kultur·kompetenz·bildung

KONZEPTION KULTURELLE BILDUNG

Sept. – Okt. 2006 | Regelmäßige Beilage zu politik & kultur | Ausgabe 6

Vom Kulturnutzer der Zukunft

Max Fuchs

Der demographische Wandel als kulturelle Herausforderung

Alois Weber: Bestatter, Messner und Hobbyindianer

Lässt sich über den demographischen Wandel überhaupt noch etwas sagen, das nicht schon in jeder Rede – vorzugsweise zu den Gefahren für die sozialen Sicherungssysteme – benannt worden ist? Inzwischen kennt jeder die alarmierenden Zahlen, zumal sie von dem Feuilletonchef einer großen Zeitung in einem ausgesprochen marktschreierischen Ton als Bestseller auf den Markt geworfen wurden. Aber auch im Tonfall eher ruhigerer Stellungnahmen wie die der EU-Kommission werden sie benannt.

Also in Kürze: Nur noch 1,3 Kinder pro Frau, die Anzahl der Menschen ab 60 unter 100 Personen steigt von zur Zeit 44 auf über 55 in 2020 und auf 71 in 2030, so dass bald jeder sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer einen Rentenempfänger finanzieren müsse. Die Angst vor der Armut wächst, insgesamt wird mit der Alterung der Menschen viel Angst erzeugt. Es gibt natürlich auch die andere Seite, die ein höheres Lebensalter als zivilisatorischen Fortschritt begreift, die Alter gerne als Chance und nicht als Risiko sehen möchte. Doch es überwiegen in den Medien eindeutig die Schreckensszenarien. Und diese dienen natürlich immer wieder auch dazu, bestimmte ökonomische Ordnungsmodelle zu propagieren. All diese Miegels, Henkels und die anderen Vertreter einer Neuen Marktwirtschaft kennen immer nur die eine Schlussfolgerung: Liberalisierung des Arbeitsmarktes, Senkung der Lohnnebenkosten, Reduzierung der Sozialleistungen, Verschärfung der Lebensbedingungen für die Leistungsempfänger und vor allem: private Vorsorge. Die meisten dieser Prognosen beruhen dabei auf zumindest unvorsichtigen Entwicklungsvoraussagen (vgl. Müller, A.: Die Reformlüge. München 2004 aktuell St. Welzk: „Alterskatastrophe" und „der Absturz der Renten". In: Blätter für deutsche und internationale Politik 6/06, S. 707–721). Dies soll hier weniger interessieren. Es soll vielmehr die Frage gestellt werden, was der demographische Wandel, der grob, aber ausreichend für unsere Zwecke als eine Verschiebung der Zusammensetzung der Bevölkerung in Richtung Alter verstanden werden soll, eigentlich kulturell bedeutet.

Die ersten Reaktionen im kulturpolitischen Bereich zielen darauf, dass das Problem der Zusammensetzung des Publikums von Kultureinrichtungen, die Nutzer also, genauer betrachtet werden. Hat man schon seit Jahren die Überalterung des Publikums, also ein Fehlen von Jüngeren beklagt, so muss man jetzt erstaunt feststellen, dass es auch unter den Alten und Älteren – gleichgültig ob man die Grenze hierfür bei 55 oder 60 setzt – ebenfalls eine große Unzufriedenheit gibt: Zu viele scheinbar „altersgemäße" und oft vom übrigen Angebot inhaltlich, zeitlich und organisatorisch abgesonderte Angebote. Es gehen zudem zwar mehr Ältere in die Vorstellungen, doch sind es immer dieselben, also diejenigen, die auch schon in jungen Jahren aktive Kulturnutzer waren. Bourdieu lässt also grüßen, und die einzige Verwunderung ist die, dass diese Realität immer noch Verwunderung auslöst. Denn die Kultursoziologie und die Nutzerforschung kennen Bourdieus Erkenntnisse mittlerweile seit über 30 Jahren: Kultur trennt, schafft über je gruppenspezifische ästhetische Präferenzen ein ausdifferenziertes System „feiner Unterschiede" (so der Titel von Bourdieus Grundlagenbuch aus den 70er Jahren), die zudem aufs engste mit sozialem Status und Zugangschancen zur Macht zusammenhängen. Ohne gezielte Zielgruppenarbeit ändert sich daran nichts, so dass die These, dass eine reine, publikumsunsensible Konzentration lediglich auf das Angebot von Kultureinrichtungen die allseits bekannte und ungerechte Zahl produziert, die man immer wieder lieber verschweigen möchte: Dass nämlich über die Jahre hinweg nur fünf bis zehn Prozent der Gesamtbevölkerung die Kultureinrichtungen nutzen, von dem Menschenrecht auf kulturelle Teilhabe also keine Rede sein kann. Eine demokratisch orientierte Kulturpolitik muss sich immer wieder mit diesem Misserfolg auseinandersetzen. Natürlich geht es anders, natürlich gibt es in Theatern, Museen, Opern und Konzerthäusern hervorragende Beispiele etwa von kultureller Jugendarbeit, von denen der in dieser Hinsicht weniger aktive Rest lernen könnte. Aber es ist auch hier der Fortschritt eine Schnecke. Immerhin hat die Kulturpolitik das Thema entdeckt und vielleicht hilft sogar die wenig sachbezogene Dramatisierung der Debatte, ein wenig mehr Druck für ein entsprechendes Handeln zu produzieren.

Kultur trennt und schafft ein System „feiner Unterschiede"

Der demographische Wandel als „kulturelles Problem" ist jedoch weitaus mehr, möglicherweise sogar etwas anderes als die bislang vorgestellte kulturpolitische Problematik. Begreift man „Kultur" weiter als bloß das Angebot von Kultureinrichtungen, versteht man darunter etwa auch Werte und Normen, Vorstellungen von Lebensweisen, spezifische Umgangsweisen des Menschen miteinander und mit der Natur – und dies bezogen auf Einzelne und auf größere und kleinere gesellschaftliche Gruppen –, dann ergeben sich ganz andere Fragen. Zum einen wird man zur Kenntnis nehmen müssen, dass die Verschiebung der Alterszusammensetzung einhergeht mit einer ethnischen Verschiebung in unserer Gesellschaft. So stimmt zwar die Durchschnittszahl von 10 bis 15% von Menschen mit Zuwanderungsgeschichte (wobei die Zahl abhängt von der Definition der Grundbegriffe), doch verteilt sich diese Zahl sehr unterschiedlich auf die verschiedenen Generationen. Als Faustregel mag gelten, dass der Zuwanderungsanteil umso größer wird, je jünger die betrachteten Gruppen sind, wobei zudem regionale Unterschiede oftmals gravierend sind (z. B. Bayerischer Wald im Vergleich zu Neukölln). Man betrachte nur einmal die eingeschulten Jahrgänge von Kindern in der Grundschule, wo Prozentsätze von über 70 bis zu 100% an Zuwandererantell keine Seltenheit sind. Der Begriff des „Zuwanderers" splittet sich dabei auf in ein weites Spektrum von Russland-Deutschen bis Afrikanern, von Arbeitsimigranten, politisch Verfolgten bis zu Menschen, deren Ahnen vor Urzeiten einmal von Deutschland in den Osten gezogen sind. Berücksichtigt man, dass es genau diese Gruppe junger Menschen ist, die durch unser Bildungssystem systematisch vernachlässigt wird, dann zeigt sich in der Tat nicht nur ein Problem, sondern ein gesellschaftlicher Sprengsatz. Dabei beruht diese These – anders als manche Skandalmeldungen zur Alterversorgung – nicht auf Mutmaßungen und unvorsichtigen Verallgemeinerungen, sondern schlicht auf seriös erfasster Bildungsrealität, nämlich auf

→ Seite 2

Zu den Fotos dieser Ausgabe

Die Abbildungen dieser Beilage stammen aus dem Film „Die Blutritter" von Douglas Wolfsperger (© Wilder Süden Filmverleih). politik und kultur widmet dem Filmemacher, dessen Dokumentationen und Spielfilme sich auf ungewöhnliche, manchmal provozierende Art und Weise mit Religion, Glaube und Kultur auseinandersetzen ein Portrait auf Seite 34.

Douglas Wolfsperger wurde am 25. Dezember 1958 in Zürich als deutscher Staatsbürger geboren. Als Schüler drehte er erste Super8-Filme und begann nach dem Abitur ein Regiepraktikum beim Südwestfunk in Baden-Baden. 985 drehte er seinen ersten eigenen Spielfilm; seit Anfang der 90er Jahre hat er zudem zahlreiche Dokumentationen und Porträts für den SWF und WDR erstellt. Mit seinem Spielfilm „Heirate mir! – Die Braut und ihr Totengräber" (1999) löste Wolfsperger eine der spannendsten Debatten der Popkultur aus. Grund war die umstrittene Besetzung: Ausgerechnet die schauspiel-unerfahrene Verona Feldbusch engagierte er als Hauptdarstellerin. An der Seite vom preisgekrönten Ulrich Noethen mimte sie eine zwielichtige Polin. Im Jahre 2002 sorgte Wolfsperger mit seinem Film „Bellaria – so lange wir leben!" auf zahlreichen internationalen Festivals für Furore und erhielt eine ganze Reihe von Auszeichnungen, u.a. den Bayerischen Filmpreis, den Ernst-Lubitsch-Preis der deutschen Filmkritik sowie The Gold Plaque For Best Documentary in Chicago.

Fortsetzung von Seite 1

Demographischer Wandel

PISA. Nimmt man zudem die Ergebnisse der Jugendkulturforschung hinzu, die gerade in dieser Gruppe nur eine vernachlässigbar kleine Zahl von Nutzern traditioneller Kultureinrichtungen ausmacht, dann mag man seine Phantasie durchaus einmal in die Zukunft wandern lassen: Glaubt man wirklich, dass sich bei den dann im Erwerbsleben stehenden Menschen eine aufwendige Finanzierung eines Kulturbetriebs legitimieren lässt, mit dem sie so gar nichts zu tun haben? Theater, wie etwa das in Köln, gehen daher in die richtige Richtung, wenn sie bei der Ausschreibung der Stelle der Theaterleitung Erfahrungen mit interkultureller Arbeit und eine besondere Sensibilität für diese gesellschaftliche Situation bindend vorschreiben.

Hochinteressante Studien zum kulturellen Wandel hat in den 90er Jahren Albrecht Göschel vorgelegt. Wie bereits Autoren von einigen historischen Jugendstudien vor ihm gelangte er in empirischen Untersuchungen zur Identifikation unterschiedlicher Verständnisweisen von Kultur, wobei er einen Wechsel des Kulturbegriffes im Zehnjahresabstand beschrieb. Diese unterschiedlichen Kulturbegriffe korrespondieren mit unterschiedlichen Kultur**politik**begriffen, durchaus mit erheblichen Folgen für den Kulturbetrieb und seine Förderung. Verbindet man diesen Ansatz mit der oben vorgetragenen Überlegung, dann kommt man zu durchaus interessanten Spekulationen über das Kulturpolitikverständnis der nachwachsenden Generationen und darüber, welche Einrichtungen und Projekte im Rahmen dieses Verständnisses wohl gefördert werden könnten.

Ein weiterer Aspekt ist hierbei relevant. Gesellschaften bestehen aus einer Pluralität von Lebensweisen und Wertekonzeptionen. Bei vielen Fragen ist ein Nebeneinander, vielleicht sogar eine wechselseitige Befruchtung denkbar. Man kann sich jedoch auch Fragen vorstellen, bei denen eine Konkurrenz widerstreitender Ausrichtungen angesagt ist, bei der sich nur eine einzige durchsetzen kann. Gesamtgesellschaftlich ist „Kultur" nämlich Miteinander, Nebeneinander und auch Gegeneinander. Die Durchsetzung von Sichtweisen hat wiederum etwas damit zu tun, welche Rolle diese Trägergruppe in der Gesellschaft spielt. Ist also eine Situation völlig undenkbar, bei der die Kulturkonzeptionen ökonomisch tragender Gesellschaftsgruppen in Widerstreit geraten zu den Kulturvorstellungen der älteren Generationen, wobei die Mehrheitsverhältnisse letztere begünstigen, kurz gesagt: dass diejenigen, die zahlen, den Kürzeren ziehen? Ist unsere Gesellschaft gerüstet, diese Form von Kulturkonflikten auszutragen, die sehr schnell ihre politischen Grundlagen erschüttern könnten?

Ein weiterer Aspekt hat mit alterspezifischen Entwicklungsaufgaben zu tun. Ältere und alte Menschen neigen dazu und haben geradezu die (individuelle und gesellschaftliche) Aufgabe, reflexiv ihr gelebtes Leben zu verarbeiten. Der Blick ist nach hinten gerichtet, ganz im Sinne des seinerzeit verabschiedeten Aktionsplans der Vereinten Nationen von Wien, der diese reflexive Selbstbesinnung in ihrer kulturellen Bedeutung für die Gesamtgesellschaft hervorhebt. Jüngere Menschen müssen dagegen ihre Zukunft planen, ihren Lebensweg erst noch gestalten. Zukunftsorientierung und Vergangenheitsbewältigung sind immer schon gesamtgesellschaftlich gleichzeitig zu erfüllende Aufgaben, allerdings – gerade in der Kulturpolitik – immer auch ein unvermeidbarer Streitgegenstand: Soll man das Kulturerbe oder zukünftige junge Kunst fördern? Doch was geschieht mit einer Gesellschaft oder einer „Kultur", die sich mehrheitlich zurück orientiert? Es ist öfter schon darauf hingewiesen worden, dass es keine Erfahrungen mit derart alternden Gesellschaften gibt. Wohl kennt die Geschichte das Altern von Kulturen. Denn dies ist auch ein Grund dafür, dass Kulturen von der weltgeschichtlichen Bildfläche verschwinden.

Ein letztes Problem sei angesprochen. „Gesellschaft" ist keine Ansammlung von Dingen oder Personen, sondern ein dynamisches Geflecht von Beziehungen; Beziehungen zwischen Einzelnen und Gruppen, zwischen Geschlechtern und Generationen, zwischen Lebensstilen und Klassen. Diesem realen Beziehungsgeflecht stehen immer wieder Bilder gegenüber, die sich Einzelne und Gruppen von sich und anderen machen. Dies ist eine notwendige kulturelle Dimension von Gesellschaft, weil es etwas mit der Reflexivität, dem ständigen Prozess der Selbstdeutung zu tun hat. Der Mensch, so der kanadische Philosoph Charles Taylor, ist das sich ständig selbst interpretierende Tier. Und dies hat sich im Zuge der Moderne erheblich verstärkt. So existieren in der Gesellschaft Bilder anderer Generationen, die durchaus wirkungsmächtig für politische Prozesse sind. So liegt der Bildungs- und Jugendpolitik ein Bild und auch ein Konzept von Kindheit und Jugend zugrunde, das letztlich durch das Erziehungs- und Bildungssystem und durch die Programme der Jugendpolitik gestützt wird. Dieses Bild hängt aufs engste zusammen mit den Bildern von Alter und mit den Bildern, die sich Alte von Jungen machen. „Demographischer Wandel" heißt in diesem Kontext dann auch, dass sich die Bilder und ihre Trägergruppen verändern – letztlich mit Folgen für alle Politikfelder. Es geht also nicht nur – so wie häufig zu hören ist – bloß darum, ein freundlicheres Bild von Alter in der Gesellschaft zu etablieren, sondern vielmehr darum, dass sich ein neues dynamisches Geflecht von Fremd- und Selbstbildern der unterschiedlichen Generationen entwickeln wird. Doch was dies konkret für eine Jugend-, Bildungs- und Kulturpolitik bedeutet, ist völlig unklar.

Hier liegen meines Erachtens sehr viel bedeutsamere Problemstellungen, die mit den agitatorischen Debatten über die vermeintliche Krise der Rentenversicherung oder mit eher harmlosen Fragen über das Kulturpublikum nur wenig zu tun haben. Demographischer Wandel hat also entschieden eine kulturelle Dimension. Und das Kultursystem selbst, gerade der Kulturbetrieb verfügt über die geeigneten Medien, diesen zwar spekulativen, aber höchst relevanten Diskurs zu führen.

DER VERFASSER IST VORSITZENDER DES DEUTSCHEN KULTURRATES ■

Nichts löschen – Neu hinsehen

Andreas Joh. Wiesand

Der Abschluss des *kubim*-Programms ist zugleich ein Abschied von der BLK

***„Nichts löschen!* war die Devise in einem Projekt. Stattdessen: *Neu hinsehen*." So schildert es Gabriele Vogt vom Hessischen Kultusministerium, zuständige Koodinatorin der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (BLK), in ihrem Vorwort zum gerade erschienenen Abschlussbericht des Programms „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter", kurz *kubim* genannt. Fast könne man, so Vogt, von einer „neuen Wertschätzung für technische Störungen und Fehler" sprechen, nachdem solche Herausforderungen in den insgesamt 23 *kubim*-Modellprojekten in Schulen, Hochschulen und außerschulischen Einrichtungen aus 13 Bundesländern häufig durch künstlerische Experimente und kommunikative Aktionen ins Positive gewendet werden konnten:**

„In allen künstlerischen Prozessen ging es darum, die funktionstüchtige Oberfläche zu durchstoßen, den Computer als gestaltbares Medium zu begreifen. Kreativer Umgang mit Technik heißt immer auch: sich von ihr weg zu bewegen, sie widerborstig einzusetzen, sie für eigene Zwecke in den Dienst zu nehmen und so auch tendenziell zu entmythologisieren – ein medienpädagogisch wichtiger Nebeneffekt."

„Nichts Löschen – Neu hinsehen!", das könnte auch das Motto über einem Nachruf auf die BLK selbst sein, die ja nach den im Rahmen der „Föderalismusreform" getroffenen Vereinbarungen der Großkoalitionäre demnächst aufgelöst werden soll. Zwar ist hier nicht der Raum für eine ausführliche Beurteilung der Arbeit dieser Institution, doch ist dem Deutschen Kulturrat wohl zuzustimmen, wenn er in einer Resolution vom November 2005 festhält: „Die BLK hat in den vergangenen Jahrzehnten zur Weiterentwicklung der kulturellen Bildungslandschaft und zur Förderung von Innovationen in der kulturellen Bildungsarbeit einen wesentlichen Beitrag geleistet."

Diese Erfahrungen und ebenso die Ergebnisse in anderen Feldern der BLK-Aktivität nicht zu „löschen", vielmehr für die Daueraufgabe Bildungsreform präsent zu halten, ist sicher ein wichtiges Desiderat.

Gleichzeitig hatte der Kulturrat „befürchtet, dass die entstehende Lücke durch die Länder nicht geschlossen werden wird." Hier wird man allerdings noch etwas Geduld haben müssen: Die mühsam von Spitzenpolitikern erarbeiteten Globalkompromisse zur Förderalismusreform sind nämlich nur eine Seite der Medaille. Auf der anderen Seite wird eine recht einhellige Meinung unter den Fachleuten der Bildungs- und Kulturressorts der Länder sichtbar, dass es auch künftig nicht ohne Zusammenarbeit ausgehen wird, will man denn wirklich Veränderungen erreichen und die Probleme nicht nur aussitzen.

Ein Beleg dazu findet sich in einer kürzlich erschienenen eigenen Publikation der BLK. In der Sitzung vom 21. November 2005 hatte das Gremium eine Bilanz über 30 Jahre BLK-Modellversuchsförderung in der Berufsbildung verabschiedet, in der die gemeinsamen Innovationsanstrengungen von Bund und Ländern von allen Beteiligten gewürdigt werden. Im Anhang der Broschüre sind unter anderem folgende Länder-Statements zu lesen:

Bayern: „ Modellversuche in enger Kooperation mit anderen Bundesländern unter einer gemeinsamen wissenschaftlichen Begleitung" haben „sich insbesondere auch für die Kolleginnen und Kollegen der Modellversuchsschulen als äußerst innovativ dargestellt. Länderübergreifende Arbeitsgruppen, Kooperation von Schülern, Referendaren und Lehrkräften wurde als eine kreative Erweiterung des eigenen Erfahrungshorizonts erlebt."

Brandenburg: „Ohne BLK-Modellversuche hätte es auch eine Kultur des überregionalen Ergebnis- und Erfahrungsaustausches über Ländergrenzen hinweg im Rahmen vieler Fachtagungen und Symposien nicht gegeben."

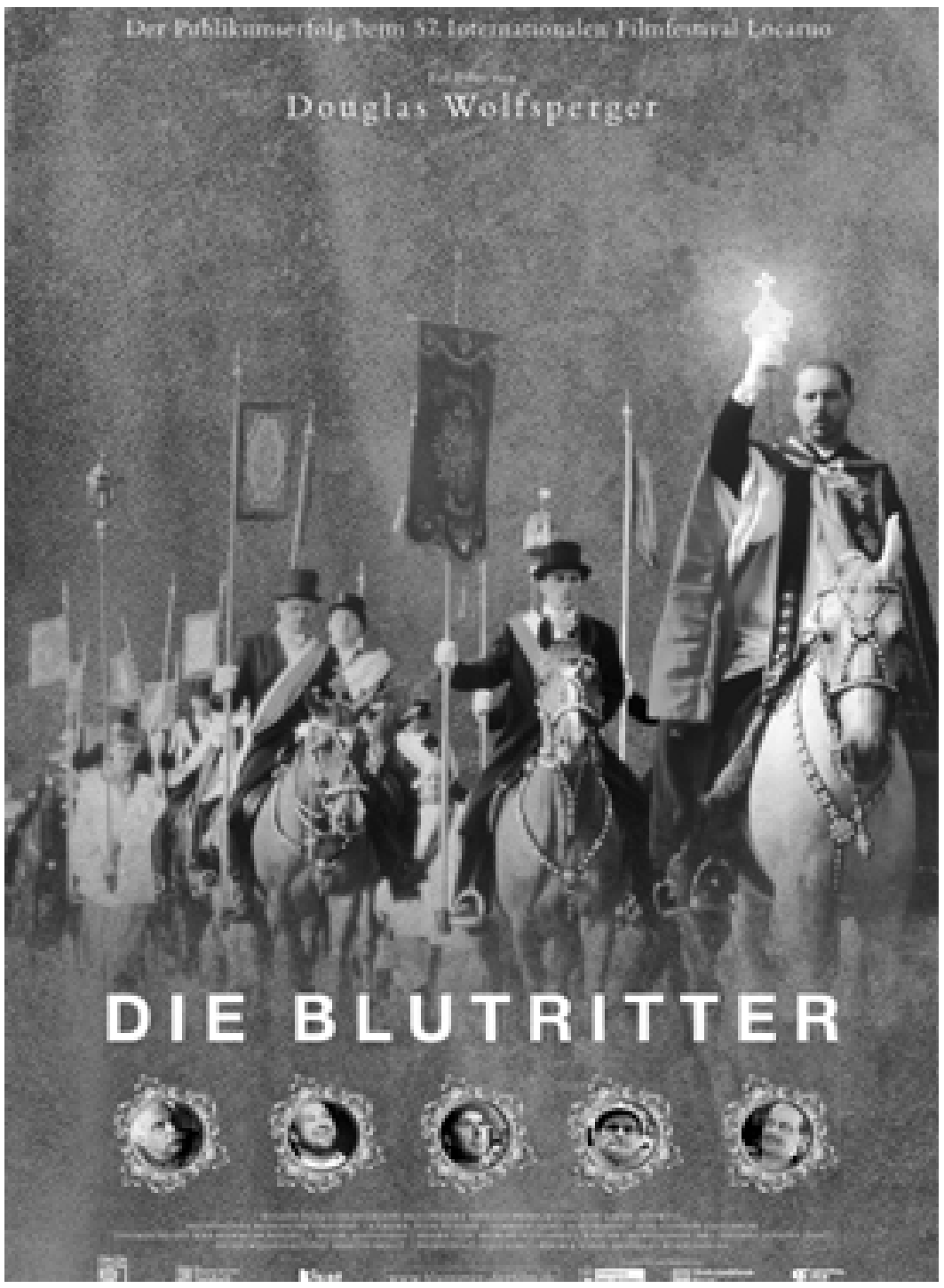
Hamburg: „In Verbundversuchen (mit anderen Bundesländern) ist man genötigt, die mitunter provinzielle Hamburger Betrachtungsweise abzulegen. Andererseits kann man Personen und Institutionen außerhalb Hamburgs von den Schönheiten der Hamburger Bildungslandschaft überzeugen. Auch über Fachtagungen und Berichte lernen die Beteiligten Elemente des Qualitätsmanagements und zumindest ein wenig Bildungsmarketing, was letztlich auch dem Gesamtsystem zugute kommt."

Rheinland-Pfalz: „Die an Modellversuchen teilnehmenden Schulen wie auch die einbezogenen Lehrkräfte bewerten immer wieder positiv, dass Modellversuchsarbeit trotz hoher Belastungen Gestaltungspotentiale frei setzt und persönliche sowie fachliche und zunehmend auch Teamkompetenzen weiter entwickelt."

Thüringen: „Eine Fortsetzung der BLK-Modellversuchsarbeit ist aus der Sicht Thüringens unerlässlich."

Letzteres ist, wie wir nun wissen, nicht wahrscheinlich, doch sollte man die Vorstellung, dass zumindest „ländergemeinsame" Initiativen auch für die kulturelle Bildung möglich sind, vielleicht unter Federführung der KMK oder in Gestalt einer neuen Stiftung, nicht von vorneherein gleich mit beerdigen. Dass am Ende, und sei es nur aus finanziellen Erwägungen, dabei auch der Bund wieder eine Rolle spielen könnte, ist ebenfalls nicht auszuschließen.

Die Ergebnisse von „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter" – das Bundesbildungsministerium (mit Wilfried Matanovic als engagiertem Fürsprecher des Programms) und die beteiligten Länder



Filmplakat „Die Blutritter"

waren hier in den Jahren 2000-2005 gleichberechtigte Förderer mit einem Gesamtvolumen von rund 11 Mio. Euro – legen jedenfalls derartige kooperative Lösungen nahe. Der vom *kubim*-Programmträger, dem Zentrum für Kulturforschung in Bonn, vorgelegte Abschlussbericht betont, dass nun vor allem die Länder gefragt sind, wenn es darum geht,

- eine über Ländergrenzen hinaus reichende Zusammenarbeit von Bildungsinstitutionen und engagierten Fachleuten für die Entwicklung, Erprobung und Evaluierung praktischer Reformschritte zu ermöglichen;
- die Abstimmung zwischen Schulen und Hochschulen bei neuen Initiativen für die Lehrerfortbildung zu verbessern;

Seite 3

Fortsetzung von Seite 2

- stärker integrierte kultur- und bildungspolitische Konzepte sowie geeignete rechtlich-finanzielle Rahmenbedingungen zu entwickeln, durch die Kooperationen von Schulen mit Künstlern und außerschulischen Partnern der kulturellen Bildung zu einer wechselseitigen Bereicherung führen können;
- durch bundesweite Internet-Plattformen – bei *kubim* neben der eigenen Webseite www.kubim.de vor allem www.netzspannung.org und www.lehrer-online.de – Hilfestellungen für die Praxis und Anstöße für den Erwerb zusätzlicher Kompetenzen zu geben; und:
- dem grenzüberschreitenden, europäischen Erfahrungsaustausch zu Fragen der (kulturellen) Bildung und Ausbildung einen größeren Stellenwert einzuräumen.

Der *kubim*-Bericht räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, der Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Medien – und hier speziell mit den sogenannten neuen, also computerbasierten Medien – führe nur zu einem „hemmungslosen Medienkonsum" und sei jedenfalls nicht kreativitätsfördernd. Dem gegenüber wird als Ergebnis der Modellversuche festgehalten, dass ein unkonventioneller, kompetenter und zugleich kritischer Umgang mit neuen Medien kreative Anlagen junger Leute fördern und allgemein Lehr- und Lernprozesse in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen verbessern helfen kann. So können Computer und andere digitale Werkzeuge dazu beitragen, dass die künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen aus unterschiedlichen sozialen Schichten bzw. mit „Migrationshintergrund" offen gelegt und z.T. noch erweitert werden. Letzteres gilt vor allem dann, wenn neue mit traditionellen Techniken und Methoden kombiniert werden (sog. „Crossover"). Solche Erkenntnisse könnten, über den engeren Bereich der kulturellen Bildung hinaus, auch für die allgemeine Debatte über Bildungsreformen nach PISA relevant bleiben

Nach Abschluss des *kubim*-Programms

- stehen erprobte Konzepte für eine handlungsorientierte Integration computerbasierter Medien in Bildungsprozesse bereit;
- warten zeitgemäße Ansätze zur Förderung ästhetischer Grundfertigkeiten auf ihren Einsatz;
- bieten eigens entwickelte, multimediale Angebote mit Bildungssoftware sowie Datenbanken mit digitalen Bild- und Unterrichtsmaterialien Anregungen und Hilfestellungen;
- wurden im Hochschulbereich neuartige Studiengänge für Autoren sowie Medien- und Soundgestalter gestartet;
- laden praxisbezogene Anleitungen für Aufgaben der künstlerischen Programmierung und Mediengestaltung im Internet zur autodidaktischen Fortbildung ein (darunter z.B. ein „Flash"-Kurs für Künstler);
- wurden Konzepte für die Lehrerfortbildung vorgelegt und auch schon umgesetzt, die Lehrende ermutigen, sich selbst künstlerisch-gestalterisch mit den neuen Medien auseinander zu setzen;
- sind neuartige Erkenntnisse bei der wissenschaftlichen Evaluation „offener" Lernprozesse gesammelt, diskutiert und publiziert worden.

Die Erfahrungen von einigen tausend bei *kubim* aktiven Schülern/innen und Studierenden und einer großen Zahl von Lehrenden, Künstlern/innen und Fachleuten verdeutlichen ebenso wie die Internet-Präsenzen der Einzelprojekte sowie über 100 Buchveröffentlichungen und andere fachliche Publikationen, was Gabriele Vogt in ihrem schon zitierten Vorwort knapp so formuliert: *„Das Ende von* kubim*, das wissen alle Beteiligten, ist allenfalls ein Anfang."*

DER VERFASSER IST DIREKTOR DES ZENTRUMS FÜR KULTURFORSCHUNG ■

LITERATURHINWEISE:

- Annette Brinkmann/Andreas Joh. Wiesand in Zusammenarbeit mit Petra Aescht und Gabriele Lieber: *Künste – Medien – Kompetenzen*. Bonn: ARCult Media 2006 (Abschlussbericht zum Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter" mit DVD).
- Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung: *Innovationsförderung in der Berufsbildung*. Reihe „Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung", Heft 130, Bonn: BLK 2005.
- Deutscher Kulturrat: *Föderalismusreform darf nicht zu Lasten von Kultur und Bildung gehen*. Resolution vom 14. Dezember 2005
- Ute Vorkoeper: *Hybride Dialoge - Kunstausbildung in der Medienkultur*. Reihe „Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung", Band 125, Bonn: BLK 2005.
- Zentrum für Kulturforschung (Herausgeber): *Medien – Kunst – Bildung. Kooperationen und Projektbeispiele aus der Praxis außerschulischer und schulischer Bildung*. Evaluation von Gerda Sieben und Materialsammlung (kubim – Publikation Band 5), Bonn: ARCult Media 2005

Medienpädagogische Motivation und Förderung

Jürgen Lauffer

Der Dieter-Baacke-Preis für beispielhafte Projekte aus Bildungs-,Sozial- und Kulturarbeit mit Kindern

Stefan Müller: Bäcker, passionierter Junggeselle und Blutritter

Der Dieter-Baacke-Preis zeichnet beispielhafte Projekte aus der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien aus. Dabei spielt bei der Auswahl der prämierten Projekte der pädagogische Prozess eine entscheidende Rolle. Verliehen wird er gemeinsam vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Eine Expertenjury wählt die Preisträger aus.

Kindheit in modernen Gesellschaften ist Medienkindheit

Bereits in den 90iger Jahren wiesen Dieter Baacke, Uwe Sander und Ralf Vollbrecht mit qualitativen Studien die zentrale Bedeutung von Medien in Sozialisationsprozessen von Kindern und Jugendlichen nach. Von der Diskothek über Video und Computerspiele bis zum Walkman waren bereits in den 90iger Jahren kindliche und jugendliche Lebenswelten durch neue elektronische Medienangebote geprägt. Dieser Trend hat sich durch die Ausdehnung von Programmangeboten der Rundfunkanstalten, durch das Internet, durch mobile Medien, SMS etc. bis heute noch deutlich verstärkt.

Medien sind Teil kindlicher und jugendlicher Lebenswelten heute und Medien prägen ihr Bild von der Welt. Dies birgt Chancen, aber auch Gefahren. So droht die digitale Spaltung der Gesellschaft in *„information rich"* und *„information poor"*, neue Wissensklüfte können entstehen.

In unserer Gesellschaft gibt es ein *„Oben"* und ein *„Unten"*. Bestimmte Milieus haben schlechtere Chancen der gesellschaftlichen Teilhabe als andere. Die neuen Medien wirken dem nicht entgegen, sondern können diese Spaltung sogar noch verstärken. Denn diejenigen, die in unserer Gesellschaft *„oben"* sind, haben auch die besten Ressourcen, um durch bessere Ausstattung, den besten Zugang zu Informationen und durch die beste pädagogische Unterweisung ihren Vorsprung noch zu vergrößern.

Dies ist kein erwünschter Prozess, zumal sich mit der Vergrößerung von Gegensätzen innerhalb einer Gesellschaft die Gefahr interner Spannungen und Auseinandersetzungen erhöht. Gewalttätige Auseinandersetzungen in Deutschland zwischen unterschiedlichen Gruppen z.B. in Schulen haben gezeigt, dass sich diese Spannungen gewalttätig entladen können. Deshalb ist es ein zentrales gesellschaftspolitisches Ziel, allen einen fairen und gleichberechtigten Zugang zu den Chancen dieser Gesellschaft zu eröffnen. Bei der Verteilung dieser Chancen haben die neuen Medien eine wachsende Bedeutung. Um Kinder und Jugendliche zu unterstützen, diese Medien aktiv und kreativ für ihre Entwicklung und Bildung einzusetzen, muss ihre Medienkompetenz gefördert werden.

Medienkompetenz ist damit eine neue Schlüsselkompetenz. Die Förderung dieser Medienkompetenz ist das zentrale Anliegen der Medienpädagogik.

Das pädagogische Konzept der Förderung von Medienkompetenz geht auf Dieter Baacke zurück, den Namensgeber des Dieter-Baacke-Preises.

Dieses Konzept umfasst:

1. die Sachkompetenz
2. die Selbstkompetenz
3. die soziale Kompetenz.

Der Dieter-Baacke-Preis, der jährlich vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur verliehen wird, soll vor allem Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus Jugendhilfe und Jugendbildung motivieren, mit ihren Zielgruppen gemeinsam neue Wege in der Mediennutzung zu beschreiten und so Medienkompetenz zu fördern. Ausgezeichnet werden daher Einrichtungen und Personen für ihre medienpädagogische Arbeit

Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei neuen Methoden und innovativer pädagogischen Praxis, z. B. in der interkulturellen und genderspezifischen Arbeit sowie außergewöhnlichen Initiativen der Vernetzung.

Projektarbeit

Die allgemeinen Rahmenbedingungen für Projektarbeit und für pädagogische Arbeit verändern sich. Dies schlägt sich auch in den Bewerbungen zum Dieter-Baacke-Preis nieder.

Die Zahl der Bewerbungen in den letzten Jahren ist stetig gewachsen: von 33 Bewerbungen im Jahre 2001 zu 128 Bewerbungen im Jahr 2005.

Die Struktur der Bewerber um den Dieter-Baacke-Preis ist stabil: Die Mehrheit der Bewerbungen kommt aus Vereinen/Medienzentren und aus gemeinnützigen Organisationen.

Etwa achtzig Prozent der eingereichten Projekte beschäftigen sich mit der Zielgruppe Kinder oder Jugendliche; weitere Projekte arbeiten generationsübergreifend.

Die Zahl der rein Internet-orientierten Projekte geht in den letzten Jahren bei den Bewerbungen deutlich zurück. Mittlerweile ist es nichts Besonderes mehr, mit Kindern und Jugendlichen eine Homepage zu gestalten. Das Internet bietet zunehmend den Rahmen, die Inhalte und Ziele der

Seite 4

Fortsetzung von Seite 3

Dieter-Baacke-Preis

Projektarbeit treten in den Vordergrund. Häufig geht es um die filmische Auseinandersetzung mit Alltagsproblemen, bei der die neuen Technologien von der Videokamera bis hin zur digitalen Tricktechnik genutzt werden. Aber auch Fotografie oder Hörmedien haben ihren festen Platz. Das Internet dient häufig zur Präsentation der Arbeit oder zur Vernetzung mit Partnern.
Der Dieter-Baacke-Preis gewinnt bei Initiativen und Projekten zunehmend an Bedeutung, was sich in vermehrten Anfragen und Bewerbungen ausdrückt. Dabei steht Renommee und die Verbindung mit den Namen Dieter Baacke offensichtlich im Vordergrund.
Der Dieter-Baacke-Preis wird auch als ein Medium gesehen, Öffentlichkeit für die eigene Praxis vor Ort herzustellen, das Renommee in der eigenen Region durch die bundesweite Anerkennung zu erhöhen und damit auch die Förderbereitschaft lokal zu verbessern. Durch die Bewerbung und durch die Teilnahme an der Ausschreibung gelangt man überdies in einen bundesweiten Diskurs über Projektarbeit.
Die Handbücher zum Dieter-Baacke-Preis unterstützen dies. Sie setzen sich mit Methoden und Konzepten medienpädagogischer Projekte auseinander, mit Lernprozessen außerschulischer Aktivitäten und mit dem Beitrag der Projektarbeit zur Sozialisation von Kindern und Jugendlichen.
Der Dieter-Baacke-Preis soll sich daher in Zukunft zu einem Verbundsystem weiter entwickelt, das folgende Elemente enthält:

Motivation:
Die Preisvergabe motiviert Initiativen und Projekte, in ihren Projekten Medienkompetenz zu fördern und sich damit bundesweit zu präsentieren.

Öffentlichkeit:
Förderung der öffentlichen Wahrnehmung von medienpädagogischen Projekten. Darstellung der Sicht der Projektmacherinnen und -macher.

Reflexion:
Wissenschaftliche Reflexion, die Reflexion der Projektpraxis.

Qualifizierung:
Ein Qualifizierungsangebot für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren soll in Zukunft den Dieter-Baacke-Preis und die Handbücher ergänzen, um mehr Menschen in Deutschland zur medienpädagogischen Projektarbeit befähigen.

Natürlich ist dies gesamte Konzept abhängig von den allgemeinen politischen und kulturellen Rahmenbedingungen in der Bundesrepublik. Denn Kultur und Pädagogik sind keine direkten Produktionsmittel, die unmittelbaren Mehrwert erzeugen. Obwohl sich mittel- und langfristig jede Investition in Kultur und Bildung sicher rechnet. Deshalb benötigen Kultur und Pädagogik gesellschaftliche Unterstützung, um notwendige Kompetenzen für die Zukunft zu bilden und zu sichern.

Alois Weber: Bestatter, Indianerfreund und Blutritter

Einzelne ausgezeichnete Projekte:

Mixtour – das Medienmobil, Starthilfe für eine sinnlich-kreative Medienarbeit;
Träger: Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Sachsen e.V., Chemnitz
Aus der Kooperation verschiedener Träger (116) der offenen Kinder- und Jugendarbeit in Gemeinden, Jugendwerken, Jugendringen und Jugendämtern, ist ein mobiles medienpädagogisches Projekt mit Langzeitwirkung entstanden. Das Projekt richtet sich an Kinder ab 10 Jahren und Jugendliche bis 25 Jahren, insbesondere Mädchen und Einsteiger.
In einem mobilen Medienlabor, ausgestattet mit vernetzten Multimediacomputern, digitaler Foto- und Videokameras, Beamer, Mikrosopen, Drucker und Software zur digitalen Bild-, Video- und Soundbearbeitung, wird Starthilfe für eine handlungsorientierte Medienpädagogik, insbesondere in ländlichen Gebieten und Stadtrandlagen gegeben.
Das Medienmobil kommt an den gewünschten Ort, (Jugend- oder Kultureinrichtungen, Gruppen der schulischen und außerschulischen Projektarbeit). Hier kann dann hineingeschnuppert werden in das, was die Profis tun. Die Jugendlichen werden animiert, Medien zu erforschen und die spezifische Funktionsweise ihren Bedürfnissen dienstbar zu machen.

Klickerkids – Internetzeitung von und für Kinder
Träger: Junger Arbeitskreis Film und Video e.V. Hamburg (JAF)
Der Junge Arbeitskreis Film und Video e.V. (JAF) stellt mit dem Projekt Klickerkids – Internetzeitung von und für Kinder Kindern eine gemeinsame Internetseite zur Verfügung.
Unter medienpädagogischer Anleitung recherchieren, gestalten und programmieren die Kinder in verschiedenen Redaktionsgruppen zu den Themen, die ihnen wichtig sind. Kinder, die aus sozialen oder finanziellen Gründen von der Nutzung neuer Kommunikationsmedien ausgeschlossen sind, sollen einbezogen werden. Deshalb werden keinerlei Vorkenntnisse vorausgesetzt und die Teilnahmekosten sind sehr gering. Es gibt keine festen Treffpunkte. Die Kinder treffen sich dort, wo sie sich normalerweise auch aufhalten bzw. wo es interessante Räume für sie zu entdecken gibt. Bei der Themenfindung wird nichts vorgegeben, dadurch können die Teilnehmer ihre eigenen Interessen journalistisch umsetzen. Sie haben sich zum Beispiel im Polizeipräsidium über Falschgeld informiert, die Morgenmoderatoren von NDR 2 besucht oder im Hamburger Rathaus Politiker interviewt. Jeder Arbeitsschritt soll eigenständig mit gezielter und effektiver Hilfe des Internets und anderer Medien erarbeitet werden.
Die Ergebnisse des Projekts sind auf der Internetseite www.klickerkids.de veröffentlicht. www.jaf-hamburg.de, www.klickerkids.de

***Was glaubst Du denn?* - Eine medial geführte Diskussion zum Thema Glauben, Religiosität und Religionen**
Träger :JFC Medienzentrum Köln/Netzwerk CrossCulture
Das Projekt „Was glaubst du denn?" eröffnete atheistischen, evangelischen, katholischen, muslimischen und orthodoxen Jugendlichen eine gemeinsame Plattform, sich kreativ und unabhängig von den Darstellungen, Deutungen und Ansichten einzelner Religionen in den „Massenmedien" mit der Thematik Glauben, Religiosität und Religionen auseinanderzusetzen. Das Projekt fand im November 2002 an einem Wochenende parallel in den vier nordrhein-westfälischen Städten Köln, Solingen, Münster und Bonn statt. Die Jugendlichen nutzten dabei die Neuen Medien und produzierten insgesamt 60 Webvideo-, Webradio- und Webmagazin-Beiträge.

Einfach Gleich
Träger: Medienwerkstatt Minden-Lübbecke e.V., Lübbecke
Was passiert, wenn ein Mädchen nach einem Unfall querschnittgelähmt ist, umzieht und in einer neuen Klasse auf „gesunde" Klassenkameraden trifft? Die interaktive DVD „Einfach gleich" zeigt wie schwierig es ist, wenn man eben nicht (mehr) einfach gleich ist und dennoch dazugehören möchte. Verschiedene Handlungsstränge der CD können von Nutzern interaktiv beeinflusst werden.
Angeleitet von Medienpädagogen ist mit 20 Jugendlichen zwischen 14 und 20 Jahren eine spannende und medial vielfältige Produktion entstanden. Das Drehbuch wurde selbst geschrieben, durch einen Theaterworkshop entstanden erste Zugänge zur Schauspielkunst. Die Musik wurde selbst komponiert, Songs getextet, Drehorte gesucht, Kameraführung und Tonproduktion erlernt und der gesamte Probenprozess ins Internet gestellt, so dass man parallel auch den Fortschritt der Arbeiten beobachten konnte.

***Hallo Krieg* – Ein Videoprojekt zum Thema Krieg aus der Perspektive von Jugendlichen**
Träger: Medienprojekt Wuppertal e.V.
Was denken Kinder und Jugendliche über den Krieg? Wie erfahren sie ihn, wie nehmen sie ihn wahr und wie setzen sie sich damit auseinander? Mit diesen und weiteren Fragen beschäftigte sich im Frühjahr/Sommer 2003 das Medienprojekt Wuppertal e.V. Zu diesem Zeitpunkt beherrschte der Irakkrieg die Medien und war Mittelpunkt vielfältiger Kontroversen und Diskussionen. Von Januar bis August 2003 produzierte das Medienprojekt Wuppertal mit Jugendlichen aus drei Nationen eine fünfteilige Videodokumentation zum Krieg im Irak. Inhalte sind Interviews, Portraits und Impressionen aus Bagdad. Deutsche, irakische und nordamerikanische Jugendliche berichteten mit der Videokamera vor, während und nach dem Krieg über ihr Leben und ihre Gedanken. Sie arbeiteten in allen Bereichen des Projektes mit.
Teilnehmer des Projektes waren in der Mehrzahl Mädchen im Alter von 18 und 19 Jahren.
Die Filme werden bundesweit zur politischen Bildung in Jugendeinrichtungen, Schulen und Veranstaltungen eingesetzt.

Netzolympiade
Träger: LAG Medienarbeit e. V., Berlin
Die acht Disziplinen, in denen man sich bei der Netzolympiade messen konnte, waren z.B. Webradio, Webzeitung, Bildbearbeitung, Video-Mail oder Chat-Aktionen. Ausrichter des bundesweiten Internet-Aktionsspiels für Kinder- und Jugendeinrichtungen war die LAG Medienarbeit Berlin. Teilnehmer aus sieben deutschen Städten und Regionen trafen sich im Internet, um in einem interaktiven Wettbewerb gegeneinander anzutreten und miteinander in Kontakt zu kommen. Schwerpunkt der Aufgabenstellung war die kreative Dokumentation der eigenen Umwelt per Tonband, Video- oder Fotokamera.

www.lagmedienarbeit.de / www.netzolympiade.de

DER VERFASSER IST GESCHÄFTSFÜHRER DER GESELLSCHAFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK UND KOMMUNIKATIONSKULTUR (GMK)

Franziska Schüle: Imkerin und Heiligblut-Verehrerin

Die Welt, das Leben – ein Spiel?

Wolfgang Zacharias

Schöne neue Netzkulturen und digitale Spielwelten

Die Dynamik der Entwicklung digitaler Spiel- und Lernwelten, der Computer- und Konsolenspiele, der Online-Spiel-communities und der Webplattformen auch für massenhaft ins Netz gestellte Individualität ist rasant. Sie expandiert permanent und verwandelt Kommunikationskulturen, Wahrnehmungs- und Ausdrucksformen: Kurzzeitig und im Einzelnen fast unscheinbar und unauffällig, geradezu subversiv. Aufs weltweite, interkulturelle und intergenerative „Ganze" gesehen ist dies allerdings wohl ein gewaltiger Kultur(um)bruch, alle Lebenswelten und Gesellschaftsbereiche betreffend.

Die erste Generation @, die neue Mediengener@tion der 90er Jahre, die in der „Netzwerkgesellschaft des Informationszeitalters" (Castells) aufwächst, hineinwächst, wird erwachsen. Zu glauben, das würde unsere gewohnten, tradierten Kunst-, Kultur- und Spielwelten nicht sonderlich berühren und verändern, ist, leicht prognostizierbar, naiv bis illusionär. Wir verlassen soeben und endgültig die „Gutenberg-Galaxie" mit der Dominanz des Gedruckten – mit offenem, unbekanntem Ziel. An einigen aktuellen Indikatoren und Impressionen skizziert, gilt es, den digitalen und wohl fundamentalen Wandel zumindest spekulativ auf Kultur und Bildung zu beziehen. Diesen gilt es dann auf „Kulturelle Bildung" im je erweiterten Verständnis und mit einer unübersehbar durch Medialisierung und Digitalisierung expandierenden Schnittmenge zu fokussieren. Insbesondere gilt es, dies auf Weltwahrnehmung und Weltaneignung der Kinder und Jugendlichen von heute, auf die ihnen im Umgang mit je neuen Technologien und deren „content", den ihnen eigenen Spiel- und Lernkulturen zu projizieren – mit Fragen und gegebenenfalls neuen Auftragslagen für entsprechend nachhaltige Kulturpolitik und Kulturpädagogik: Welche kulturellen Kompetenzen werden erworben und gelernt und welche vielleicht nicht (mehr)? Welche sollten erworben werden und welche vielleicht nicht (mehr)? Welche werden, würden gebraucht für das „Web 2.0" und die neuesten Cybergames, der aktuellen technologischen Hard- und Softwaregeneration?

Aufwachsen in der digitalen Medienkultur

Zugespitzt insbesondere auf die Kinder und Jugendlichen von heute verschärft sich die Lage: „Was wir über die Gesellschaft wissen, ja über die Welt, in der wir leben, wissen wir über die Massenmedien." formulierte der Soziologe Niklas Luhmann bereits 1996. Und der Medienpädagoge Stefan Aufenanger spitzt die technisch-kommunikativen Zugänge zu diesem Wissen zu: „Gab es jemals den Fall, dass die Kinder mehr wussten und konnten als die Erwachsenen?"
Die nachwachsende Netzgeneration ist inzwischen mehrheitlich online. Sie ist zudem mit dem Multifunktionshandy als allzeit getreuen Begleiter permanent mit vielerlei sozialen und informationellen Kontexten verbunden, Empfänger und Sender zugleich, wie es beliebt und wo auch immer (soweit man allerdings nicht in eine Schuldenfalle gerät oder aus sozialen, ökonomischen Zwängen am digitalen Kommunikationsspiel nicht teilnehmen kann).

„Lass krachen" im „Eldorado für Daddler"

So der Werbe-O-Ton Ende August in Leipzig: über 100.000 sehr junge Jugendliche und auch Kinder versammeln sich 2006 nun zum dritten Mal zur „Games-Convention" auf dem Messegelände. Gutaussehende, speziell und variantenreich gestylte junge Menschen feiern live: Sich und die neuen und neuesten digitalen Spiele, Rituale, Events, Gamers choice, Awards, angeführt von den „Giganten" Sony, Nintendo, Microsoft und Electronic Arts. Die Werbung verspricht „Europas wichtigste Erlebnismesse für interaktives Entertainment, Hardware und Lernsoftware, unzählige Welt-, Europa- und Deutschlandpremiere, massenhaft Goodies, schrille Shows, Stars und Fun-Sport-Areas bis zum Abwinken".
Es wird also das Neueste für Konsolen, PCs und Handys offeriert und propagiert – und nicht nur für „Techies", alles auf 70.000 qm. Das Outfit der Besucher, die Atmosphäre und die kulturellen Gebräuche, Kommerz und Kommunikation Hand in Hand, durchsetzt mit vielen jungen Damen in knapper Kleidung lässt Besucher bereits über 25, 30 Jahre im wahrsten Sinne des Wortes „alt" aussehen. Das sollte man gesehen, erlebt haben, zum Beispiel als Profi aus Kultur und Bildung, schon aus Gründen des intergenerativen Verständigungsinteresses und sozusagen Aug in Aug, in Tuchfühlung mit dieser Generation @ / web 2.0. Auch wenn man fast nicht kapiert, ein echter Outcast ist, verschärft im Alter über 30 oder 40 Jahre sollte dies interessieren, so man noch im Erziehungs- und Bildungsgeschäft tätig ist, insbesondere kulturpädagogisch. Und dann anfängt darüber nachzudenken: welche kulturelle Bildung, welche medienkulturellen Kompetenzen können wir den Jungen, die sich da lustvoll und neugierig tummeln, sinnvollerweise eigentlich (noch?) anbieten, vermitteln, ermöglichen oder aufzwingen?

Don't be afraid, upgrade to simplicity!

Die (Medien-)Kunst-Interessierten fahren im Sommer eher nach Linz, zur ARS ELEKTRONIKA, dem genialen „Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft". Hier werden insbesondere für die Künste, aus den Künsten heraus seit vielen Jahren die richtigen Fragen gestellt. Künstler, Interpreten, Experten, aber auch die interessierte Jugend, haben dort die Chance zu experimentellen Produktionen, Entwürfen und Antworten. Thema 2006: „Simplicity, the art of complexity" einschließlich „usability", der technologischen Bedienbarkeit für alle.
Gerfried Stocker, Leiter der Ars Elektronika, stellt die Frage: „Ist es nicht seltsam, dass wir ständig neue Technologien entwickeln, um uns Leben und Arbeit einfacher zu machen? Und entwickeln, um uns Leben und Arbeit weniger zu machen? Und am Ende haben wir den Eindruck, es sei alles viel komplizierter geworden." Es geht um menschengerechte Technologie – als kulturell-humane Dimensionen des Technischen: „Technologie ist keine Naturgewalt, sondern wird vom Menschen gemacht – also sollte es doch auch möglich sein, sie für Menschen zu machen." Das durchaus sowohl ästhetische wie politische Leitbild also ist: „Im Mittelpunkt der Mensch"
Der Beitrag der Künste und Künstler könnte sein: „An den Schnittstellen und Frontlinien zwischen Mensch und Maschine findet die künstlerische Arbeit statt und reflektiert die Umstände und Rahmenbedingungen dieser Liaison". Ein großartiges und lebendiges Konzept fürs 21. Jahrhundert!

Online sein oder nicht sein: Präsenz im digitalen Feuerwerk

„Du bist das Netz!", so titelt der Spiegel 29/2006 mit der überraschenden, weil inzwischen massenhaft beobachtbaren und kulturspezifischen Feststellung: „Im Internet sind die Nutzer neuerdings auch die Akteure. Sie schaffen sich ihre Inhalte selbst…" mit prophezeiten gravierenden Folgen für Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Das Leben spiegelt sich in unendlichen Brechungen, individuellen Varianten und in vielerlei symbolischen Formen in der Netzkultur, potentiell und eigentlich als unerwartete Qualität: von allen für alle. Es klingt wie die Erfüllung der guten alten Träume und Konzepte der Soziokultur in den 70er Jahren, aber halt nicht mehr im unmittelbaren sozialen, lebensweltlichen, politischen Raum, sondern im virtuellen „Space", in den Web-Communities, den digitalen Spielwelten, der Wireless-Cyberkommunikation, auch mit sozialem, subjektivem, kulturellem, künstlerischem „content".
Beispielsweise „Wikipedia": Wissen wird gemeinsam und partizipativ generiert und kollektiv kommuniziert: „Ein Urtraum der Aufklärung scheint wahr zu werden… Die neue bunte Bildungsbürgerbewegung, die mit Bühnen wie Wikipedia entstanden ist, fühlt sich dieser Tradition durchaus verpflichtet. Freiheit, Nützlichkeit, Vereinsarbeit: E-mancipation als Aufklärung 2.0" – so der SPIEGEL. Youtube.com, flickr.com, myspace.com, podshow.com, lokalisten.de, Facebook und Study-lounge heißen Präsentationsräume und Kontaktplattformen für Selbstausstellung und interaktive Kommunikationskulturen. Blogs/Weblogs sind Internettagebücher, Selbstdarstellungsprodukte im Netz auf der Suche nach und mit der Hoffnung auf Aufmerksamkeit und sozialkultureller Wahrnehmung – bis zum Exhibitionismus, alltäglicher Selbstentblößung – geschützt allerdings durch die symbolisch-mediale Distanz (Norbert Bolz).

Pater Nikolaus: ehemaliger Tanzlehrer, Mönch und Blutritter

Lost: Im Dschungel der Ursachen und Wirkungen

Medienwissenschaftler und Jugendforscher bestreiten übrigens, weitgehend übereinstimmend, einen systematisch-empirisch feststellbaren negativen Zusammenhang zwischen Computerspielen und Medienkonsum einerseits und Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit andererseits. Dagegen bestätigen sie eher besondere durchaus zukunftsfähige Kompetenzentwicklungen beim spielerischen Umgang mit digitalen Simulationen, Dramaturgien, Gestaltungen und Kommunikationen: Strategisches Denken und symbolisches Handeln, mathematisch-technisches Verstehen und Experimentieren, Orientierungs- und Selbstorganisationswissen, Informationsbeschaffung und kulturelle Szenenbildung, Rollentraining und interkulturelle Wahrnehmung Richtung Toleranz und Respekt, jedenfalls mehrheitlich.
Klar: Ausnahmen, Aufmerksamkeitsverluste für Anderes, Sinnlich-Soziales, Fehlentwicklungen, Gewaltausbrüche, Dramen und Katastrophen gibt es immer und überall, wie Spielsucht und Ausrasten, Schulversagen und Identitätsverlust, einzelne Gewalttaten und Schuldenfallen, Kontaktlosigkeit und Entwurzelung, sozialer Absturz, mit und ohne Medienhintergründe.
Aber hier heute eine dominante und systematische Medien- und Computerspielverursachung zu postulieren, ist einfach falsch. Wie wär's dagegen, Alkoholsucht und Arbeitslosigkeit, Eltern- und Schulversagen, Betreuungs- und Anregungsdefizite dafür analog zu untersuchen, gegebenenfalls verantwortlich zu machen und zu beseitigen zu versuchen?

Parallelwelten: Entdecke die Möglichkeit – Spiel mit der Welt und ihren Wirklichkeiten

Umgang und Wertschätzung des „Scheins" ist ein Zentralmotiv von Schillers Briefen zur „Ästhetischen Erziehung des Menschen" (1793). Der „schöne Schein" vermittelt „auf den Flügeln der Einbildungskraft" und des ästhetisch-imaginativen Entwerfens und Gestaltens den Wechsel vom „Reich der Notwendigkeiten" in das „Reich der Möglichkeiten", bei Schiller durchaus auch mit ethisch-politischen Implikationen. Den schillernden „schönen Schein" kann man durchaus auf die simulativen, digitalen Scheinwelten, das Web, und die Cyberspiele übertragen, mit legitimatorisch-konzeptionellem Gewinn für die neuen symbolischen Formen der vernetzten Medienkultur – mit aller kritischer Distanz (Safranski)
„Spiel" ist die anthropologische Kulturkompetenz, mit der der „homo ludens" seine Innen- und Außenwelten sowohl nachahmt (Mimesis) in der symbolisch-gestaltenden Reproduktion wie auch neu und experimentell erfährt, entwirft, testet, veranschaulicht, als eine andere imaginiert: Nichts ist unmöglich – im Kontext der symbolischen, ästhetischen, künstlerischen, medialen Form. Die „Möglichkeitsräume", (auch nichts im Prinzip Neues: Wenn es einen Wirklichkeitssinn gibt, muss es auch einen Möglichkeitssinn geben, schreibt Robert Musil Anfang des 20. Jahrhunderts in seinem Roman „Mann ohne Leidenschaften") haben sich in den letzten Jahren, Jahrzehnten im Cyberspace, in den digitalen Simulations- und Spielwelten ungeahnt entfaltet. Bildlich, dramaturgisch, anschaulich in aller Vielfalt und mit differenzierten Anwendungen sowie mit der Chance, darin einzutauchen, teilzunehmen, sich oder dies und das zu testen, Rollen zu übernehmen: Zwischen „Rausch und Regel" pendelt das Spiel – so der Untertitel einer entsprechenden Ausstellung 2005 im Dresdner Hygienemuseum: „Spielen"
Im Katalog fragt die Medientheoretikerin Sybille Krämer „Die Welt, ein Spiel?". Sie kommt zum Schluss, dass es darum geht „etwas, das kein Spiel ist, so zu betrachten, als ob es ein Spiel sei" und dies als den „überzeugendsten Selbst-Ausdrucks unseres spielerischen Vermögens zu werten". Genau diese ineinander verwobenen Wechselwirkungen „real/imaginativ" bieten Computerspiele und ihre schönen, digitalen Scheinwelten – und der „Player" bzw. „User" erfährt sich dabei auch noch als Akteur und Regisseur.
Im gleichen Kontext konstatiert der Soziologe Gerhard Schulze („Erlebnisgesellschaft") mit dem Titel „Das Leben, ein Spiel" resümierend: „Die Menschen gewinnen Geschmack am eigenen Spiel… Computer, Internet, Handy, Digitalkamera, Musikdateien und Synthesizer sind Gelegenheitsstrukturen nicht für Konsumidioten, sondern für Spieler. Ohne Reflexivität, Eigensinn, Selbststeuerung und Erfindungskraft sind sie ja nicht zu benutzen… Wir können dieses oder jenes spielen, aber wir können nicht nicht spielen".
Die Programmatik dieser Aussagen: Entdecke die Möglichkeiten der künstlichen Spielkulturen, begib dich in fremde, neue Welten, experimentiere mit Rollen und Identitäten, exponiere und teste dich, schaffe dir deine Symbolwelten und gestalte, partizipiere an kulturellen Räumen und Szenen: Sei wählerisch. Entscheide und unterscheide dich. Triff Freunde, tausche dich aus: Be part of it! Aber zunächst mal in den symbolischen Formen des Digitalen.
Zwei Berufsfeldern kommt hier und zukünftig erweiterte und verantwortliche Bedeutung zu

· den Mediengestaltern, Mediendesignern, Spieleerfindern im intermedialen Umgang mit Bil-

→ Seite 6

Fortsetzung von Seite 5

Die Welt, das Leben....

dern, Klängen, Rollen, Charakteren, Dramaturgien, Motiven und dem Remix, dem Revival überlieferter kultureller Bestände, der traditionellen Mythen und Märchen einerseits wie auch der Entwürfe, der Szenarios für ins Bild gesetzte Phantasiewelten, Zukünfte, deren Teil die Mitspieler als symbolische Akteure werden. Der Part dieser professionellen Gestalter könnte auch so etwas wie eine selbstverpflichtende „Qualitätsetikette" für Medienprodukte, Medienästhetik und Medienkommunikation sein.

- den Kultur- und Medienpädagogen, die „kulturelle Medienbildung" nah dran und in Akzeptanz, Respekt der kinder- und jugendkulturellen Spielszenarien, ihrer kreativen Gebrauchs- und Kommunikationsästhetik mit je aktueller Technologie betreiben: Nicht nur für kulturelle Nachwuchseliten, nicht nur für die „Kinder des Olymp". Beispiele und Modelle dafür gibt es genug, die institutionelle Struktur und die Qualifizierung des Personals fehlt. Dies der Schule allein auch noch aufzudrücken, etwa auch noch in bewahrpädagogischer Attitüde, ist voll daneben, kann nicht gelingen.

Wie kulturell-künstlerische Mediengestaltung und Medienbildung funktioniert und auch gefördert werden kann? Dafür gibt es ein eindrucksvolles Beispiel: Es war die Initiative und ist das bleibende Verdienst von Wilfried Matanovic wie auch von Gabriele Vogt fünf Jahre lang das Programm der Bund-Länder-Kommunion: „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter" (2000 – 2005) engagiert gepowert zu haben – nachzulesen im Endbericht von Anette Brinkmann und Andreas Wiesand (ZfK, www.artcultmedia.de). Es ist übrigens ein exemplarischer Grund, sich für weitere Bundeszuständigkeiten in der Kultur- und Bildungspolitik, entgegen des Verlaufs der Föderalismusdebatte, einzusetzen.

Ideen, Ziele und Konflikte einer kulturellen Medienbildung für das 21. Jahrhundert

Das Spiel mit den Wirklichkeiten, das Lernziel der Navigationskompetenz im Datenraum, der interaktiven Selbstorganisation im Reich der möglichen Rollen, Szenarien und Identitäten funktioniert nur in offenen gestaltbaren Räumen mit informellen Bildungsformen und partizipativer Interaktivität: Als Kommunikationsmodell ist dies gleichzeitig der Vorschuss und Erfahrungsraum für demokratische Gesellschaften im Medienzeitalter, auch für Kinder und Jugendliche.
Was können und sollen wir ihnen (noch) bieten an Bildungsinhalten und Wissenswertem? Wie? Warum? Auf eine, ihre ungewisse, persönliche und professionelle Zukunft projiziert? Das ist die neue gemeinsame kulturpolitische und kulturpädagogische Herausforderung: Just imagine: Spielend leben lernen zwischen den „virealen" Räumen der Möglichkeiten und den Zwängen des Jetzt und Hier, im Reich der Notwendigkeiten und den ernsten Spielen zwischen den Generationen.

DER VERFASSER IST KUNST- UND KULTURPÄDAGOGE; TÄTIG ALS LEITER DER PÄDAGOGISCHEN AKTION/ SPIELKULTUR IM AUFTRAG DER LANDESHAUPTSTADT MÜNCHEN UND STELLVERTRETENDER VORSITZENDER DER BUNDESVEREINIGUNG KULTURELLE KINDER- UND JUGENDBILDUNG (BKJ). ■

Georg Baumeister: oberschwäbischer Bauer und Blutritter

12 Thesen zum interkulturellen Dialog

2. Berliner Appell des Deutschen Musikrates: „Wer das Eigene nicht kennt, kann das Andere nicht erkennen"

Kulturelle Identität und interkultureller Dialog bedingen einander

Deutschland steht, wie seine europäischen Nachbarn, vor großen Herausforderungen in der Gestaltung des Dialoges der Kulturen. Migration und demographische Entwicklung belegen seit längerem die Notwendigkeit, stärker als bisher in die Verbesserung der Rahmenbedingungen kultureller Identitätsbildung und des interkulturellen Dialoges zu investieren. Grundlage dafür sind Bildung und Kultur. Jeder Bürgerin und jedem Bürger unseres Landes muss Chancengleichheit beim Zugang zu einem qualifizierten und vielfältigen Bildungs- und Kulturangebot ermöglicht werden. Der Dialog der Kulturen ist ohne die jeweils eigene selbstbewusste Standortbestimmung nicht möglich. Die Musik ist in ihren vielfältigen Ausdrucksformen als barrierefreies Medium kultureller Identitätsfindung und des interkulturellen Dialoges in besonderer Weise dafür prädestiniert.
Der Deutsche Musikrat sieht sich in der gesellschaftlichen Mitverantwortung, das Bewusstsein für die Stärkung kultureller Identitätsfindung und Öffnung interkultureller Dialoge zu befördern.
In Auswertung der Fachtagung des Deutschen Musikrates vom November 2005 zum Thema „Musikland Deutschland – wie viel kulturellen Dialog wollen wir?", vor dem Hintergrund der aktuellen gesellschaftspolitischen Auseinandersetzungen im „Kampf der Kulturen" und in Sorge um die gesamtgesellschaftliche Entwicklung appelliert der Deutsche Musikrat an die Politik und die Zivilgesellschaft, sich für Toleranz und Verständigung einzusetzen und dies durch die Unterstützung der folgenden Positionen im Bereich der Musik zu konkretisieren:

1. Kulturelle Identitäten stärken – interkulturellen Dialog ermöglichen
Die Wahrnehmung unterschiedlicher Identitäten kann nur über eine Position des sich „selbst bewusst sein" gelingen – denn wer das Eigene nicht kennt, kann das Andere nicht erkennen, geschweige denn schätzen lernen. Die Neugier und Offenheit jedes neugeborenen Kindes sind Chance und Verantwortung zugleich, dieses Selbstbewusstsein im Sinne einer breit angelegten und qualifizierten musikalischen Bildung anzulegen und damit die Voraussetzungen für den Dialog mit anderen Kulturen zu schaffen.

2. Barrierefreier Zugang zur musikalischen Bildung
Jedes Kind muss, unabhängig von seiner sozialen und ethnischen Herkunft, die Chance auf ein qualifiziertes und breit angelegtes Angebot musikalischer Bildung erhalten, das die Musik anderer Ethnien einschließt.

3. Musikalische Ausbildung und interkulturelle Kompetenz für Erzieherinnen und Erzieher
Die musikalische Früherziehung in Krippe, Kindergarten und Hort muss Bestandteil einer umfassenden Ausbildung der Erzieherinnen und Erzieher sein. Dies schließt auch die Qualifizierung im Umgang mit nichteuropäischer Musik ein.

4. Zukunft Schule: als Ort kultureller Identitätsbildung und interkultureller Begegnung
Musikalische Bildung muss in der Schule wieder selbstverständlicher Teil der Bildung werden. Dazu bedarf es eines qualifizierten, breit angelegten und durchgängigen Musikunterrichtes in allen Schularten und allen Jahrgangsstufen, der die Migrantenkulturen mit einbezieht.

5. Das Laienmusizieren muss als Fundament kultureller Identitätsbildung und Plattform interkultureller Dialoge gestärkt und ausgebaut werden
Das Laienmusizieren muss in viel stärkerem Maße als bisher ermöglicht und befördert werden, weil es für alle Bevölkerungsschichten ein wesentlicher Ort kultureller Identitätsbildung sein kann und ein bedeutender Faktor des kulturellen Lebens ist. Die Grundlage dafür ist das Bewusstsein für den Wert der Kreativität und die Anerkennung bürgerschaftlichen Engagements. Das Laienmusizieren ist in seiner breiten Verwurzelung in allen Bevölkerungsschichten und Altersstufen der erste Ort für interkulturelle Begegnungen.

6. Die Verbände und Organisationen der Zivilgesellschaft müssen ihrer Verantwortung für den interkulturellen Dialog stärker gerecht werden
Die Keimzelle jeden interkulturellen Dialoges ist die Kommunikation zwischen Menschen unterschiedlicher kultureller Herkunft. Dazu bedarf es der Bereitschaft und der Möglichkeit zur Begegnung. Die Verbände und Organisationen der Zivilgesellschaft sind in viel stärkerem Maße als bisher gefordert, sich durch ihre Arbeit und ihre Maßnahmen ihrer Multiplikatorenrolle für den interkulturellen Dialog bewusst zu werden. Der Deutsche Musikrat wird eine *TaskForce* einsetzen, die seine musikpolitische Arbeit und seine Projekte im Hinblick auf einen interkulturellen Kompetenzzuwachs evaluieren wird.

7. Die Kulturträger sowie die Einrichtungen der Aus-, Fort- und Weiterbildung sind zum Ausbau ihrer interkulturellen Handlungsfelder aufgerufen
Schulen, Musikschulen, Musikvereine, Hochschulen, Musikakademien, Volkshochschulen, Orchester, Musiktheater und viele andere Einrichtungen aus diesen Bereichen sollten ihre Angebote auf den Ausbau möglicher Handlungsfelder zur Beförderung des interkulturellen Dialoges überprüfen. Dabei geht es um langfristig wirkende Maßnahmen und nicht um die mediale Befriedigung eventartiger Kurzschlüsse, die im Sinne einer Nachhaltigkeit eher kontraproduktiv wirken, aber leider in den Förderpraxen von der öffentlichen Hand und privaten Geldgebern gerne gesehen sind.

8. Die Medien müssen ihrer Multiplikatorenrolle für Bildung, Kultur und interkulturellen Dialog viel intensiver gerecht werden

9. Sprachkompetenz: Voraussetzung für Dialog
Der Kompetenzerwerb zur Beherrschung der deutschen Sprache in allen Ausbildungsstufen ist auch und gerade in der Musik Voraussetzung für Verstehen und Verständigung.

10. Die Auswärtige Kulturpolitik ist zentraler Mittler für den interkulturellen Dialog
Die Auswärtige Kulturpolitik muss wieder im Sinne einer dritten Säule der Außenpolitik gestärkt werden und den interkulturellen Dialog vor allem über Begegnungsprogramme auf der Laienmusikebene befördern.
Die jungen Musikerinnen und Musiker sind gerade bei nachhaltig angelegten Begegnungsprogrammen ausgezeichnete Multiplikatoren für Toleranz, Weltoffenheit und Verständigung.

11.UNESCO-Konvention zur Kulturellen Vielfalt schnell ratifizieren
Kanada hat als erstes Land die UNESCO-Konvention vom 20.10.2005 ratifiziert. Es wäre ein gutes Zeichen nach außen und innen, wenn Deutschland diese Konvention rasch ratifizieren würde. Die UNESCO-Konvention setzt Standards zum Schutz kultureller Vielfalt und schafft damit auf dem Weg zu einem völkerrechtlichen Instrumentarium Verbindlichkeiten für Bildung, Kultur und die Auswärtige Kulturpolitik. Zudem kann sie Schutz vor den fortschreitenden Liberalisierungstendenzen der Märkte liefern.

12. Die Politik muss in die Entstehungsorte kultureller Identität und interkultureller Dialoge investieren
Alle politischen Entscheidungsträger müssen ihre Prioritätensetzung in der Bildungs-, Kultur-, Sozial- und Wirtschaftspolitik zu Gunsten der Schaffung bzw. Beförderung von Orten der Identitätsbildung und der interkulturellen Begegnung neu ausrichten. Den absehbaren Folgen einer fortgesetzten Abkapselung von Teilkulturen kann nur durch das Verständnis von Investitionen in beiden Bereichen begegnet werden.

Berlin, 10. Juli 2006

Impressum

kultur · kompetenz · bildung

kultur · kompetenz · bildung erscheint als regelmäßige Beilage zur Zeitung politik & kultur, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Theo Geißler

Deutscher Kulturrat
Chausseestraße 103,
10115 Berlin
Tel: 030/24 72 80 14
Fax: 030/24 72 12 45
Internet: www.kulturrat.de,
E-Mail: post@kulturrat.de

Redaktion
Olaf Zimmermann (verantwortlich),
Gabriele Schulz
Andreas Kolb

Verlag
ConBrio Verlagsgesellschaft mbH
Brunnstraße 23,
93053 Regensburg
Internet: www.conbrio.de
E-Mail: conbrio@conbrio.de

Herstellung, Layout:
ConBrio Verlagsgesellschaft
Petra Pfaffenheuser

Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung