

KEINE KULTURELLE BILDUNG OHNE MEDIEN!¹

MEDIENBILDUNG – HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE KULTURELLE PRAXIS

EVA BÜRGERMEISTER

Einleitung

Kinder kennen heute keine Welt vor dem Internet. Das ist eine kulturell wirklich neue Dimension. Je jünger, desto digitaler - das Internet ist für sie jetzt schon ein ganz zentraler Lern-, Kultur- und Sozialisationsraum. Auch Jugendliche haben sich die digitale Medienwelt mit ihren vielfältigen, niedrighschwelligem Zugängen längst erobert. Begeistert nutzen sie in allen Lebenslagen Smartphones, Instagram, WhatsApp und Co.; sie haben nie unterschieden zwischen ‚realer‘ und ‚virtueller‘ Welt. Digitale Medien prägen ganz entscheidend das Freizeitverhalten junger Menschen, wie die neue JIM-Studie (MPFS 2016) gerade wieder eindrücklich bestätigte. Medien bestimmen die Denk- und Wahrnehmungsmuster und damit das Erfahrungs- und Handlungsrepertoire von Kindern und Jugendlichen.

Die Konvergenz der Medien und die Leistungsstärke der mobilen Alleskönner machen es möglich: Bilder, Töne, Texte werden mehr und mehr digital hergestellt. Die Enquetekommission „Kultur in Deutschland“ stellte bereits 2007 fest: „Neue Medien haben die Eigenschaften, dass sie sowohl Kompetenzen erfordern als auch Kompetenzen vermitteln“ (Enquete Kommission „Kultur in Deutschland“ 2007, S. 395). Heute fordern und fördern Medien Symbol- und Bildsprachenkompetenz, vernetztes Denken, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit sowie Text- und Sprachkompetenz. Digitale Medien ermöglichen die Interaktion und Zusammenarbeit in Community-Strukturen und bieten Jedermann und Jederfrau die Chance, die Welt aktiv mitzugestalten. Und junge Menschen nutzen das, wenn auch in unterschiedlicher Intensität und Ausprägung.

Klar ist, dass Smartphones, Tablets und Apps heute zum Medienalltag gehören. Im Kontext künstlerischen Schaffens ergänzen sie Stift und Papier, Instrument, menschliche Stimme, Proberaum oder Künstler*innenatelier und sogar Konzertsaal oder Galerie. Inspiration, Produktion und Präsentation via Internet und Medien, das ist die Zukunft, die längst begonnen hat. Die Digitalisierung hat die gestalterischen und schöpferischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitert und enorme Potenziale für die Bildungsarbeit eröffnet.

Die Medienpädagogik, einst förderpolitisch stärker im Jugendschutz verortet, wird seit vielen Jahrzehnten als integraler Bestandteil im Kanon der kulturellen Kinder- und Jugendbildung verstanden. Die kulturell-ästhetische Medienbildung entwickelte sich als eigenständige Sparte, in der die kritisch-kreative Kompetenzförderung im Sinne einer subjektstärkenden Prävention in den Mittelpunkt gerückt wurde - ohne dabei die besonderen Risiken und Herausforderungen der Medienangebote und des Mediengebrauchs zu negieren. Schon frühzeitig wurde auch aus der Perspektive der kulturellen Bildung und ihres Bundesverbandes BKJ die Entwick-

lung und der Ausbau von zeitgemäßen Konzepten und Projekten Kultureller Medienbildung in allen Sparten – einschließlich der klassischen Kultursparten wie Musik, Literatur, Bildende Kunst etc. – gefordert, um sie zukunftsfähig und attraktiv weiterzuentwickeln. Die zentrale Aussage des BKJ Positionspapiers von 2011 zur Kulturellen Medienbildung, dass selbige eine Querschnittsaufgabe in der Kulturellen Bildung sei und alle Kunstsparten betreffe, ist ebenso wenig obsolet wie das dort postulierte Ziel, Zugänge und Partizipation aller an Bildung und Kultur in der ‚Netzgesellschaft‘ zu sichern.

Keine Kulturelle Bildung ohne Medien! Um Kinder und Jugendliche in unserer heutigen Medienkultur zu fördern und ihre individuelle Weltsicht künstlerisch zu gestalten, bedarf es zeitgemäßer und jugendaffiner Ausdrucksmittel. Die zunehmende Mediatisierung und Digitalisierung unserer Welt stellt uns aber vor immer komplexere Herausforderungen, die den Umgang und das Lernen mit und über Medien betreffen. Gerade auch im pädagogischen Kontext verunsichern neue Phänomene wie Fake-News, Cybermobbing, die Verrohung der Sprache und der Verlust der Etikette im Netz (Hate-speech) oder die unüberschaubare Datifizierung unserer Gesellschaft unter der Überschrift ‚Big Data‘ die Menschen. Die Euphorie aus den Anfangsjahren der Digitalisierung über die unendlichen kreativen und demokratischen Möglichkeiten hat durch die neuen Herausforderungen und Sorgen zumindest an Glanz und Hoffungsfreude eingebüßt.

Dennoch, es gilt die Potenziale des Internets und der digitalen Medienwelt als Chance für Bildung, Teilhabe, kreative Weltaneignung, Selbstaussdruck und Kommunikation zu nutzen und konstruktiv auszubauen. Im Folgenden sollen nun Bedarfe und Herausforderungen für die Praxis der kulturellen Medienbildung behandelt werden:

- >> Interdisziplinarität und Vernetzung von Strukturen der Medienarbeit
- >> die digitale Jugendkultur und die Rolle der Erziehenden
- >> Partizipation und soziale Gerechtigkeit
- >> Datenhoheit und der verantwortungsvolle Medienumgang.

Kreative Vernetzungen

Auf allen Ebenen - Kommune, Land und Bund - gibt es Träger, Projekte und Einrichtungen, die medienpädagogisch arbeiten bzw. kulturelle Bildungsarbeit mit Medien realisieren. Die Bedingungen vor Ort sind sehr unterschiedlich: Technisch und strukturell ist der ländliche Raum oft noch immer schlechter erschlossen; die Bedeutung und inhaltliche Schwerpunktsetzung der medienpädagogischen Arbeit variiert von Bundesland zu Bundesland, oft auch von Stadt zu

¹ Abwandlung des Mottos der Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“, die 2009 ein medienpädagogisches Manifest verfasste, das von zentralen medienpädagogischen Einrichtungen in Deutschland veröffentlicht und von über 1.300 Personen und Organisationen unterzeichnet wurde. (www.keine-bildung-ohne-medien.de)



Stadt. Nicht überall erreicht die Förderung der aktiven, kreativen Medienarbeit dasselbe Level wie die Förderung von Maßnahmen des Kinder- und Jugendmedienschutzes, der in der Diskussion um inhaltliche Perspektiven angesichts der vielfältigen neuen Risiken unserer digitalisierten Welt offenbar wieder an Gewicht gewinnt. Viele größere Städte haben eigene Medienzentren, die von offenen Werkstattangeboten für unterschiedliche Zielgruppen über Elternabende und pädagogische Informations- und Diskussionsveranstaltungen bis hin zu innovativen Modellprojekten ein breites Spektrum bedienen².

Medienpädagogische Angebote werden nicht nur in den Medienfachstellen oder in Kooperation mit ihnen realisiert, sondern sind auch im Angebotsspektrum außerschulischer Träger vorhanden. Mit Verweis auf §1, Abs. 1 SGB VIII fokussiert die Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe (AGJ 2014) auf die medienbezogenen Chancen und Herausforderungen und resümiert: „Als Anbieterin von lebensweltbezogenen Leistungen, Maßnahmen und Angeboten ist die Kinder- und Jugendhilfe daher in allen Handlungsfeldern gefordert, sich kontinuierlich mit den sich verändernden Bedingungen der mediatisierten und digitalisierten Gesellschaft auseinanderzusetzen und die mit ihr verbundenen Anforderungen in ihr Professionsverständnis zu integrieren.“ (ebd., S. 6-7) Die aktive Medienarbeit als eine Form praxisbezogenen und ergebnisorientierten Medienhandelns gilt dabei im außerschulischen Bildungsbereich als Königsweg zur Vermittlung von Medienkompetenz und als idealer Rahmen für die Auseinandersetzung mit Medien, vereint doch dieser Ansatz häufig gleich mehrere der oben genannten Felder der Medienkompetenzförderung (vgl. Schell 2003).

Die Kinder- und Jugendhilfe hat in den letzten Jahren neben ihren traditionellen Angebotsformen in eigenständigen Orten als Partner der Ganztagschulen neue Betätigungsfelder gefunden. Seit langem wird gefordert, dass sich Schule neben den traditionellen viel grundsätzlicher auch den basalen

digitalen Kulturtechniken widmen soll. Die Kooperation mit außerschulischen Trägern bei Medienprojekten hat zwar vielfältige Impulse gebracht, die Möglichkeiten sind quantitativ wie qualitativ aber längst nicht ausgeschöpft. Dabei ist Schule zur Gewährleistung von Chancengleichheit sowie bildungsbezogener und kultureller Teilhabe ein ganz zentraler Ort zur Vermittlung von Medienkompetenz, auch bezogen auf einen Zugewinn von mehr Inklusion, Interkulturalität und Gendergerechtigkeit. Neben der Mediengestaltung geht es hier verstärkt auch um Fragen der Werteorientierung und der Förderung des Urteilsvermögens.

Nun soll auch die Schule durchstarten – und die digitale Welt zukünftig nicht mehr aus dem Klassenzimmer und den Kunsträumen ausgesperrt werden. Leitmotiv ist die Hoffnung, dass durch digitale Technik die Bildungsprozesse optimiert werden und sie vor allem für mehr Teilhabe und mehr Gerechtigkeit sorgen. So liest es sich in dem Ende 2016 vorgelegten Strategiepapier der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, in dem es um eine Strategie zur Bewältigung der technischen Herausforderungen für die Schulen, aber auch um die Entwicklung von Handlungskonzepten geht (vgl. Kultusministerkonferenz 2016).

Die digitale Medienwelt spiegelt sich zwar mittlerweile in vielen Strategie- und Positionspapieren von Politik und (kultur-)pädagogischen Verbänden wider, zu wenig aber – ihrer real-lebensweltlichen Bedeutung für Kinder und Jugendlichen entsprechend – in der Praxis der verschiedenen Bildungsorte, in ihren Formaten, Konzepten und Angeboten. So gibt es im kulturellen Bildungsbereich durchaus schon viele positive, richtungsweisende Angebote: Ob Film-Tanz-Werkstatt, literarisch-mediales Kunstprojekt, Machinima-Filmwerkstatt oder Digital Open Labs – gerade wenn Medien mit klassischen Künsten verknüpft werden, gibt es noch Luft nach oben bei der Einbindung und Umsetzung digitaler Medienangebote im Sinne einer Querschnittsaufgabe.

²Vgl. z.B. die Mitglieder von FRAME www.ag-medienzentren.de sowie die Mitglieder der GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur)



Auch in der Datenbank des BKJ Programms „Künste öffnen Welten“ im Rahmen des Bundesprogramms „Kultur macht stark“ sind die Medienprojekte eher unterrepräsentiert. Allerdings erreicht das Programm sein Ziel, durch Vernetzung von jeweils einem Träger der Kulturellen Bildung, einem sozialräumlichen Partner sowie Schulen oder Kitas Bündnisse zu schmieden, die niedrigschwellige und zugleich mittelfristige kulturelle Bildungsangebote konzipieren und durchführen. Auch der Medienpass des Landes NRW, der Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung eines verantwortungsvollen Medienumgangs unterstützen soll, „ist ein gutes Beispiel für systematische Medienkompetenzförderung und die Kooperation der Akteure aus unterschiedlichen Handlungsfeldern.“ (MFKJKS 2016, S. 181)

Dennoch, die Sicherung und der Ausbau von Strukturen sind notwendig. Und kreative Vernetzungen, Offenheit, neue aber auch bewährte Konzepte sowie kompetente Fachkräfte, die über den Tellerrand sehen wollen, sind wichtige Kapitalien für eine nachhaltige kulturelle Medienbildungsarbeit.

Fit für die digitale Jugendkultur?

Die Herausforderungen für alle Akteur*innen, die sich mit ihren Angeboten an eine mit der digitalen Medienwelt sozialisierte Kinder- und Jugendgeneration wenden, sind also groß. Eine breite und vertiefende Auseinandersetzung mit der digitalen Medienwelt in Theorie und Praxis ist notwendig.

Die Digitalisierung unserer Lebenswelt ist als tiefgreifender Wandel in Kunst und Kultur zu begreifen. Ehemals klare (Definitions-)Grenzen weichen auf. Produzent*innen und Autor*innen sind Rezipient*innen und Leser*innen zugleich. Unklarer ist, was heute zur Hoch-, Populär- oder Trivialekultur zählt – und wer noch die Definitionshoheit darüber hat. Kunstsparten verschwimmen, es entstehen neue und der Prozess wird beschleunigt durch eine „digitale Demokratisierung“ der Zugänge zu künstlerisch-kulturellen Ausdrucks- und Ver-

breitungsmöglichkeiten: Sei es die multimediale Kunstform des VJing oder bildgerecht und präzise inszenierte Flashmobs als neue performative Praxis, erweiterte Formen des literarischen Schaffens und Wettstreits wie Twitter-Slam oder Handy-Poetry sowie Varianten der Bild- und Filmgestaltung wie z.B. Brickfilme. Zudem haben sich aktive, jugendspezifische Nutzungsformen entwickelt, bei denen die kreative Beschäftigung mit der eigenen Selbstdarstellung und der Kontakt mit der Freundesclique im Mittelpunkt stehen.

Mit großem Spaß mischen und mixen junge Leute Verstärkstücke der Medienwelt miteinander (Mashup) und codieren Bedeutungen einfach neu. Wie digitale Medien die kreativen Schaffensprozesse von Kindern und Jugendlichen befördern und dabei die Erschließung unserer Gesellschaft mittels Kunst und Kultur unterstützen können, zeigen alljährlich die eingereichten Produktionen beim Deutschen Multimediapreis mb21, die der jugendlichen Mixkultur vielseitigen Ausdruck verleihen.

Dass die Chancen des weltumspannenden Ermöglichungsraums Internet und der digitalen Bild- und Tonerzeugung für Bildungs- und Gestaltungsangebote immer noch viel zu selten genutzt werden, liegt neben versorgungstechnischen Defiziten (insbesondere im schulischen Kontext) und mangelnden personellen und strukturellen Ressourcen häufig auch im Selbstverständnis der Pädagog*innen. Die Dynamik der Medienentwicklung und die immer neuen Techniken und Anwendungsmöglichkeiten (über)fordern nicht nur technikferne Pädagog*innen, die sich in der Konsequenz als weniger kompetent erleben und in einen Rollenkonflikt geraten. Das klassische Sender-Empfänger-Modell als pädagogisches Grundprinzip hat ausgedient oder wird zumindest in Frage gestellt. Denn Denken und Handeln in der digitalen Welt Heranwachsender bleiben nicht unberührt von den digitalen Informations- und Kommunikationsformen, die sich mehr und mehr verschrauben zu einem hybriden Raum von virtueller

und realer Welt. Kollaboration und Intermedialität sind ihnen vertraute Leitplanken zur Weltaneignung.

Um die Zielgruppe zu erreichen ist für Lern- und Bildungssettings eine Strategie auf Augenhöhe gefragt. Der Soziologe Franz Josef Röhl beschrieb schon 2003 in seiner „Pädagogik der Navigation“ die professionell Erziehenden der Zukunft als ermöglichende, vermittelnde, nachfragende, irritierende und inspirierende Begleiter und Motivatoren von (Medien)Bildungsprozessen. Solch ein Selbstverständnis erfordert neues Selbstbewusstsein, die Bereitschaft zu kritischer Selbstreflexion, die Aufgabe von althergebrachten Rollen zuteilungen und Offenheit für die gemeinsame Entdeckung kultureller Vorlieben und Praktiken junger Leute für eine kritisch-kreative Aneignung unserer Medienwelt.

Inklusiv und partizipativ

Der souveräne, kritisch-kreative Medienumgang gilt als Schlüsselkompetenz der modernen Mediengesellschaft. Eine Voraussetzung dafür ist es, allen Bürger*innen Zugänge zu öffnen und Medienbildung zu ermöglichen. Wie im 15. Kinder- und Jugendbericht des Bundes konstatiert, ist die digitale Kluft allerdings trotz stetig wachsender technischen Ausstattung in den Haushalten und unter jungen Menschen längst nicht überwunden. „Ob und in welcher Weise Jugendliche mit digitalen Medien Lern- und Bildungserfahrungen sammeln können, ist [...] keine Frage individueller Präferenzen oder persönlichen Engagements, die Gestaltung des digitalen Raums hängt vielmehr weiterhin von strukturellen Bedingungen ab“ (BMFSFJ 2017, S. 60). Wesentliche Faktoren für den Digital Divide bilden nach wie vor die soziale Herkunft, das Geschlecht, die ethnische und nationale Zugehörigkeit, aber auch umwelt- und technikbedingte Unterschiede. Die Erfahrung zeigt, dass die Beteiligung von sozial benachteiligten Heranwachsenden und auch von Jugendlichen mit Behinderung an medienpädagogischen Angeboten immer noch unterproportional ist. Insgesamt wird dem Phänomen der digitalen Ungleichheit strukturell und auch konzeptionell tatsächlich noch zu wenig entgegengehalten. Die Teilhabe aller Heranwachsenden, aufsetzend auf Fähigkeiten, Fertigkeiten und Erfahrungen der unterschiedlichen Zielgruppen, das Aufzeigen alternativer Nutzungsmöglichkeiten und die Erweiterung der Handlungshorizonte bleibt daher für die Medienpädagogik als Querschnittsthema leitmotivisch.

Aktuell bilden der Zuzug von Geflüchteten und die damit verbundenen gesellschaftlichen Diskurse eine große Herausforderung. Interkulturelle und antirassistische Medienarbeit muss präzisiert und die Fähigkeit gefördert werden, komplexe mediale Diskurse kritisch zu reflektieren, damit stigmatisierende Darstellungen und Stereotype erkannt werden können. Hier bedarf es niedrigschwelliger und alltagsnaher Angebote, um sozialer Ungerechtigkeit entgegen zu wirken.

Um die Interessen und Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen adäquat zu berücksichtigen, ist es sinnvoll, ihnen schon bei der Konzipierung von Projekten mehr Mitspracherecht einzuräumen. In der Praxis bewährt haben sich verschiedene Modelle – sei es das jugendliche Auswahlgremium beim Filmfestival, das Vorbereitungsteam eines Medienwochenendes oder medienpädagogische Peer-to-Peer-Angebote, bei denen junge Menschen von (ggf. im Vorfeld geschulten) jungen ‚Peers‘ lernen. Gesellschaftspolitisch wirksame Partizipation schließt heute auch digitale Teilhabe

ein. Einen Überblick zu Projektansätzen und Erfahrungen und vielfältige Anregungen bietet die Online-Initiative „jugend.beteiligen.jetzt – für die Praxis digitaler Partizipation“.³

Kritisch und kreativ

Ich poste, also bin ich! Jugendliche präsentieren sich heute mit großer Vorliebe in sozialen Netzwerken, kommunizieren über Messenger-Apps und hinterlassen dabei Datenspuren mit vielfältigen Informationen über sich selbst. Eine weitere aktuelle Herausforderung für die kulturelle Medienbildung bilden daher die sich stetig erweiternden Zugriffsmöglichkeiten auf Daten von Kindern und Jugendlichen. So heißt es auch im 10. Kinder- und Jugendbericht NRW (2016): „Datensensibles Handeln ist als Teilkompetenz der Medienkompetenz deutlich zu akzentuieren“. (MKFJKS 2016, S. 181) Ziel pädagogischer Bemühungen muss es sein, dass Heranwachsende die Risiken der datafizierten Gesellschaft erkennen können, nicht zuletzt um diese kompetent und aktiv mitgestalten zu können. Es gilt den klassischen Jugendmedienschutz zu ergänzen durch jugendgerechte Methoden der kulturellen Medienbildung. Sie sollen es jungen Leuten ermöglichen, wesentliche Aspekte wie z.B. den Datenschutz, Persönlichkeitsrechte oder den Einsatz von Algorithmen im Rahmen kritischer Reflexion und kreativen Handelns zu verstehen (vgl. jfc Medienzentrum 2015).

Im 15. Kinder- und Jugendbericht werden Heranwachsende als „digitale Grenzarbeiter“ (BMFSFJ 2017, S. 59) bezeichnet, ständig mit „[...] Grenzverschiebungen konfrontiert, z.B. im Bereich Öffentlichkeit und Privatheit oder in Puncto Präsenz und Kopräsenz, in sozialen Grenzsituationen (z.B. Hatespeech, Rassismus, Sexismus, Cybermobbing,) und in strukturellen Dilemma-Situationen (z.B. Datenschutz). Gefordert werden sie weiterhin durch ethische Fragen (z.B. Schutz der Daten anderer) und Rollenwechsel (z.B. von Konsumierenden zur Produzierenden)“ (ebd.). Hier zeigt sich die wichtige Rolle einer Medienbildung, die individuelle, organisatorische und gesellschaftliche Aspekte aufgreift und das (selbst-)kritische Denken fördert.

Im pädagogischen Kontext braucht es zudem kontinuierliche Angebote für Werte- und Normendiskussionen. Gerade in Anbetracht des aktuell drohenden, tiefgreifenden Politik- und Kulturwandels – durch billige politische Kampagnen im virtuellen Raum, massive Fehlinformation („Fake-News“) und den (damit verbundenen) Verlust des Vertrauens in die klassischen Informationsmedien („Lügenpresse“) – scheint eine Verstärkung und Optimierung pädagogischer Interventionen in diesem Kontext mehr als erforderlich.

Fazit

Die Digitalisierung unserer Lebenswelt hat nicht nur den Alltag durchschlagend verändert, sondern auch zu einem tiefgreifenden Wandel in Kunst und Kultur geführt. Neue medienkulturelle Techniken sowie crossmediale Ansätze in den verschiedenen Künsten machen Lust auf kulturelle Bildung mit Medien.

Erfolgreiche kulturelle Medienbildung setzt aber voraus, dass Pädagog*innen ihre technischen und methodischen Kenntnisse und Fertigkeiten permanent erweitern, offen sind für jugendkulturelle Nutzungsformen und ihr Rollenverhalten selbstkritisch auf den Prüfstand stellen. Kreative Vernetzungen von verschiedenen Akteur*innen der Jugend(medien)-

³ <https://jugend.beteiligen.jetzt>



arbeit stärken die non-formale Bildung, wobei gezielte Grenzüberschreitungen, partizipative, inter- und transdisziplinäre Zusammenarbeit genauso wie Mischformen non-virtueller und virtueller Ausdrucksmöglichkeiten das Angebot bereichern. Medienpädagog*innen, Medienkünstler*innen und all jene, die sich auf diese Weise in der Medienwelt kreativ, reflektiert und kooperativ-vernetzend bewegen, sind wichtige und richtige Partner*innen für die Weiterentwicklung kultureller Bildungsarbeit. Gemeinsam können Konzepte und Angebote entwickelt werden, die nicht nur die kulturellen und ästhetischen Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen angemessen fördern, sondern auch wichtige gesellschaftsrelevante Themen unserer Medienwelt aufgreifen. Ein zeitgemäßes Angebot hilft der Sicherung der Kulturellen Bildung, unterstützt soziale Bildungsgerechtigkeit und fördert die kritische Reflexion wie auch selbstregulatorische Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen.

Zum Schluss noch eine Frage zum Weiterdenken: Welche medienpädagogischen Kompetenzen werden heute gebraucht? Für die Bildung in der digitalen Welt, die es mit kreativen und künstlerischen Methoden, mit spartenübergreifende Kooperation und gesicherten Rahmenbedingungen mit Leben zu erfüllen gilt, machte die Kultusministerkonferenz (2016, S. 15-18) in Ihrem Strategiepapier folgende Kompetenzbereiche aus:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Ohne Medien wird es in Zukunft sicher nicht gehen. Inwieweit Kulturelle Bildung die aktuellen Herausforderungen unserer digitalisierten Lebenswelt und die heutige Jugend(medien)kultur zu integrieren und dessen Potenzial für die Ent-

wicklung neuer Angebote und Infrastrukturen zu nutzen weiß, ist daher eine Frage der Nachhaltigkeit und Zukunftssicherung.

Eva Bürgermeister ist Leiterin des Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrum (KFJ) und Vorstandsmitglied der BKJ. Sie verantwortet den Fachausschuss Medien in der BKJ.

LITERATUR

AGJ (2014): Mit Medien leben und lernen – Medienbildung ist Gegenstand der Kinder- und Jugendhilfe! Positionspapier der Arbeitsgemeinschaft für Kinder und Jugendhilfe (AGJ). [https://www.agj.de/fileadmin/files/positionen/2016/Digitale_Lebenswelten.pdf].

BKJ (2011): Kulturelle Bildung in der Netzgesellschaft gestalten. Positionen zur Medienbildung, Remscheid.

BMFSFJ (2017): 15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland.

[<https://www.bmfsfj.de/blob/113816/c4494dee85b47af8049fd5dc68122ece/15--kinder-und-jugendbericht-data.pdf>].

Enquetekommission „Kultur in Deutschland“ (2007): Schlussbericht der Enquete-Kommission „Kultur in Deutschland.

[<http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/070/1607000.pdf>].

jfc Medienzentrum (2015): Big Data – eine Arbeitshilfe für die Jugendarbeit, Köln

Kultusministerkonferenz (2016): Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“.

[https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf].

MFKJKS (2016): 10. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung Nordrhein-Westfalen. [https://www.mfkjks.nrw/sites/default/files/asset/document/10-kinder-und-jugendbericht_nrw_web_0.pdf].

MPFS (2016): JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-)Media, Stuttgart

Röll, Franz Josef (2003): Pädagogik der Navigation, München

Schell, Fred (2003): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen: Theorie und Praxis, München