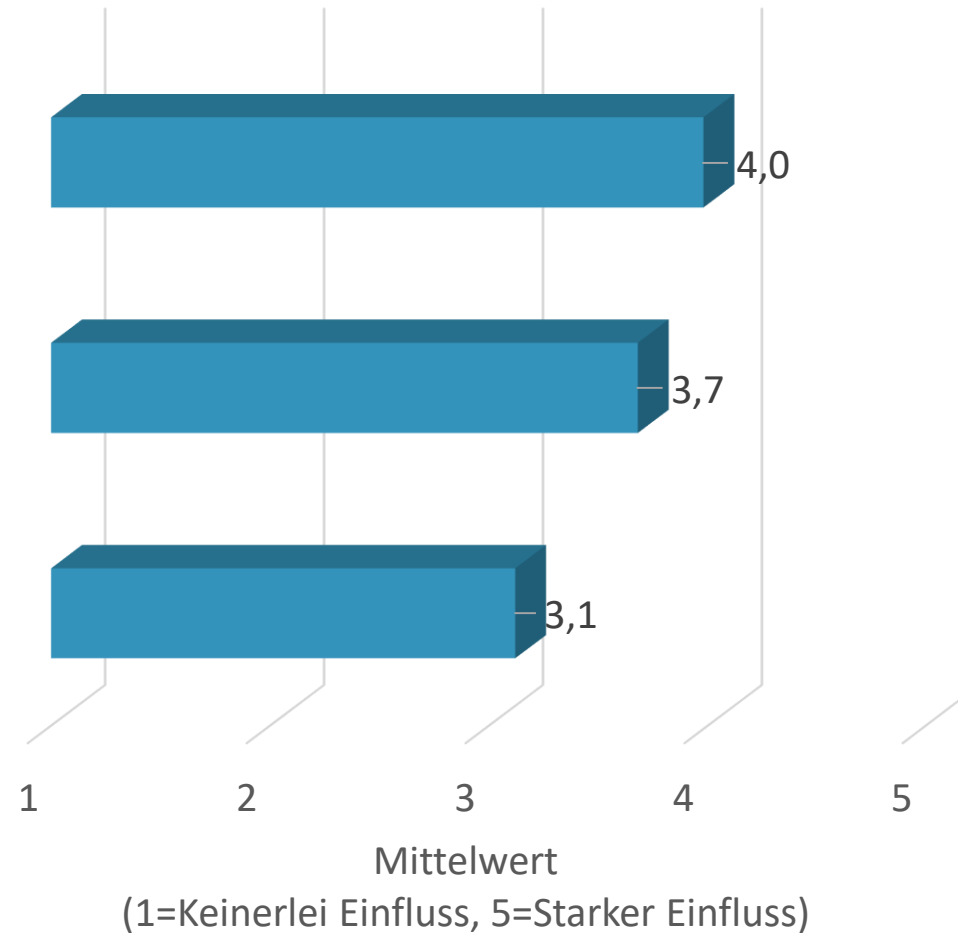
Chancenzuschreibung	Problemsicht	Neutrale Haltung
• Lebensweltbezug > Interesse/Motivation • Breiteres Publikum • Erweiterung von Inhalten • Vereinfachter Zugang zu Material (z.B. Noten) • Neue Möglichkeiten/Möglichkeiten künstlerischen Ausdrucks • Nachhaltigkeit/Nachnutzbarkeit des Kunstwerks • Erweiterung der Vermittlungsmethodik • Gleichzeitige Vermittlung digitaler Kompetenzen	• verzerrte Wahrnehmung, fehlende Unmittelbarkeit • Nötige Weiterqualifikation der Angebotsdurchführenden • teures und aufwendig zu pflegendes Equipment • sozialer Kontakt leidet • Qualität sinkt • Gefahr, dass Analoges durch Digitales verdrängt wird • fehlende Sinnlichkeit • Inhalte durch Digitales nicht transportierbar	• Unterschiedlichkeit in Motorik • Unterschiedlichkeit in Kommunikation • Unterschiedlichkeit in Methodik
„Es gibt Besucher*innen, die sich komplett nur für analoge und welche, die sich ausschließlich für die digitalen Angebote interessieren. Alter spielt dabei selten eine Rolle. Wir möchten jeden individuell (und in Gruppen) fördern.“	„Gerade bei Kindern und Jugendlichen durch digitale Medien, sieht man, wie wenig sie nach innen gehen können und wahrnehmen um ihre eigene Ideen, Gedanken, Gefühle kreativ umzusetzen. Digitale Inhalte und Medien überfluten, steuern und formen.“	

Veränderungen der kulturellen Jugendbildung durch Digitalisierung

Wie stark verändern digitale Medien Ihrer Ansicht nach den Bereich der kulturell-ästhetischen Bildung allgemein? (n=45; SD 0,75)

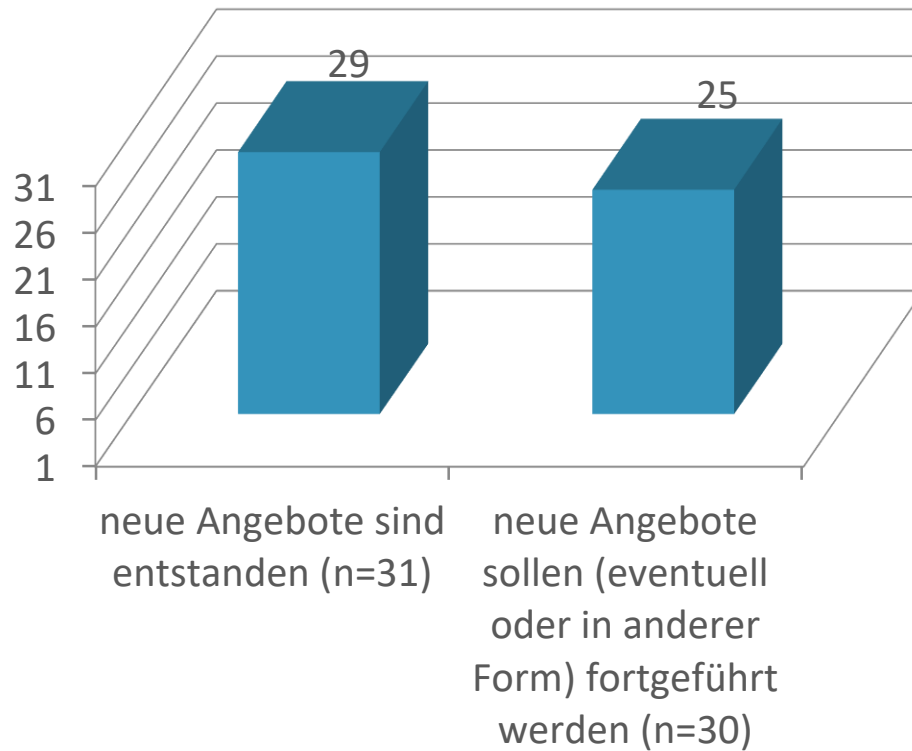
Welchen Einfluss hat die Digitalisierung Ihrer Meinung nach generell auf die künstlerisch-ästhetischen Inhalte kultureller Bildungsangebote? (n=76; SD 0,94)

Nimmt die Digitalisierung Ihrer Meinung nach Einfluss auf die "klassischen" kulturell-ästhetischen Angebote Ihrer Einrichtung/Organisation? (n=74; SD 1,1)



Nachbefragung 2020

Veränderung durch Lockdown



Videoandachten

Online-Führungen, Kurzfilme, Audioclips

Digitale Chorproben
und Konzerte

Online Kunstschule

Digitaler Instrumental- und
Gesangsunterricht

PC Bau über Videocall

Lesungen und Vorträge als
Videos auf sozialen Medien

Posts, Storys und Workshops
auf Instagram

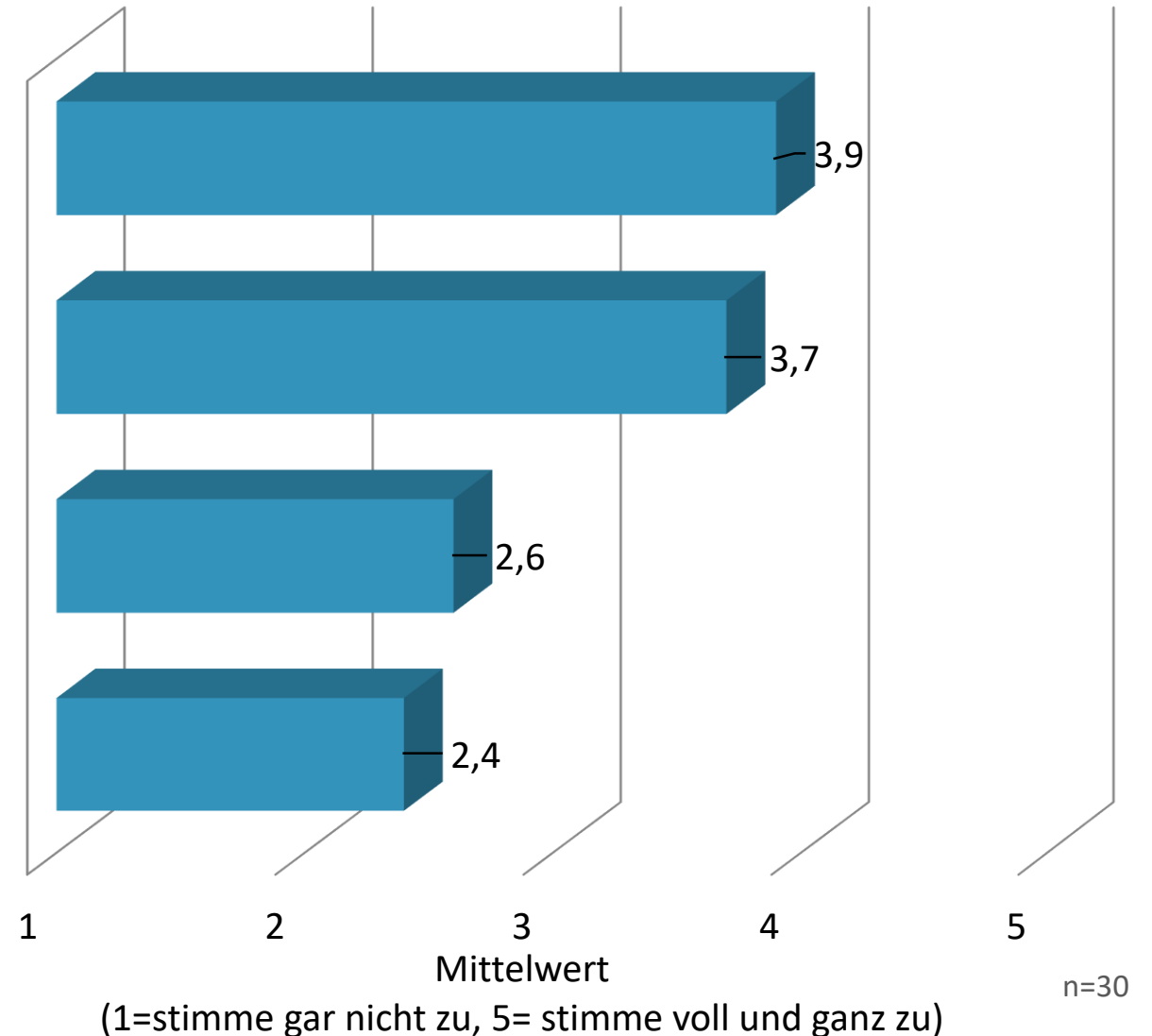
Verkleinerung bestehender
Gruppen

Digitale Medien haben sich für mich als eine sinnvolle Ergänzung für meine Arbeit in der kulturell-ästhetischen Bildung erwiesen.

Ich halte es für sinnvoll, auf neu entstandenen online-gestützten Angebotsformaten und Aktivitäten im Bereich der kulturellen Bildung aufzubauen.

Durch den verstärkten Einsatz digitaler Medien haben die Jugendlichen an Mitsprache an den Aktivitäten/Angeboten gewonnen.

Der vermehrte Einsatz digitaler Medien hat die Qualität der kulturell-ästhetischen Jugendarbeit gemindert.



Fazit

- Weder bezogen auf den Einsatz digitaler Medien in den Angeboten/Aktivitäten noch in der Thematisierung von Digitalem in den Angeboten klare Unterschiede erkennbar
- Einfluss auf Feld der kulturellen Jugendbildung eher wahrgenommen als auf eigene Angebote/Aktivitäten
- 2019 (noch) eher neutrale Bewertungen der Bedeutung von Digitalisierung für kulturelle Jugendbildung, mehrheitlich aber Annahme von Chancen des Digitalisierungsprozesses
- Unterschiede zwischen den Sparten finden sich eher in den Einschätzungen der Angebotsverantwortliche als im faktischen Einsatz/Thematisierung von Digitalem in Angeboten
- Zwischen den Regionen keine systematischen Unterschiede in Einsatz und Bewertung digitaler Medien erkennbar
- Coronabedingter Lockdown hat zu Digitalisierungsschub in der kulturellen Jugendbildung beigetragen

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Anhang: Skala „Relevanz on Digitalisierung“

Item	RDx: N=47; M=3,35; SD=1,1 ; α =.82	
RD01	Stellt die Digitalisierung ein relevantes Thema für die Arbeit im Bereich der kulturell-ästhetischen Bildung Ihrer Einrichtung/Organisation dar?	N=47; M=3,23; SD=1,4
RD02	Versteht Ihre Einrichtung/Organisation die Auseinandersetzung mit digitalen Medien im Feld der kulturell-ästhetischen Bildung für Kinder und Jugendliche als Notwendigkeit	N=47; M=2,49; SD=1,33
RD03	Betrachtet Ihre Einrichtung/Organisation Digitalisierung allgemein als relevanten thematischen Schwerpunkt im Bereich der kulturell-ästhetischen Bildung?	N=47; M=3,55; SD=1,21
RD05	Ist es in der Konzeption Ihrer Einrichtung/Organisation angelegt, dass digitale Medien als Möglichkeit für junge Menschen gelten, sich selbst kulturelle Inhalte, Fähigkeiten oder Wissen anzueignen?	N=47; M=3,19; SD=1,48

Perspektiven von Anbietern und Trägern auf Praktiken und Formen der Digitalisierung in der kulturellen Jugendbildung

Ergebnisse der Interviews mit Expert*innen

Julia Rohde, M.A.

Abschlussworkshop des Forschungsvorhabens AKJDI
Ergebnisse zur Anbieterperspektive

14. Januar 2021

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Philipps



Universität
Marburg

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T

Aufbau des Vortrags

1. Erkenntnisinteresse
2. Methode und Sampling
3. Ergebnisse
4. Fazit

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(1)

Erkenntnisinteresse

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(1) Erkenntnisinteresse

- Erfassung der Sichtweisen von Angebotsverantwortlichen auf Prozesse und Formen der Digitalisierung sowie daraus resultierender Veränderungen im Feld
- Durchführung von Interviews mit zentralen Verantwortlichen des Feldes der kulturellen Jugendbildung
- Ziel: Erfassung feldinterner Informationen, Beschreibung der „Durchdringung“ des Feldes von Digitalität

Leitfadeninterviews mit
(über)regionalen Expert*innen

2

Sichtweisen
der Angebotsverantwortlichen
auf Prozesse und Formen
der Digitalisierung

(2)

Methode und Sampling

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(2) Methode und Sampling

Leitfadengestützte Expert*inneninterviews (telefonisch):

- Adressierung der Interviewpartner*innen als Expert*innen ihres Feldes: Feldkenntnis und -erfahrung generiert spezifische Form von Wissen, die die Expert*innen besitzen (vgl. z.B. Meuser & Nagel 2008; Bogner et al. 2009); ihnen kommt somit eine besondere Stellung zu (vgl. z.B. Bogner & Menz 2009; Liebold & Trinczek 2009).
- Konzeption eines Leitfadens in zwei Ausführungen
- rekonstruktive Auswertung der Transkripte mit Blick auf Thematisierungs- und Deutungsweisen der Interviewten; Verdichtung zu übergreifenden Ergebnissen

(2) Methode und Sampling

Sampling:

- Identifikation von Expert*innen aus dem Kreis der Anbieter und Träger
- überregional: Suche nach Akteur*innen mit Expertise zur Thematik & feldüberblickende Perspektive
- Erhebungsregionen: Orientierung an Gatekeeper*innen vor Ort



(2) Methode und Sampling

Kulturelle Kinder- und
Jugendbildung

Jugendverband

Medienpädagogik

Kinder- und Jugendarbeit
mit Schwerpunkt
Digitale Spiele

Kulturelle Kinder- und
Jugendbildung

Kultur- und
Theaterpädagogik

Außerschulische Kinder-
und Jugendbildung

Musikpädagogik

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(3)

Ergebnisse

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(3) Digitalisierung als feldrelevante Thematik?

- Digitalisierung und entsprechende Themen und Fragen werden als relevant gerahmt
- Auseinandersetzung von Anbietern und Trägern der kulturellen Jugendbildung mit Digitalisierung und entsprechenden Themen und Fragen wird als bedeutsam und notwendig erachtet
- Bezugspunkt: Adressat*innen
- Heterogene Ziele bzw. Motive werden verfolgt

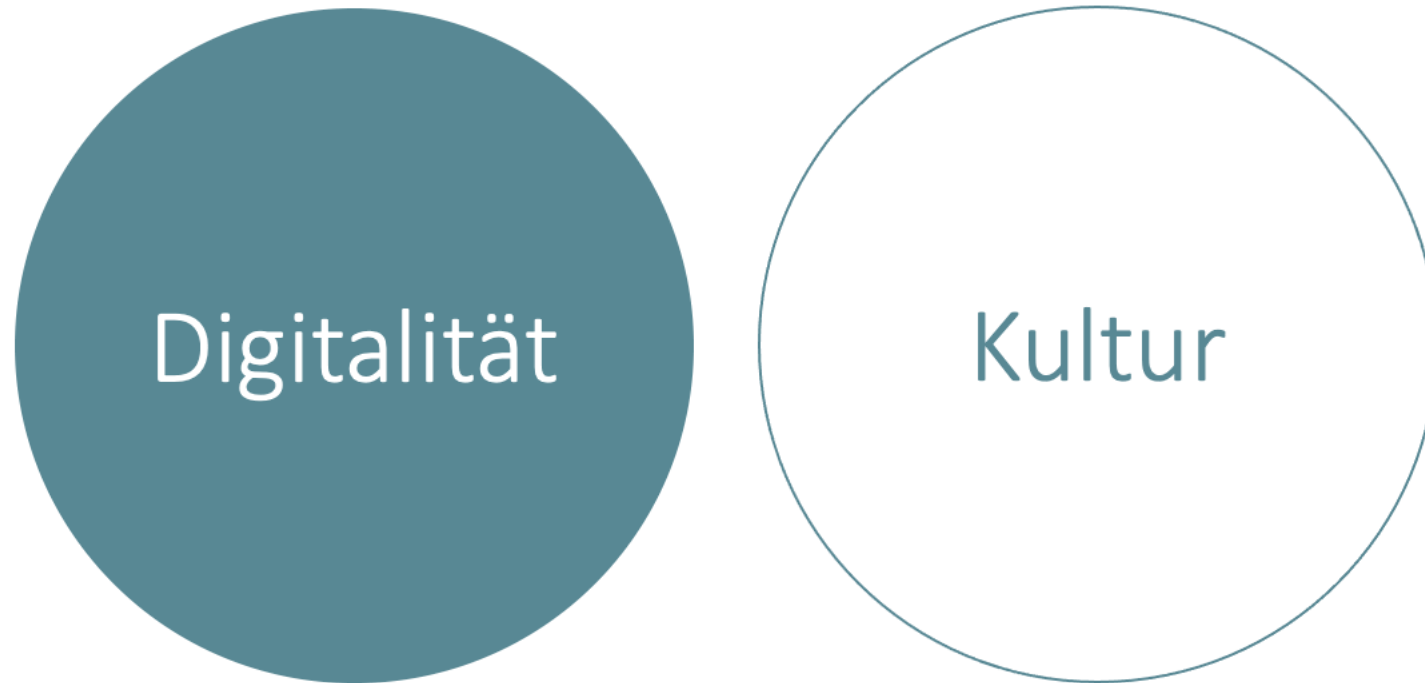
(3) Implementation des Digitalen ins Feld der kulturellen Jugendbildung

- allmählicher Prozess, der noch nicht abgeschlossen ist
- Thematisierung verschiedener Herausforderungen und Bewältigungsstrategien
- zwei Kernherausforderungen:
 - Know-How: Wissen und Können zu Funktionsweisen digitaler Medien und dem Umgang damit bzw. zu entsprechenden Themen und Fragen → bis zu einem gewissen Grad wird Aneignung erwartet, darüber hinaus Vernetzung/Kooperationen mit Expert*innen
 - Equipment: Verfügbar digitaler Medien und Tools als Voraussetzung der Implementation → Anschaffung bzw. Bereitstellung entsprechender Geräte und Medien

(3) Praktiken des Einbezugs digitaler Medien in kulturpädagogische Angebote

- Gezielter, aber teilweise offener Einsatz: Verwendung z.B. eines bestimmten Mediums, Freiräume der Nutzung und Ausdeutung angelegt
- Digitale Medien und Tools als Methodenerweiterung: Nutzung digitaler Medien und Tools ohne vordefinierte Ziele oder Rahmung, Bereitstellung als Ausdrucksmedium
- Gezielter Einsatz als Hilfsmittel: Nutzung entlang spezifischer Ziele und Zwecke, eher keine Freiräume angelegt

(3) Thematisierungsweisen von Digitalität und Kultur als zwei Sphären



(3) Digitalität und Kultur als zwei, sich überschneidende Sphären

- Digitalität und Kultur als jeweils **eigene Sphären**, die sich **überschneiden**
- Kultur: geht über Hochkultur hinaus, auch alltägliche Hervorbringungen und Praktiken
- Digitalität: mehr als bloße Nutzung oder Einsatz digitaler Medien und Tools anhand derer basaler Funktionen
- **adressat*innenbezogene Argumentation**, aber auch **aktives Ausklammern** digitaler Medien in Angeboten möglich



(3) Digitalität und Kultur als voneinander getrennte Sphären

- beiden Sphären gänzlich voneinander getrennt
- Kultur: bezogen auf hochkulturelle Erzeugnisse und weniger im Sinne von Alltagskultur
- Digitalität: digitale Medien und Tools mit Blick auf ihre basalen Funktionen
- Einbezug von Digitalität in Angebote: digitale Medien und Tools nach spezifischen Zielen und Zwecken



(3) Digitalität als Bestandteil der kulturellen Sphäre

- Digitalität ist vollkommen in die kulturelle Sphäre integriert
- Verwobenheit von Kultur und Digitalität ist Ausgangspunkt der Implementation digitaler Medien in Angebote
- Trennung von Digital und Nicht-Digital nicht mehr möglich bzw. zeitgemäß
- postdigitales Kultur- und Digitalitätsverständnis
- Einbezug in Angebote als Erweiterung der Methoden und Ausdrucksformen kultureller Bildung



(4)

Fazit

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Fazit

- Interviews: Anbieter und Träger kultureller Jugendbildung zu ihrer Perspektive auf Digitalisierung in der kulturellen Jugendbildung befragt
- feldinternes Wissen konnte erfasst werden:
 - Digitalität als für das Feld bedeutsame Thematik
 - Verschiedene Herausforderungen und homogene Strategien
 - Heterogene Praktiken des Einbezugs von Digitalem in Angebote
 - Heterogene Thematisierungsweisen von Kultur und Digitalität liegen zugrunde

Fazit

- Einschränkungen bzgl. des Samples, dennoch zeigen sich Unterschiede
- Ergebnisse beanspruchen keine Vollständigkeit, können nur einen Ausschnitt präsentieren
- Digitalisierung hat in das Feld Einzug gehalten: Interviews konnten über die „Durchdringung“ des Feldes von Digitalisierung aufklären helfen

Herzlichen Dank
für die Aufmerksamkeit!

Julia Rohde, M.A.
julia.rohde@uni-kassel.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Literatur

Meuser, M., & Nagel, U. (2008). ExpertInneninterview: Zur Rekonstruktion spezialisierten Sonderwissens. In R. Becker & B. Kortendiek (Hrsg.), *Handbuch Frauen-und Geschlechterforschung* (S. 368-371). Wiesbaden: Springer VS.

Bogner, A., Littig, B., & Menz, W. (Hrsg.). (2009). *Experteninterviews. Theorien, Methoden, Anwendungsfelder*. Wiesbaden: Springer VS.

Bogner, A., & Menz, W. (2009). Das theoriegenerierende Experteninterview. In A. Bogner, B. Littig & W. Menz (Hrsg.), *Experteninterviews. Theorien, Methoden, Anwendungsfelder* (S. 61–98). Wiesbaden: Springer VS.

Liebold, R., & Trinczek, R. (2009). Experteninterview. In S. Kühl, P. Strodholz & A. Taffertshofer (Hrsg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung* (S. 32–56). Wiesbaden: Springer VS.

Kulturell-ästhetische Aktivitäten Jugendlicher und digitale Medien im non-formalen und informellen Raum

Ergebnisse der standardisierten Befragung jugendlicher Teilnehmender von Angeboten/Aktivitäten kultureller Jugendbildung

Viktoria Pfeifer
Abschlussworkshop des Projekts „Angebote in Handlungsräumen der kulturellen Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung“ (AKJDI)
14. bis 15. Januar 2021

Stichprobengewinnung/ Stichprobe

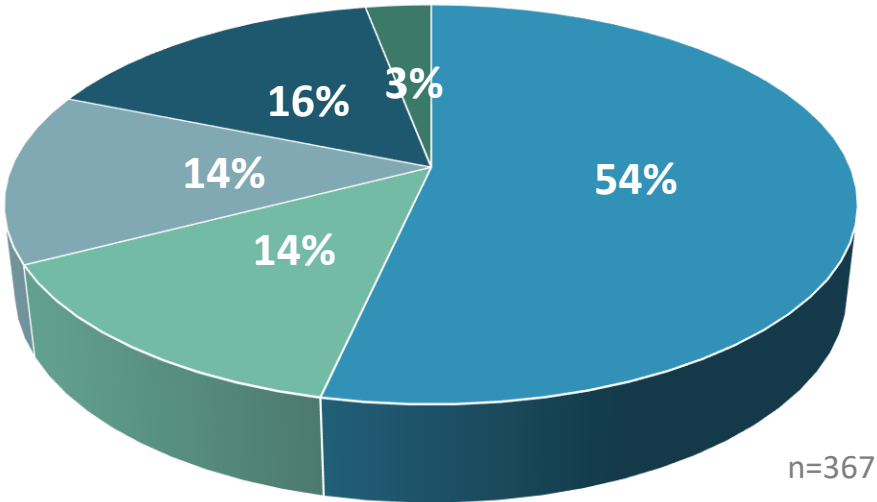
Gesamt	n= 408	in %
Erhebungsregion	Karlsruhe n=171	42%
	Essen n=61	15%
	Eichsfeld n =151	37%
	Heidekreis n=22	5%
Geschlecht	W n=232	57%
	M n=170	42%
	D n=5	1%
Alter in Jahren (n=401)	MW=14,97 (SD=1,4)	
Migrationshintergrund (selbst oder mind. ein Elternteil)	n=51	13%
Akademischer Abschluss Eltern(teil)	n=189	47%
SES Haushalt (HISEI, Quartile genormt nach Mikrozensus) (n=357)	1. Quartil n=53	15%
	2. Quartil n=89	25%
	3. Quartil n=71	20%
	4. Quartil n=144	40%
Bildungsstand/-gang (n=394)	Gymnasium n=246	62%
	Andere allgb. Schule n=139	35%
	Ausbildung/sonst. n=9	2%

I. Mediennutzung für kulturell-künstlerische Aktivitäten

Differenzierung nach Aktivitätsschwerpunkt

24. Machst du derzeit in deiner Freizeit regelmäßig etwas Musikalisches, Künstlerisches, Kreatives, von den folgenden Aktivitäten? Bitte gib jeweils auch an, wie viele Stunden du in etwa pro Woche dafür verwendest.
Eine Mehrfachauswahl ist möglich.

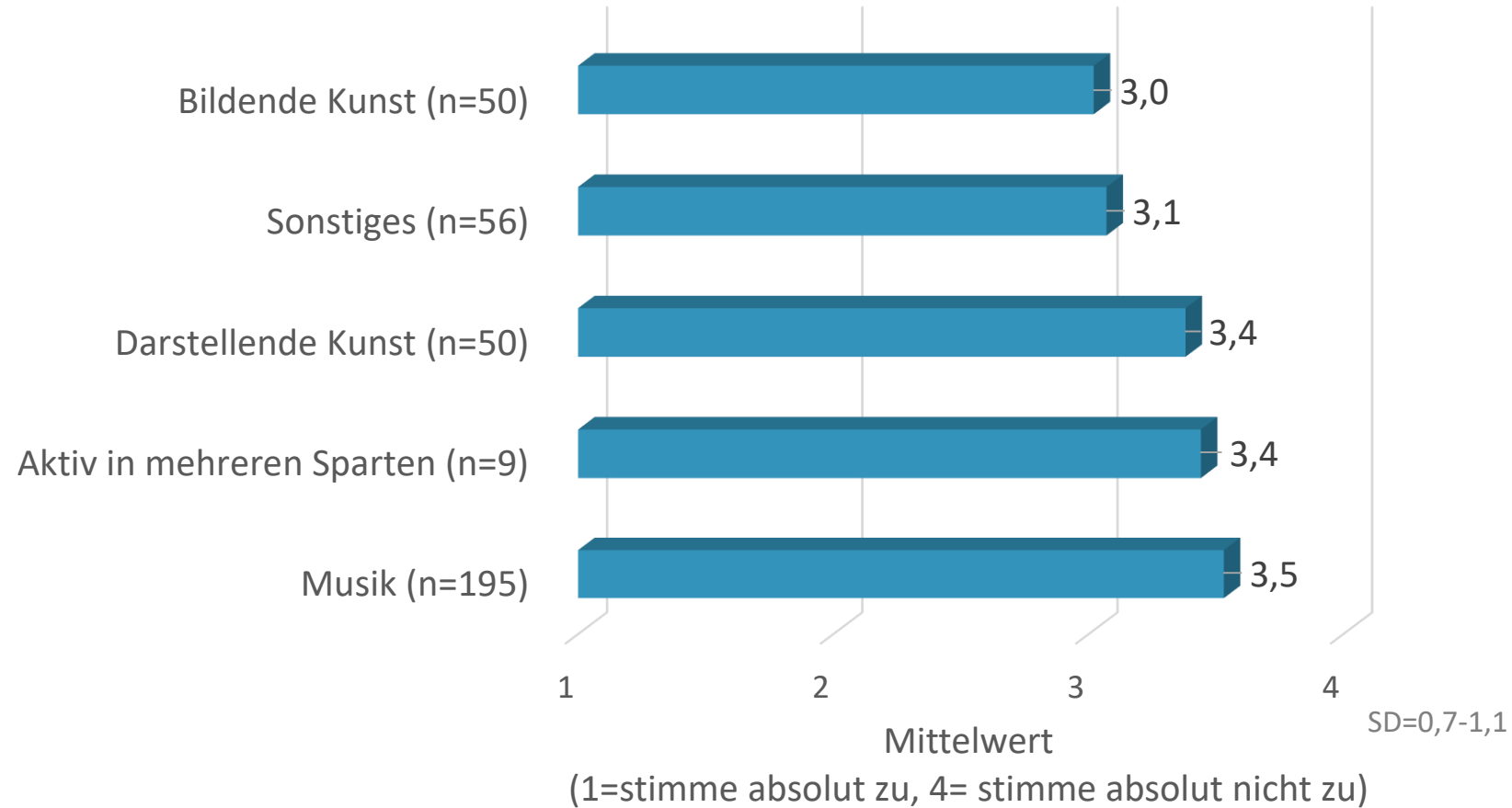
Musikalische Aktivitäten	
☐ Ein Instrument spielen	_____ Stunden pro Woche
☐ Singen	_____ Stunden pro Woche
☐ Als DJ Musik auflegen	_____ Stunden pro Woche
☐ Rappen oder Beatboxen	_____ Stunden pro Woche
☐ Musik komponieren	_____ Stunden pro Woche
☐ Elektronische Musik machen/ Musik sampeln	_____ Stunden pro Woche



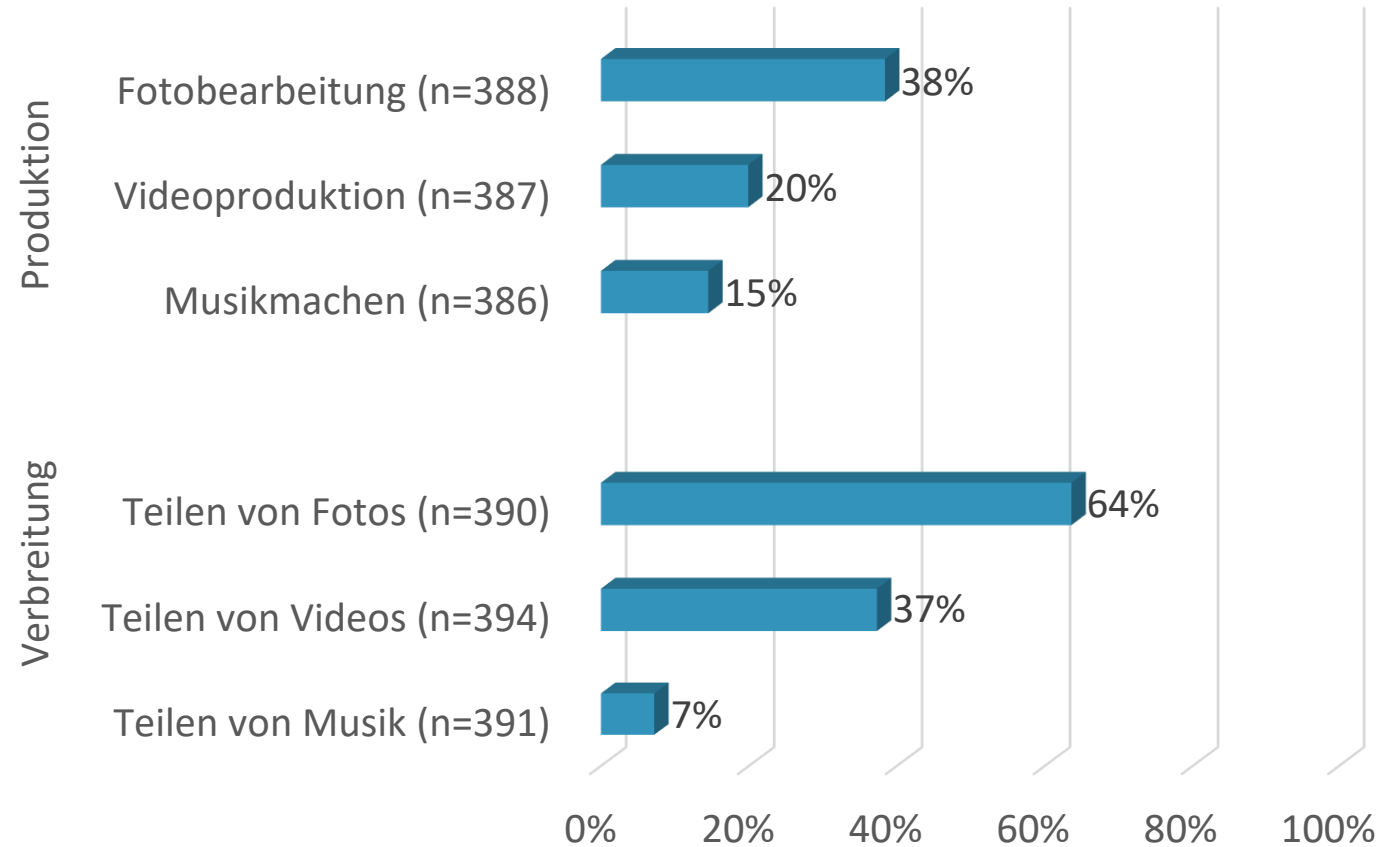
- Musik
- Darstellende Kunst
- Bildende Kunst
- Sonstiges
- Aktiv in mehreren Sparten

Abb.1: Aktivitäten für Bildung der Sparte Musik (Beispiel)

„Ich brauche das Internet für meine Kunst“



Gegenstand der Nutzung digitaler Medien für kreativ-künstlerische Zwecke (Mehrfachauswahl)

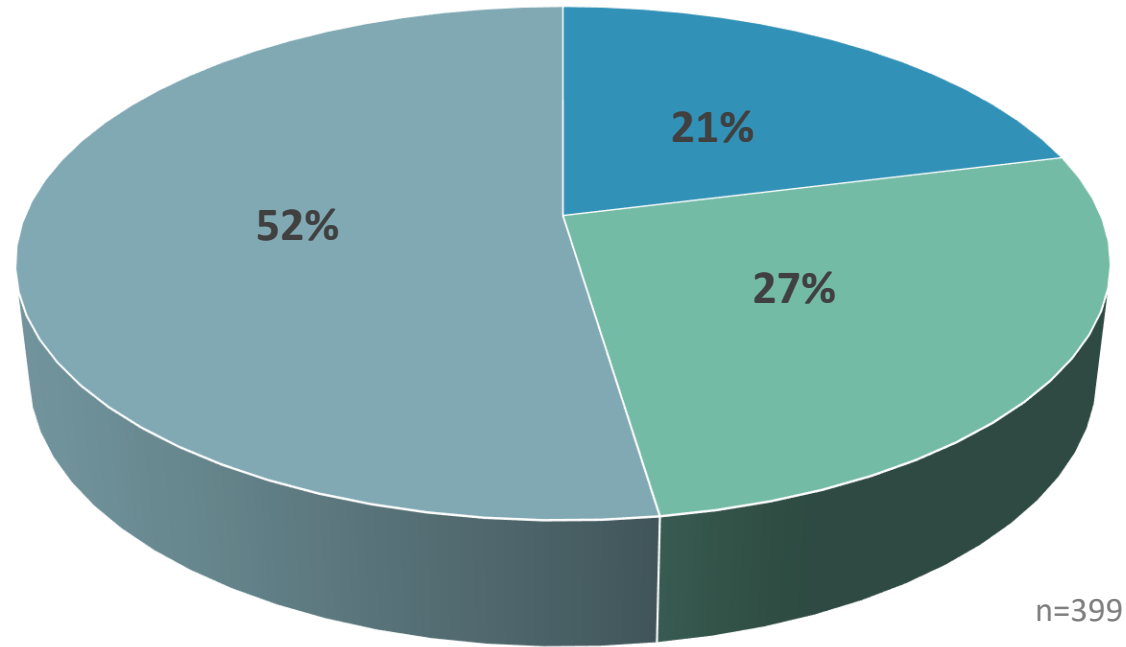


Verwendete Apps und Programme zur kreativ-künstlerischen Mediennutzung

Produktion								
Fotobearbeitung		n	Videoproduktion		n	Musikproduktion		n
Adobe Produkte	24	iMovie	18	Musescore	6			
Collage maker	16	Shotcut	5	Metronom-App	5			
Handykamera und -galerie	15	TikTok	5	Garage Band	4			
Facetune	13	Cute Cutt	4	FL Studio	3			
Foto Editor	10	Handykamera	4	Youtube	3			
Photoshop	8	Power Director	4	Apple Music	2			
GIMP	8	Quick	4	Magix- musicmaker	2			
Inshot	8	Videostar	4	Andere	19			
Instagram	6	Final Cut Pro	3					
Lightroom	6	Filmorag	2					
photodirector	5	Movie maker	2					
Pics Collage/-Art	3	OBS	2					
polar	2	Perfect Video	2					
Snapchat	2	Premiere	2					
VSCO	2	Funimate	2					
PhotoLab	2	Youtube	2					
Andere	28	Adobe	1					
		Programme						
		Anderes	23					

Verbreitung					
Teilen von Fotos	n	Teilen von Videos	n	Teilen von Musik	n
Instagram	167	Whatsapp	61	Spotify	8
Snapchat	88	Snapchat	53	Whatsapp	7
Whatsapp	88	Instagram	51	Instagram	4
Facebook	4	Youtube	19	Soundcloud	4
Pinterest	2	TikTok	13	Youtube	4
Mail	2	Facebook	2	Andere	5
Andere	10	Andere	8		

Art und Weise der Nutzung digitaler Medien für kreativ-künstlerische Zwecke

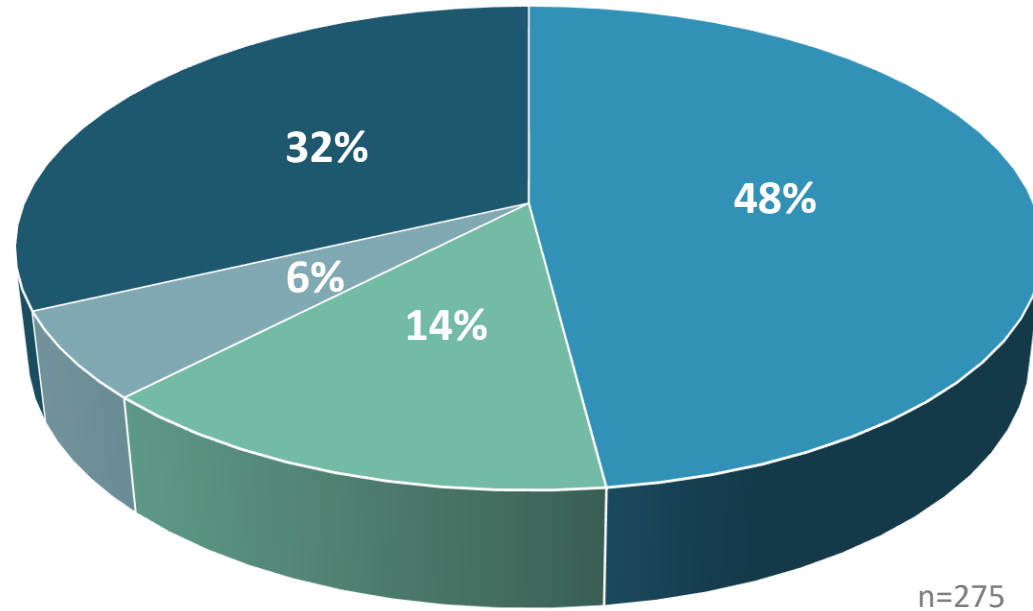


n=399

- keine kreativ-künstlerische Mediennutzung
- Mediennutzung ausschließlich zum Teilen/Verbreiten von Kreativ-Künstlerischem
- Mediennutzung (auch) zur kreativ-künstlerischen Produktion

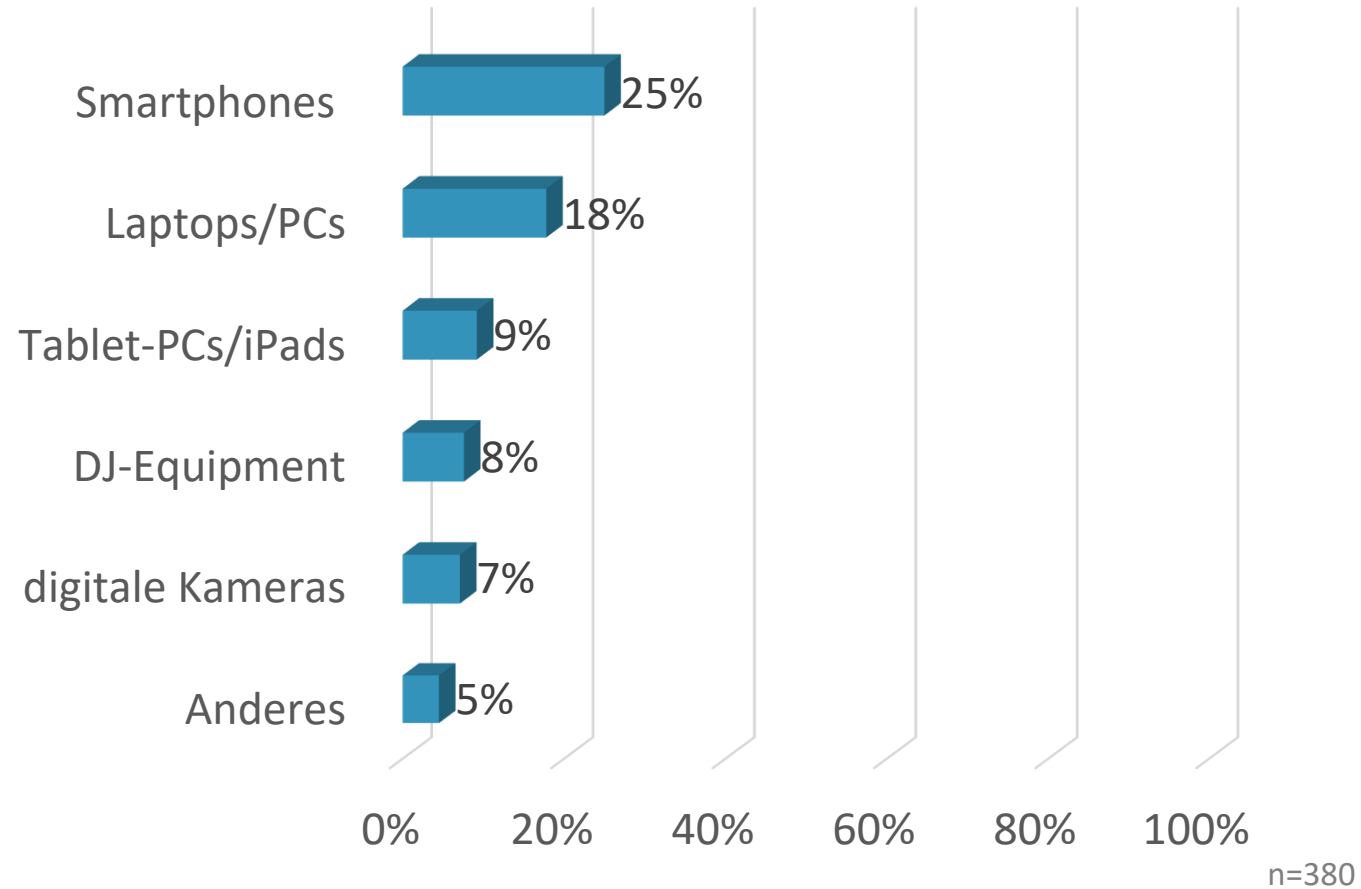
II. Mediennutzung in den Angeboten/Aktivitäten kultureller Jugendbildung aus Sicht der Jugendlichen

Differenzierung nach Sparte des/der Erhebungsangebots/-aktivität

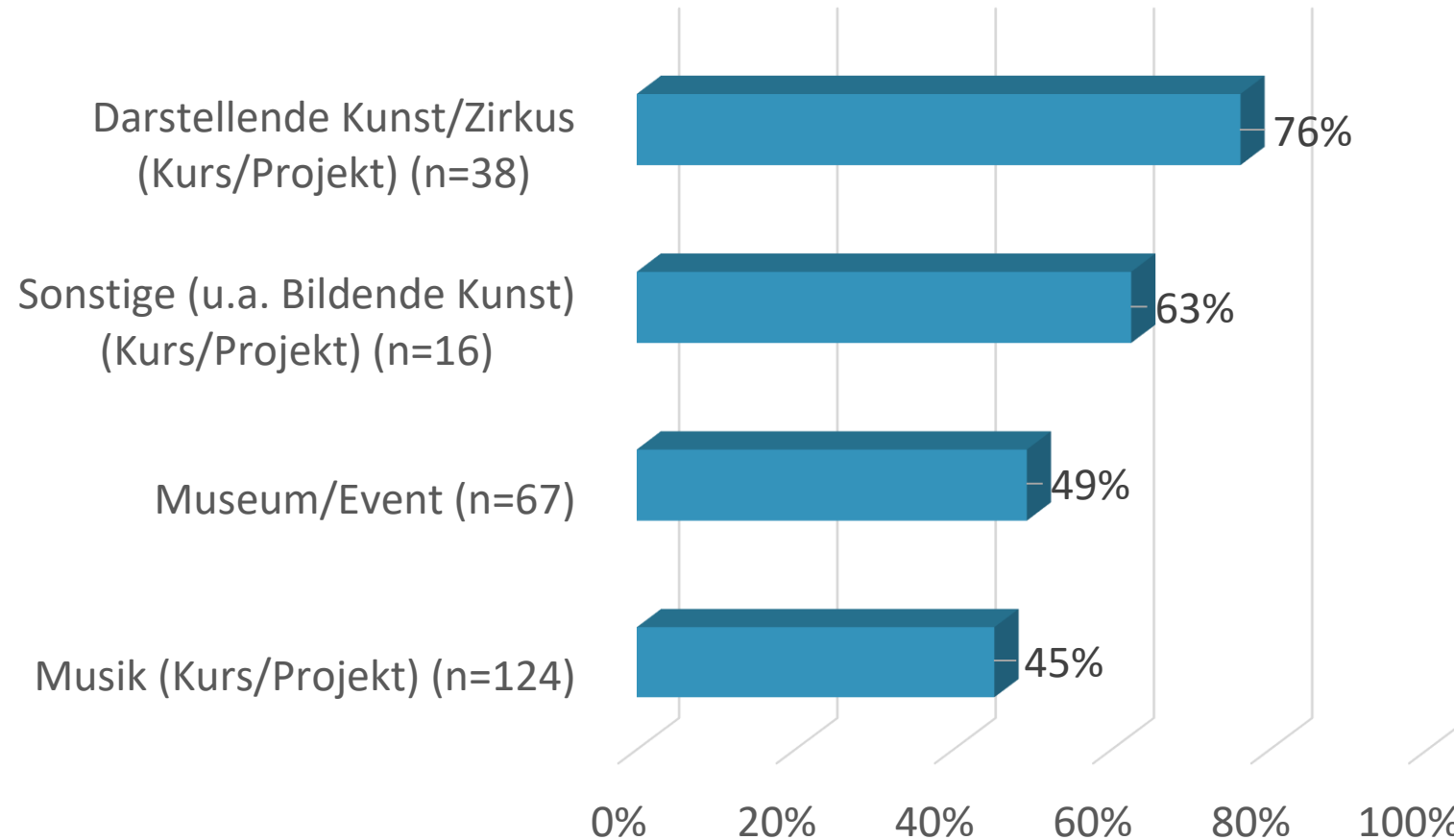


- Musik (Kurs/Projekt)
- Darstellende Kunst/Zirkus (Kurs/Projekt)
- Sonstige (u.a. Bildende Kunst) (Kurs/Projekt)
- Museum/Event

Einsatz digitaler Medien im Angebot/in der Aktivität (Mehrfachantwort)



Einsatz digitaler Medien im Angebot/in der Aktivität



Nutzungszweck

Musik (Kurs/Projekt)

- Musik anhören/Hörbeispiel
- Gehörbildung
- Lernhilfen
- Film ansehen
- Fotografie
- Aufzeichnung
- Inspiration
- Elektr. Instrumente/elektr. Musik machen
- (Musikalische) Begleitung
- Metronom/Hilfsmittel
- Computerspiele
- Information
- Kommunikation
- Öffentlichkeitsarbeit/Teilen von Ergebnissen
- Materialbeschaffung

Darstellende Kunst/Zirkus (Kurs/Projekt)

- Musik anhören/Hörbeispiel
- Film ansehen
- Fotografie
- Aufzeichnung
- Beleuchtung/Ton
- Inspiration
- Elektr. Instrumente/elektr. Musik machen
- (Musikalische) Begleitung
- Für Aufführungen
- Öffentlichkeitsarbeit/Teilen von Ergebnissen

Sonstige (u.a. Bildende Kunst) (Kurs/Projekt)

- Musik anhören/Hörbeispiel
- Film ansehen
- Fotografie
- Inspiration
- Computerspiele
- Öffentlichkeitsarbeit/Teilen von Ergebnissen
- Organisation

Museum/Event

- Musik anhören/Hörbeispiel
- Lernhilfen
- Film ansehen
- Gehörbildung
- Für Aufführungen
- Computerspiele
- Kommunikation

Fazit

- Trennlinie in der Art und Weise der Nutzung digitaler Medien für kreativ-künstlerische Zwecke eher in genereller Mediennutzung Jugendlicher als in Aktivitätsschwerpunkt oder Region
- Gegenstand, mit dem im Alltäglichen kreativ-künstlerisch gearbeitet wird, steht in Zusammenhang mit Region und Aktivitätsschwerpunkt
- Zusammenhang zwischen Nutzung digitaler Medien im Angebot/der Aktivität und Art und Weise alltäglicher kreativ-künstlerischer Mediennutzung
- Welche digitalen Medien im Angebot/der Aktivität eingesetzt werden, hängt je nach Medium von unterschiedlichen Faktoren ab
- Smartphone wird sparten- wie regionenübergreifend eingesetzt
- Verwendung digitaler Medien im Angebot/in der Aktivität verbindet unterschiedliche Sparten

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Jugendkulturelle Praktiken und Digitalität

Ergebnisse der Ethnografien in Angeboten und Settings der kulturellen Jugendbildung

Julia Rohde, M.A.

Abschlussworkshop des Forschungsvorhabens AKJDI
Ergebnisse zur Anbieterperspektive

15. Januar 2021

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Philipps



Universität
Marburg

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T



Aufbau des Vortrags

1. Erkenntnisinteresse
2. Methode und Sampling
3. Ergebnisse
4. Fazit

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T

(1)

Erkenntnisinteresse

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(1) Erkenntnisinteresse

- Untersuchung (digitaler) jugendkultureller Praktiken und der Verbindung digitaler und kultureller Aktivitäten
- Ausgangspunkt: Verankerung von Digitalität in Lebenswelten von Jugendlichen (vgl. z.B. BMFSFJ 2017; mpfs 2019)
- Annahme: Verankerung zeigt sich in jugendkulturellen Praktiken, die innerhalb von Angeboten und Settings kultureller Jugendbildung beobachtbar sind

Digitale jugendkulturelle Praktiken
und Verbindung kultureller
mit digitalen Aktivitäten

3

Sekundäranalysen (AID:A II,
MediKuS) und Ethnografien
in Angeboten und Einrichtungen
kultureller Jugendbildung

(2)

Methode und Sampling

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(2) Methode und Sampling

Ethnografische Feldforschung

- Flexibilität & verschiedene Methoden: teilnehmende Beobachtung, ethnografische Gesprächsführung, Feldnotizen, Sammlung/Dokumentation von Artefakten etc.
- Praktiken = „sinnhaft regulierte Körperbewegungen, die von einem entsprechenden impliziten, inkorporierten Wissen abhängen. [...] regelmäßige Verhaltensroutinen im Umgang mit Artefakten“ (Reckwitz 2015, S. 192)
- „Desiderat der Gleichörtlichkeit“ (Dellwing und Prus 2012)
- direkter Einblick in Praktiken sowie Kommunikations- und Wissensformen möglich (vgl. Bock und Maischatz 2010; Breidenstein et al. 2013; Cloos und Thole 2006)

(2) Methode und Sampling

Sampling

- es waren je zwei Ethnografien pro Erhebungsregion vorgesehen
- das Sample umfasst final 6 Ethnografien (je mind. eine pro Region)
- zeitlich umfassende Unterbrechungen der Feldphase in 2020



(2) Methode und Sampling

Einrichtung der kulturellen
Kinder- und Jugendbildung
—
Projekttag im Wald

Einrichtung der Kinder- und
Jugendarbeit
—
Offener Bereich

Einrichtung der Kinder- und
Jugendarbeit
—
Offener Bereich, Boxangebot

Tanzschule
—
Hip-hop Kurse

Einrichtung der kulturellen
Kinder- und Jugendbildung
—
Ferienprojekt
Computeranimationsfigur

Einrichtung der Kinder- und
Jugendarbeit mit Schwerpunkt
Digitale Spiele
—
Offener Bereich

(3)

Ergebnisse

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(3) Jugendkulturelle Praktiken in Settings kultureller Jugendbildung?

- In allen beforschten Settings sind jugendkulturelle Praktiken beobacht- und rekonstruierbar
- Praktiken sowie daran gekoppelte Themen und Artefakte: homogen
- Hinweise auf jugendkulturelle Themen und Relevanzsetzungen sowie zur Bedeutung von Digitalität insgesamt

(3) Die Rolle des Smartphones

- digitale Medien: herausragende Rolle und Bedeutung in den bzw. für die Praktiken
- sind genuiner Bestandteil
- Jugendkulturelle Praktiken des Gamings, der Selbstdarstellung, des „Chillens“, der Vergemeinschaftung, ...



(3) Die Rolle von Social Media und Games

- einige Bezüge/Themen finden sich auffällig häufig: jugendkulturelle Phänomene oder „Trends“
- Social Media, insbesondere TikTok
 - Videoportal/soziales Medium
 - Thematisierung und Produktion in Ethnografien
- Games, insbesondere Fortnite
 - Online-Videospiel
 - Aktives Spielen oder Verweise in den Ethnografien

(3) Anschluss an Alltagspraktiken & Bedeutung der Rahmung

- Einbezug von Digitalität als Bestandteil von Jugendkultur findet über Anschluss an Alltagspraktiken statt
- Schutz von jugendkultureller Digitalität gegenüber Erwachsenen
- Unterschiede: Wie werden jugendkulturelle Praktiken hervorgebracht?
- Rahmung des Settings bzw. „Grad der Formalisierung“ bedeutsam

(3) Anschluss an Alltagspraktiken & Bedeutung der Rahmung

Einrichtung der kulturellen
Kinder- und Jugendbildung

—

Projekttag im Wald

Einrichtung der Kinder- und
Jugendarbeit

—

Offener Bereich

Einrichtung der Kinder- und
Jugendarbeit

—

Offener Bereich, Boxangebot

Tanzschule

—

Hiphop Kurse

Einrichtung der kulturellen
Kinder- und Jugendbildung

—

Ferienprojekt
Computeranimationsfigur

Einrichtung der Kinder- und
Jugendarbeit mit Schwerpunkt

Digitale Spiele

—

Offener Bereich

(3) Anschluss an Alltagspraktiken & Bedeutung der Rahmung

- Unterschiede: Wie werden Praktiken hervorgebracht?
- Rahmung des Settings bzw. „Grad der Formalisierung“ bedeutsam
- vergleichsweise offene Settings: Anschlüsse an Alltagspraktiken per se eröffnet
- vergleichsweise strukturierte Settings: Vergewisserung von Angemessenheit

Versuche des Anschlusses finden sich überall

Praktiken bedeutsam

Bereitschaft groß

(3) Verbindung digitaler und kultureller Aktivitäten

- in zwei Ethnografien war Verbindung im Angebot angelegt bzw. pädagogisch geplant (z.B. Figur animieren, Radiobeitrag erstellen)
- in anderen Ethnografien eher implizit, in Alltagspraktiken eingebunden (z.B. Umdeutung digitaler Spielwelten, TikTok)

(4)

Fazit

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

(4) Fazit

- Anschluss an digitale Alltagspraktiken in Angeboten
- Digitalität als genuiner Bestandteil von Jugendkultur und entsprechender Praktiken
- angenommene Unterschiede zwischen Erhebungsregionen bzw. regionale Prägung jugendkultureller Praktiken zeichnen sich nicht ab
- hingegen Jugendkultur insgesamt über referierte Themen, Schwerpunkte, Bedeutungen geprägt, die sich in jugendkulturellen Praktiken manifestieren

Herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit!

Julia Rohde, M.A.
julia.rohde@uni-kassel.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Literatur

- Bock, K. & Maischatz, K. (2010). Ethnographie und Soziale Arbeit. Ein kritisches Plädoyer. In F. Heinzel, W. Thole, P. Cloos & S. Köngeter (Hrsg.), Auf unsicherem Terrain. Ethnographische Forschung im Kontext des Erziehungs- und Bildungswesens (S. 49-66). Wiesbaden: VS Verlag.
- Breidenstein, G., Hirschauer, S., Kalthoff, H. & Nieswand, B. (2013). Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. Konstanz und München: UVK.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2017). 15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Cloos, P. & Thole, W. (Hrsg.) (2006). Ethnografische Zugänge. Professions- und adressatInnenbezogene Forschung im Kontext von Pädagogik. Wiesbaden: VS.
- Dellwing, M., & Prus, R. (2012). Einführung in die Interaktionistische Ethnografie: Soziologie im Außendienst. Wiesbaden: Springer VS.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2019). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.
- Reckwitz, A. (2015). Ästhetik und Gesellschaft. Ein analytischer Bezugsrahmen. In S. Prinz, H. Schäfer & A. Reckwitz (Hrsg.), Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte aus Soziologie und Kulturwissenschaften. Berlin: Suhrkamp.

Digitalität in der kulturellen Jugendbildung

Erkenntnisse aus einem Forschungsvorhaben – eine Diskussionsaufforderung

Beitrag für den Abschlussworkshop des Forschungsvorhabens AKJDI

Werner Thole und Ivo Züchner

Kassel und Marburg, 14. und 15. Januar 2021

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Zur Erinnerung

Das Forschungsvorhaben »Angebote in Handlungsräumen der kulturellen Jugendbildung im Prozess der Digitalisierung« aus Perspektive der Akteur*innen zielt darauf ab, die Veränderungen im Feld der Angebote der nichtschulischen kulturellen Jugendbildung durch die zunehmende Digitalisierung aus Sicht der Akteur*innen in vier Regionen zu beschreiben und zu analysieren, indem

- erstens eine **Bestandsaufnahme** der »digitalen« Angebote vorgenommen wird,
- zweitens **Veränderungen** kultureller Bildungsangebote im Prozess der Digitalisierung aus der Perspektive der Träger sowie
- drittens die Angebote kultureller Bildung aus der **Sicht von Jugendlichen** im Kontext ihrer digitalen Alltagswirklichkeit erfasst und beschrieben werden.

Die Annahmen

In dem Vorhaben wurde unter anderem davon ausgegangen, dass

- Formen und Prozesse der Digitalisierung in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung in differenten Regionen – auch aufgrund der in ländlichen und städtischen Territorien sich zeigenden unterschiedlichen Entwicklungsmöglichkeiten und Potenziale - unterschiedlich sind
- die Zahl der »digitalen« Angebote in der kulturellen Jugendbildung deutlich zugenommen hat, in der Organisation und Durchführung klassischer Angebote der kulturellen Jugendbildung an Bedeutung gewannen und einen wesentlichen Bestandteil und genuiner Teil der ästhetisch-kulturellen Praktiken darstellen

und

- Jugendlichen über die Angebote der Kinder- und Jugendkulturarbeit neue kulturell-ästhetische Wahrnehmungs- und Rezeptionsmuster sowie Selbstaneignungsprozesse ermöglichen und Kommunikationsformen eröffnen werden

Die Ergebnisse

empfehlen **erstens** davon auszugehen, dass

- dem »**Digitalen**« in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung inzwischen **eine nicht unbedeutende Relevanz** zukommt und digitale Formate und Angebote auch thematisiert werden
- allerdings Formate und Prozesse der Digitalisierung – das »Digitale« – immer noch exklusiv benannt und beschrieben werden, also keineswegs als veralltäglichte, selbstverständliche und **in den Alltag eingeschriebene Formate** angesehen werden
- keine deutlichen Hinweise zu erkennen sind, dass in ländlichen gegenüber städtischen Regionen Digitalisierung durchgehend anders thematisiert wird

Im Kontrast dazu bestätigen die Befunde die Erkenntnisse anderer Studien,

- dass ältere Kinder und Jugendliche »**digitale**« **Formate in ihren Alltag integrierten** und die Verwendung dieser nicht mehr exklusiv, sondern implizit erfolgt, also quasi veralltäglicht sind, aber auch das »Digitale« nicht durchgehend eine Bedeutung für ihre kulturell-ästhetische Aktivitäten zuweisen

Die Ergebnisse

empfehlen **zweitens**, davon auszugehen, dass

»das Digitale« inzwischen **Teil jugendlicher Alltagswelten** ist und von zentralen Akteur*innen der Kulturellen Bildung auch allgemein als bedeutsam markiert wird, zugleich jedoch nach wie vor in den **Angeboten der kulturell-ästhetischen Kinder- und Jugendbildung** als »**das Besondere**« angesehen und thematisiert wird, keineswegs als ein integraler Bestandteil des Angebotssettings thematisiert wird ...

Die Ergebnisse

empfehlen **drittens** aber auch

- wahrzunehmen, dass in den untersuchten Regionen durchaus spezifische Formate und Praktiken der Gestaltung des »Digitalen« durch die kulturelle Kinder- und Jugendbildung zu beobachten sind.

Zwar wird das »Digitale« in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung als etwas grundsätzlich »**Besonderes**« in die Praxis eingewobenes thematisiert, jedoch sehr wohl unterschiedlich adressiert: Das »Digitale« und die Kinder- und Jugendkulturarbeit werden entweder (1) als getrennte, (2) als sich partielle überlappende, miteinander korrespondierende und sich ergänzende Bereiche – Sphären – oder (3) das »Digitale« als ein in die Kinder- und Jugendkulturarbeit integrierter Bereich beschrieben

Die Ergebnisse

regen insgesamt – **viertens** – an davon auszugehen,

- dass die Träger und pädagogischen Akteur*innen der Kinder- und Jugendarbeit dem »Digitalen« keine exklusive, besondere – zumindest keine durchgehende – Bildsamkeit zusprechen und digitale Formate – Praktiken – weitgehend lediglich eine Bedeutung als eine neben anderen Methoden der kulturell ästhetischen Bildung zuweisen

Die Befunde weisen auf einen sehr schlichten, **instrumentellen Umgang** mit dem »Digitalen« hin, der dem kreativen Umgang der Jugendlichen in den digitalen Welten nicht fördert

Die Zurückhaltung gegenüber dem »Digitalen« scheint sich auch über die Wahrnehmung, dass Prozesse der Digitalisierung immer mit algorithmusgesteuerten **Standardisierungen** verbunden sind und kreative, künstlerische wie kulturell-ästhetische Techniken, Ausdrucks- und Präsentationen nicht durchgehend befördern, zu begründen ...

Allerdings regen ...

... die Ergebnisse

auch an, davon auszugehen,

- dass die Kinder und Jugendlichen digitale Formate nicht nur in ihre sozialen wie kulturellen Alltagspraktiken integriert zu haben scheinen, sondern auch als Formate wahrnehmen, thematisieren und adressieren, die ihnen besondere Möglichkeiten eröffnen, sich Selbst »kulturell« als einzigartig zu präsentieren und diese Einzigartigkeit auch sozial zu kommunizieren. Digitale Medien scheinen älteren Kindern und Jugendlichen zu gestatten, sich als ein Ich zu entwerfen, das die Umwelt und die sozialen Ereignisse der näheren Welt souverän zu bewältigen und kreativ wie autonom zu gestalten gelingt.

Die **biographische Bedeutsamkeit** und die **Potentiale**, die Heranwachsende »dem Digitalen« bezüglich der Entwicklung ihrer **Selbstkonstruktionen** und **Selbstpräsentationen** zuweisen, scheinen die Akteur*innen der kulturellen **Kinder- und Jugendarbeit** – noch – **nicht umfassend wahrzunehmen** ...

Die Ergebnisse

fordern letztendlich auf, diskutiert zu werden ...

... Vielen Dank für die Aufmerksamkeit
Und: Vielleicht gibt es ja Widerspruch,
zumindest, so hoffen wir,
Diskussionsbedarf ...