
(Post-)Digitale kulturelle Jugendwelten: nicht alles neu, aber alles anders.

„OnStage“, „Poetry“, „Storytelling“, „E-Sport“ und „Kunst 2.0“ – so lauten einige der Themen, die junge Menschen zwischen 13 und 27 Jahren auf einem an der Remscheider Akademie der Kulturellen Bildung veranstalteten BarCamp für ihre selbstveranstalteten Sessions vorschlagen und auswählen. Das dreitägige BarCamp – ein partizipatives Konferenzformat, das wir 2018 unter dem Titel „Wer sind wir?“ mit 46 Jugendlichen veranstaltet haben – ist Teil des Forschungsprojekts „(Post-)Digitale kulturelle Jugendwelten“,⁸³ in dessen Rahmen Gruppendiskussionen mit Jugendlichen, Interviews mit Expert*innen der Kulturellen Bildung, Online-Ethnografien, Einzelfallstudien und eine umfangreiche Befragung durchgeführt wurden, an der über 2000 Menschen von 14 bis 24 Jahren teilgenommen haben.

Wie schnell sich mediale Welten verändern, erfahren wir gleich zu Beginn unserer Studie. Ende 2015 geplant und im Herbst 2016 begonnen, stehen Fake News und Trump-Tweets noch in den Sternen, wenn auch die Radikalisierung in den Echokammern der Online-Plattformen bereits erkennbar wird. In unseren Gruppendiskussionen finden wir Spuren der beschleunigten medialen Entwicklung, die wir als mikro-generationale Differenzen wahrnehmen: 21-Jährige, die sich kopfschüttelnd über Medienkulturen und Plattformen der 17-Jährigen äußern. Kein Wunder, wenn man die rasche Abfolge der jeweils bevorzugten Netzwerk-Apps der Jugendlichen betrachtet, von Facebook zu Twitter, Instagram, Snapchat, schließlich – für den Moment – TikTok.

Die Jugendlichen unterschiedlichen Alters teilen einen Alltag, in dem Digitales und Nichtdigitales unaufhebbar miteinander verwoben sind; sie berichten von der Schwierigkeit, im Netz ihre Daten zu schützen, vom Umgang mit der unkontrollierbaren Sichtbarkeit und von Problemen mit Hatespeech. Sie schätzen aber auch vieles, insbesondere die Anregungspotenziale und Selbstlernangebote im Internet, für die YouTube im Bereich der freizeithlichen und schulischen Lernaktivitäten exemplarisch steht.⁸⁴

Was wir in den Ergebnissen unserer Erhebungen, die sich vor allem auf künstlerische und kreative Praktiken fokussieren, vorfinden, ist insgesamt betrachtet nicht etwa eine Abwendung von tradierten Formen kreativer und ästhetischer Praxis. Der Blick ins Internet kann – auch Forschende – täuschen, denn die algorithmisch vorsortierten Inhalte der Online-Plattformen zeigen erheblich mehr Innovation und Veränderung, als man sie in Offline-Erhebungen feststellen kann. Doch stoßen wir durchgehend auf Phänomene der Verschränkung, der Hybridisierung von On- und Offline-Praxis. Neben den neuen, dezidiert digital gelagerten Aktivitäten –

vom E-Sport über die Gestaltung digitaler Spiele bis zum Netzaktivismus – führen die Jugendlichen uns (und sich gegenseitig) Formate vor, bei denen sich die digitalen Praktiken in die Welt materiell-körperlicher Handlungszusammenhänge übertragen und diese prägen. Exitroom- und Creepypasta⁸⁵-Spiele übersetzen digitale Formate in leiblich-kopräsente Vollzüge.

Der Blick auf das sogenannte Analoge hat sich durch die Digitalisierung verändert. Zum einen deswegen, weil es in vielen Bereichen nicht mehr das unhinterfragbar Gegebene und deshalb Selbstverständliche, sondern einen Gegensatz zum neuen Normalen, dem Digitalen, darstellt: „Wie soll man fotografieren, wenn man keinen Film in die Kamera einlegt?“ – dies war noch vor zwanzig Jahren eine sinnvolle Frage. Zum anderen verändern sich tradierte ästhetische und künstlerische Formen, weil sie unter den Bedingungen einer digitalisierten Welt und Sozialität stattfinden: als Trends in sozialen Netzwerken verbreitet, als kulturelles Wissen in Foren, auf Websites und in Video-Tutorials verfügbar, schließlich als kreatives Produkt für die interessierte Öffentlichkeit online bereitgestellt. Heute analog zu fotografieren, ist ein Statement – Ausdruck eines Lifestyles, der sehr gut geeignet ist, auf digitalen Plattformen Follower zu begeistern und Anerkennung – bzw. Likes – zu erhalten.

Insgesamt zeichnen sich erhebliche Verschiebungen ab. In postdigitalen Formen kreativer Praxis erscheint das ästhetische Urteil zunehmend hybridisiert. Es ist ausgerichtet auf Sichtbarkeit in den Aufmerksamkeitsökonomien der Netzwerk-Plattformen, ermöglicht und befördert durch Software und Apps, die vielfach Eingang in kreative Praxen finden. Dadurch ist nicht nur ästhetische, kreative und künstlerische Praxis, sondern ist mit ihr auch Kulturelle Bildung eingebettet in die (neuen) Sozialitäten der globalen Netzwerke, erweitert durch die neuen Möglichkeiten der Technologien, die zumindest teilweise ihr implizites Versprechen halten, Zugangsschwellen zu senken und kreativen Ausdruck zu befördern. Sowohl hinsichtlich der förderlichen als auch hinsichtlich der problematischen Aspekte von Digitalisierung gilt es, die neuen Teilhabe- und Gestaltungspotenziale nicht den Plattformen und dem Zufall zu überlassen, sondern sie pädagogisch ernst zu nehmen, zu kultivieren und bildungsgerecht zugänglich zu machen: eine alte Aufgabe für neue Welten.