

Der nachfolgende Artikel ist veröffentlicht in:
Institut für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft (Hrsg.): Jahrbuch für Kulturpolitik 2011;
Klartext Verlag Essen; 2011

Hans-Jürgen Palme

Digitale kulturelle Bildung

Geht das eigentlich?

In Karlsruhe gibt es das „ZKM“. In Dortmund das „Dortmunder U“. In Linz das „ARS-Electonica-Center“. In Berlin das „Computerspielmuseum“.

Keine Frage die medialen Welten etablieren sich auch immer mehr im Realen. Während die virtuellen Datenströme zunehmend eine medial geprägte Wissensgesellschaft generieren bleiben die kulturpädagogischen Antworten auf die damit verbundenen Herausforderungen meist noch den etablierten Strukturen verhaftet.

Wie kann eine zeitgemäße Medienbildung im Unterricht stattfinden und wie in der außerschulischen Kinder- und Jugendkulturarbeit? So lautet die häufig gestellte Frage. Dabei erfolgt das Nachdenken in Bahnen, die etablierte Strukturen aufgreifen (etwas den Unterricht) aber selten auch Forderungen beinhalten, die neue Strukturen schaffen, damit eine zeitaktuelle Medienerziehung stattfinden kann. Anders gesagt: Wir werden die enormen medienbedingten Herausforderungen nicht befriedigend bewältigen, wenn wir nicht auch über das derzeit Übliche hinausdenken.

Dazu gehört, dass es für die Kultur Räumlichkeiten gibt (Museen, Theater, Konzertsäle, ...). Vielleicht ist es an der Zeit auch über Räumlichkeiten für Medienbildung nachzudenken. Vielleicht braucht es in unseren Zentren in Deutschland auch kleinere oder größere Interaktiv-Zentren, die Erkenntnisse vermitteln, Informationen liefern und eine alltagstaugliche Medienbildung für viele ermöglichen. Und übrigens: Wer Visionen denkt, darf auch einmal die finanzielle Schere im Hinterkopf ausblenden.

Eine digitale kulturelle Bildung geht natürlich, um die Frage dieses Forums gleich vorweg zu beantworten. Die vertiefende Frage ist aber, wie könnte sie besser gehen?

Von iiZ-KMax zum IZ

Das SIN-Studio im Netz hat in den vergangenen 15 Jahren sehr viele medienpädagogische Angebote rund um die Computer- und Internetwelten realisiert. Es gehört zu den Pionieren auf diesem Gebiet.

Die Idee einer räumlichen Verortung einer zeitgemäßen Medienbildung hat vielfältige Wurzeln. Eine der wichtigsten war die Erfahrung im Jahr 2009 mit dem Projekt iiZ KMax, in dem für zwei Wochen in den Räumen des ZKMax in München eine solche Vision real wurde.

Der Raum wurde aufwendig eingerichtet und ausgestattet, damit diverse Veranstaltungen stattfinden konnten. Schulklassen kamen am Vormittag, Hortgruppen am Nachmittag, Eltern, Familien, die interessierte Öffentlichkeit, Jugendliche, MultiplikatorInnen, LehrerInnen, MedienkünstlerInnen zu offenen Programmen, Inter@ktiv-Mediensalons, Spielenächten, VJ-Auftritten, zum Trickfilm machen, Comic gestalten, Songs kreieren, Wii spielen, Geocachen u.v.m.

Für zwei Wochen wurde ein medialer Spiel- und Lernraum aktiver kultureller Medienbildung aufgebaut, der in dieser kurzen Zeit von ca. 960 Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen aus München und Umgebung besucht wurde und in dem zahlreiche mediale Produktionen entstanden, die sowohl Online als auch vor Ort präsentiert wurden.

Insgesamt war dieses Projekt eine sehr erfolgreiche gemeinsame Inszenierung medienpädagogischer und –künstlerischer Angebote, medialer Stationen, Ereignisse, Aktualitäten und Lernmöglichkeiten der Mitglieder der AG Inter@ktiv sowie weiteren Kooperationspartnern, die die Vielfalt des Netzwerkes und seiner Partner, aber auch im Allgemeinen die Bandbreite der Möglichkeiten Kultureller Medienbildung 2.0 in München darstellte.

Leider mussten wir nach zwei Wochen wieder abbauen. Die Idee für ein Interaktiv-Zentrum (IZ) ohne zeitliche Befristung war geboren.

Interaktiv-Zentrum – eine kleine Skizze

Grundlegendes

Ein Interaktiv-Zentrum schafft die Materialisierung des Virtuellen zugunsten des Mitmenschlichen. Ein Mitmach-Web braucht auch Mitmach-Räume. Ein Interaktiv-Zentrum zielt auf eine neue Dimension der medienpädagogischen Kollaboration, zum Wohle von vielen Kindern und Jugendlichen. Schritt für Schritt, Zug um Zug werden Ideen entwickelt, Geräte besorgt, Netze angeschlossen, Treffen organisiert und Aktionen geplant. Gemeinsam mit vielen entsteht eine medienpädagogische Erlebnis- und Lernwelt. Das Ziel ist dann erreicht, wenn eine breitenwirksame Medienbildung und Medienerziehung gelingt, die Auslebung aktueller Medienkultur stattfindet und das Interaktiv-Zentrum sich als synergetischer, sozial-kultureller Raum entwickelt und zur Verortung von Angeboten vieler führt.

Inhalte

Es werden zu zeitgemäßen Themen (z.B.: Exhibitionismus a la Communities, Cloudworking, E-Partizipation, Creative Gaming, Web´n´go Welten) massentaugliche Schulklassenprogramme, Tagungen, Mediensalons, offene Treffs, Events, Ausstellungen und philosophische Gespräche konzipiert.

Die Macherinnen und Macher

Das Interaktiv-Zentrum wird vor allem durch junge Menschen voran getrieben. Entscheidend für den Erfolg sind aber auch gelungene Kooperationen mit Partnereinrichtungen. Ein Interaktiv-Zentrum könnte den Austausch zwischen den Generationen befördern. Das Engagement von Älteren ist mehr als erwünscht.

Ziele:

Ziel eines Interaktiv-Zentrums ist es, bisherige, mittlerweile an Grenzen stoßende Strukturen zu erweitern und in den Kommunen alltagstaugliche Medienbildungsangebote für tausende von jungen Menschen zu realisieren. Dies gelingt, wenn man über das Bestehende hinaus neue Orte der Medienbildung schafft.

Ein Interaktiv-Zentrum bietet die Möglichkeit das Themenfeld "mediale Welten" in ihrer gesamten Bandbreite, von verschiedenen Sparten aus zu thematisieren. Ob Medienkunst, Kreativwirtschaft, IT-Branche oder Bildungsinstitutionen – Interaktiv-Zentren bieten Chancen zu Synergieeffekten. Durch dieses Zusammenwirken entsteht ein Ort, der aktuell ist und Trends der Jugendlichen, Sichtweisen und Arbeitsmethoden aus der Medienpädagogik sowie Technikentwicklungen integriert.

Notwendigkeiten

Gut ausgestattete Räumlichkeiten mit aktivierenden Angeboten unter anderem in Verbindung mit den zahlreichen Partnern vergrößern die Reichweite und Facetten der Medienbildung um ein Vielfaches.

Ein solches mediales Zentrum kommt Schulklassen und Kindertagesstätten sowie Jugendszenen zugute, denen es bisher an Möglichkeiten mangelt medienpädagogisch und medienkulturell tätig zu werden. Auch die notwendige Qualifizierung von Lehrkräften, ErzieherInnen, PädagogInnen, Eltern oder SeniorInnen kann durch diese neue Strukturen systematisch und gesamtkommunal erfolgen.

Fazit

Die Kultur des Aufwachsens hat sich mit dem Web 2.0 nachhaltig verändert. Die heutigen jungen Menschen tummeln sich in facebook, recherchieren in wikipedia, lassen sich berieseln von youtube und kommunizieren mit schicken kleinen Web`n-Go-Geräten.

Dementsprechend haben sich die Bildungsziele verändert. Medienkompetenz ist heute anerkannt als querschnittsorientierte Bildungsaufgabe.

Die medienpädagogischen Herausforderungen sind in den vergangenen Jahrzehnten größer geworden, die Strukturen aber die gleichen geblieben. Hier droht ein Bildungsdefizit, dem entgegen zu steuern ist.

In Anbetracht der vermehrten Herausforderungen stoßen die bisherigen Strukturen an ihre Grenzen. Es ist dringend erforderlich alltagstaugliche Medienbildungsangebote für tausende von Menschen zu realisieren. Dies gelingt, wenn man über das Bestehende hinaus neue Orte der Medienbildung schafft. In Dortmund gibt es das „Dortmunder U“ und in Karlsruhe das „ZKM“. Was gibt es in ihrer Kommune?