

Das mediale Umfeld junger Menschen: Herausforderungen und Lösungsansätze

#jugend #medien #japan Teil 2

Ergebnisdokumentation des Deutsch-Japanischen Studienprogramms 2023 in Japan



Dokumentation



ijAB

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung	3
Das Spannungsfeld junger Menschen in Japan Linda Scholz	4
Medienbildung im Sinne von Globalisierung Florian Seidel	12
So fern und doch so nah - Von Mensch zu Mensch in den digitalen Raum Daniela Sachweh	22
Gesellschaftliche Teilhabe durch Chancengleichheit? Çağatay Başar	27
Wer ist eigentlich für die Medienerziehung zuständig? Ein Blick auf P2P-Projekte Beate Kremser	30
Jugendarbeit im Spannungsfeld zwischen ehren- und hauptamtlichem Engagement Matthias Stock	36
Mediennutzung: Problem oder Chance? Bastian Krupp	52
Der Umgang mit Künstlicher Intelligenz in der Medienbildung Gyde Hansen	57
Abschluss	62
Impressum	65

Einleitung

Im Juni 2023 fand ein ganz besonderer Deutsch-Japanischer Fachkräfteaustausch der Kinder- und Jugendhilfe zum Thema „Das mediale Umfeld junger Menschen: Herausforderungen und Lösungsansätze“ statt. Nicht nur wurde die Jubiläumskonferenz anlässlich des 50-jährigen Bestehens der deutsch-japanischen Zusammenarbeit von Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe nachträglich gefeiert, sondern es fand auch der erste analoge Austausch seit der Coronapandemie statt. Nachdem der Fachkräfteaustausch nach einer langen Tradition internationaler Begegnungen seit dem Jahr 2020 nur online durchgeführt wurde, konnte die deutsche Delegation 2023 wieder nach Japan reisen. Auch wenn Japan die Tore für internationale Besucher*innen im Vergleich zu anderen Ländern im Rahmen der Pandemie erst spät wieder öffnete, begegneten uns neugierige und offene Gastgeber*innen, die uns herzlich willkommen hießen und uns einluden, ihre Kultur und Gesellschaft kennenzulernen.

Bei unserem zweiwöchigen Aufenthalt erhielten wir nicht nur einen Überblick in das japanische Schul- und Bildungssystem, sondern erhielten auch Einblicke in kulturelle und gesellschaftliche Aspekte Japans. Schnell erfuhren wir, dass es große Unterschiede zwischen schulischer und außerschulischer Jugendarbeit in Japan und Deutschland gibt. So findet in Deutschland Medienbildung verstärkt im außerschulischen Bereich statt, während japanische Schulen hier viel Verantwortung übernehmen, was mutige und engagierte Lehrer*innen voraussetzt. In beiden Ländern haben wir jedoch gemeinsam, dass wir junge Menschen wertschätzen, beteiligen und befähigen wollen, dass wir wissen, dass hierbei Technikversorgung, individuelle und zukunftsorientierte Projekte sowie Kompetenzerwerb eine große Rolle spielen und dass wir die Gesellschaft besser machen wollen, damit es jungen Menschen gut geht. In den folgenden Beiträgen schildern wir unsere Erfahrungen, die jedoch immer nur einen Querschnitt dieser für uns fremden Kultur wiedergeben können.



Das Spannungsfeld junger Menschen in Japan

Linda Scholz

Kultur ist im stetigen Wandel und seit jeher beeinflussen sich traditionelle Werte und jugendkulturelle Phänomene, nehmen Bezug aufeinander und entwickeln sich dadurch stetig weiter. In einer postmodernen Welt verschmelzen moderne Medien, popkulturelle Trends und Tradition zu einem konvergenten Verständnis von Gesellschaft und Kultur. Dieser Zwist zwischen Tradition und Moderne ist in vielen Bereichen Japans in besonderem Maße erkennbar und wirkt sich dort auch auf Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene aus.

Japanische Kultur zwischen Tradition und Moderne

Hochhaus-Panoramas mit riesigen Wolkenkratzern, Neon-Leuchtreklame, Menschenmassen und Elektrogeschäfte oder Bars, die bis spät in die Nacht geöffnet haben verbindet man ebenso mit Japan wie historische Tempel, bedächtige Schreine, wunderschöne Natur, Sauberkeit, Ordnung und Ruhe. Bezirke wie Shibuya, mit der meistfrequentierten Straßenkreuzung der Welt, das vielfältige Harajuku, mit zahlreichen Modeläden und Cosplay-Kultur, das Nachtleben von Shinjuku oder das Elektro-Einkaufsviertel Akihabara sind nur wenige Minuten Fußweg von traditionellen Schreinen und Tempeln oder Parkanlagen entfernt, wie dem heiligen Meiji Schrein inmitten vom Yoyogi Park im Zentrum der Weltmetropole Tokyo. Egal ob traditionelle Izakayas oder skurrile Tier-Cafés, Ikebana-Kunst oder laute Pachinko-Hallen, andächtige Tee-Zeremonien oder leuchtende Karaoke Bars, das Spannungsfeld zwischen Tradition und Moderne ist in allen Bereichen japanischer Kultur erkennbar. Neben der Technologisierung und der Mediatisierung des Alltags, findet im Zuge der medialen Globalisierung auch eine transkulturelle Kommunikation statt, die sich besonders auf Jugend- und Popkultur auswirkt. Es entsteht eine kulturelle Konvergenz, wobei der Kulturwandel in einem traditionell geprägten Land wie Japan auch gesellschaftliche Probleme für junge Menschen mit sich bringen kann. Denn diese Konvergenz findet immer im kulturellen Kontext statt und so ist es für Heranwachsende nicht immer einfach, im Spannungsfeld zwischen Jugendkultur und Pflichtbewusstsein die eigene Identität herauszuarbeiten. Zusätzlich sind digitale Medien für junge Menschen relevant, um in der Peer-Group mitreden zu können und Beziehungen aufzubauen (vgl. [Spieleratgeber-NRW](#)).

Die japanische Kultur ist durch ein starkes nationales Bewusstsein geprägt und so zählt die Rolle in der Gesellschaft mehr als Individualismus. Schon aus historischer Perspektive folgte ein Samurai dem Regelwerk der Kriegerkaste, dem sogenannten bushidō, dem Weg des Kriegers. Dieser beschreibt den ausgeprägten Moral- und Ehrenkodex sowie die Lebensphilosophie der Samurai und definiert unter anderem die Motive Pflichtbewusstsein, Treue und Ehrgefühl als zentrale Elemente (Hallermayer, 2008, S. 39). Dieser Gesellschaftskodex ist auch heute noch erkennbar und definiert die Wertevorstellung vom Wohl der Gemeinschaft, in dem Egoismus, persönliches Verlangen und Individualismus keinen Platz haben. So definiert der Wertekanon der japanischen Gesellschaft nicht nur traditionelle Aspekte, sondern auch klassische Ordnungs- und Hierarchiesysteme (Hallermayer 2008, S. 212). Shakai (社会) ist das japanische Wort für Gesellschaft und Shinshakaijin (新社会人) beschreibt ein neues Mitglied der Gesellschaft, welches nach der schulischen respektive universitären Laufbahn in die Arbeitswelt und

damit auch in die Gemeinschaft eintritt. Kinder zu einem ehrenwerten und sinnvollen Mitglied der Gesellschaft zu erziehen, ist das erstrebenswerte Ziel von japanischen Eltern und Pädagog*innen. Besonders die breite Mittelschicht sieht einen schulischen und beruflichen Werdegang, der einen Berufseinstieg in einem Großunternehmen zum Ziel hat und dadurch Sicherheit bis ins Alter verspricht, als optimalen Lebenslauf an (vgl. Phillipps, 2020, S. 268). Die traditionellen Werte der Familie und Gesellschaft können für Jugendliche jedoch im Kontrast zum Ausleben der eigenen Interessen und dem eigenen jugendlichen Erproben stehen und zu einem stetigen Spannungsfeld führen, in dem sich Heranwachsende befinden.



Heranwachsende zwischen Pflichtbewusstsein und individuellen Interessen

Auch wenn viele junge Menschen in den verschiedensten kulturellen Regionen der Welt beim Erwachsenwerden zwischen den Erwartungen von Eltern und Lehrer*innen und den individuellen Wünschen und Interessen sowie dem Ausloten von Grenzen zeitweise anecken, befinden sich japanische Kinder und Jugendliche im außerordentlichen Maß im Zwiespalt. Denn in vielen Regionen wird das pubertierende Rebellieren als eine natürliche Phase der Adoleszenz angesehen. Im Vergleich zu einem westlich geprägten Lebensstil unterliegen japanische Kinder und Jugendliche jedoch oftmals einem besonderen Druck, die Eltern und die Gesellschaft nicht zu enttäuschen und nicht aus der Rolle zu fallen. Auch die niedrige Geburtenrate und die daraus resultierende schrumpfende und, aufgrund der hohen Lebenserwartung, alternde Bevölkerung ist ein Faktor, der die Belastung und Anforderungen für

Heranwachsende erhöht (vgl. Bericht MEXT). So ist die Adoleszenzphase auch die Zeit, in der die Schüler*innen einen erhöhten Leistungsdruck verspüren. Denn der Ausbildungsweg ist gepflastert mit wichtigen Aufnahmeprüfungen, die darüber entscheiden, welche Hochschulen Heranwachsende besuchen. Die Anstrengungen zu dieser Zeit determinieren also die zukünftige Laufbahn, auch da Japaner*innen häufig in derselben Firma bleiben und den Arbeitgeber im Vergleich zu westlichen Ländern seltener wechseln (vgl. Bericht MEXT). Daher absolviert die Hälfte der Heranwachsenden im Anschluss an die Schule ein Studium. Mit diesem Bildungsstand gehört Japan zur Weltspitze, es gibt jedoch wiederum kaum Möglichkeiten eines individuellen Bildungswegs oder Quereinstiegs (vgl. Phillipps, 2020, S. 269). Die Adoleszenzphase ist demnach durch Pflichtbewusstsein, verantwortungsvolles Verhalten und einen anstrengungsorientierten Ansatz geprägt. Eltern, Familienangehörige und Lehrer*innen, die in der Regel nur das Beste für das eigene Kind möchten, was in dem Falle gute Noten und ein guter Abschluss sind, ermutigen weiter, fleißig zu lernen, um später erfolgreich zu sein. Und wenn dann auch noch fehlende soziale Kontakte oder gar Mobbing in der Klasse dazukommen, fehlt Kindern und Jugendlichen oft eine Vertrauensperson, der sie Sorgen klagen können.

Bei einer Befragung von dem stellvertretenden Schulleiter Shinichiro Tanaka der städtischen Obiyama Junior High School, die bei Schüler*innen verschiedener Schulen durchgeführt wurde, wurde nach Gründen gefragt, warum sich Schüler*innen keine Hilfe trotz einer Notlage suchen. Als häufigste Gründe wurden angegeben, dass es den Schüler*innen leid tue, die Zeit des Gegenübers in Anspruch zu nehmen und man den Gesprächspartner*innen keine Sorgen bereiten wolle. Obwohl knapp über die Hälfte der über 7000 befragten Schüler*innen zwischen 10 und 15 Jahren angaben, dass im Alltag mulmige Gefühle oder gewisse Unstimmigkeiten vorhanden seien und sie sich nervös oder irritiert fühlen, suchen sich diese jungen Menschen dennoch keine Hilfe. Besonders die Befragten, die häufig Online-Spiele nutzen oder Kontakte zu Online-Bekanntschäften pflegen, hatten seltener das Gefühl, von Gleichaltrigen in der Umgebung gebraucht zu werden. So suchen die Kinder und Jugendlichen, die denken, sie seien nicht dienlich und die im Alltag Unbehagen empfinden, im Internet häufiger nach Bekanntschäften und Reaktionen von Unbekannten. Hierfür wurde an der städtischen Obiyama Junior High School durch Shinichiro Tanaka ein Online-Beratungsangebot initiiert, bei dem sich Schüler*innen bei Bedarf anonyme Hilfe von anderen Schüler*innen holen können. Solche Angebote sind jedoch auch in Japan Leuchtturmprojekte und auf das ehrenamtliche Engagement von pädagogischen Fachkräften zurückzuführen. So ist es nicht verwunderlich, dass in Japan die Anzahl an Schulabstinenten vergleichsweise hoch ist. Ein weiteres Phänomen der japanischen Gesellschaft sind sogenannte Hikikomori. Dies beschreibt Menschen, die sich aus der Gesellschaft zurückziehen und nur noch in den eigenen vier Wänden leben. Auch wenn dies kein ausschließliches Problem der jungen Generation ist, sind minderjährige Hikikomori automatisch schulabstinent, da sie ihr Haus oder ihre Wohnung nicht verlassen. Dieser soziale Rückzug und die Isolation sind oftmals eine Folge des vorangegangenen Leistungsdrucks. Dass sich also ein Großteil an jungen Menschen aus dem gesellschaftlichen Leben zurückzieht, hängt damit zusammen, dass sie sich den Erwartungen und Ansprüchen der Eltern nicht mehr gewachsen fühlen. Denn in Japan richtet sich Verzweiflung allgemein eher gegen sich selbst als gegen andere (vgl. Phillipps, 2020, S. 273-276). So hat Japan eine vergleichsweise hohe Suizidrate bei jungen Menschen unter 19 Jahren, wie eine [Untersuchung](#) der National Police Agency zeigt. Hierbei spielen sicher auch der Leistungsdruck, dem junge Menschen in Japan unterliegen und fehlende Beratungsangebote eine Rolle.

Da ein Leben abseits der Gesellschaft als nicht erstrebenswert angesehen wird, kann der Zwiespalt zwischen jugendkultureller Identität und Pflichtbewusstsein also dazu führen, dass diejenigen durch das Raster fallen, die nicht der Norm entsprechen und sich anpassen. Und ein Handeln, das nicht dem Wohl der Gemeinschaft dient, ist gesellschaftlich nicht anerkannt. Der Zwiespalt der heranwachsenden Generation geht zudem auch mit einem mangelnden Selbstbewusstsein einher. So zeigte eine [Umfrage](#) vom Kabinettsbüro zum Bewusstsein junger Menschen in Japan, dass ein Großteil der Befragten zwischen 13 und 29 Jahren nicht glaubt, eigene Stärken zu haben. Laut der Umfrage zeigte auch nur ein kleiner Teil Bereitschaft, etwas Neues auszuprobieren, von dem man nicht wisse, ob es funktioniert, oder war der Meinung, seine oder ihre Gedanken anderen klar mitteilen zu können. Die Nippon Foundation führte 2019 eine [Meinungsumfrage](#) mit jeweils 1.000 Personen im Alter von 17 bis 19 Jahren aus verschiedenen Ländern zum Bewusstsein für das Land und die Gesellschaft durch. Diese Umfrage zeigte ebenfalls, dass der Glaube das eigene Land und die Gesellschaft verändern, soziale Probleme lösen oder aktive Diskussionen mit Familie oder anderen Personen im Umfeld führen zu können bei japanischen Jugendlichen vergleichsweise gering ist.



Medienerziehung zwischen Potential und Gefahren

Pädagogische Arbeit findet in Japan in der Schule statt. Da Schüler*innen oft bis abends, beispielsweise in Schul-AGs oder Sportclubs, in der Schule sind, gibt es auch keine außerschulische Jugendarbeit, die mit der in Deutschland vergleichbar ist. Der Vorteil ist, dass junge Menschen in ihrer sozialen Infrastruktur

bleiben und es verschiedenste Angebote gibt. Der Nachteil ist, dass sie sich auch bei Problemen nicht aus dieser sozialen Infrastruktur zurückziehen können, denn Probleme mit Lehrer*innen oder Mobbing durch Mitschüler*innen wird hier in den Nachmittagsbereich getragen. Außerdem haben Kinder und Jugendliche auch nur diejenigen Erwachsenen als Bezugs- und Ansprechpersonen, die sie mit dem Lernen und Benoten verbinden.

Auch Jugendmedienarbeit findet fast ausschließlich im schulischen Kontext statt. Zu Beginn der Coronapandemie hat jedes Kind im Rahmen der Bildungsreform ein Tablet bekommen, um dieses im Unterricht zu nutzen. So werden die Endgeräte derzeit in fast allen Elementary und Junior High Schools verwendet. Hierzu bietet der Staat eine Webseite mit praktischen Beispielen, aber auch die nationale Regierung bietet ein Computer Based Testing-System an. Oft stellt sich dennoch die Frage, wie die Medien optimal im Bildungskontext eingesetzt werden können, um das Lernen zu verbessern und die Leistungen zu optimieren. Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) im Unterricht ist unterteilt in Nutzung und Einsatz im Klassenunterricht, in individuelles Studium, um IKT zu beherrschen und kooperatives Lernen sowie IKT anzuwenden, um Ziele zu erreichen. So nutzt die Yashio Gakuen im Bezirk Shinagawa die Tablets beispielsweise im Sportunterricht, um Zeitrafferaufnahmen der Weitsprünge der Schüler*innen zu machen und die körperliche Technik dadurch zu optimieren, oder im Englischunterricht, indem Schüler*innen online mit Hilfslehrer*innen auf den Philippinen englische Konversationen üben. In der Naruto University of Education Secondary School werden die Tablets wiederum genutzt, um Webseiten durch Verwendung eines Texteditors in html zu erstellen oder eine Präsentation digital aufzubereiten. Ein Auszug aus dem Motto sowie den pädagogischen Zielen der Naruto University of Education Secondary School ist, dass sie eine Schule für Menschen ist, die im Geiste des Respekts und des Dienens leben und die Schüler*innen mit einem gesunden Geist und Körper erziehen, die in der Lage sind, zur Entwicklung der internationalen Gemeinschaft beizutragen.



Allgemein fällt auf, dass es beim Einsatz der Tablets weniger um einen kreativen Ansatz und Potentiale digitaler Medien geht, sondern um Leistungsoptimierung. Weiterhin werden in japanischen Schulen hauptsächlich die Gefahren von Medien, beispielsweise lange Nutzungszeiten von Online-Games oder Kommunikation mit Fremden über soziale Netzwerke, thematisiert. Schüler*innen sollen für die Risiken sensibilisiert werden, um ein Bewusstsein für Gefahren zu entwickeln, diese zu identifizieren, abzuschätzen und letztlich darauf zu reagieren. Also wird der Umgang mit Medien weniger zum Vergnügen genutzt, sondern, wie bereits erwähnt, als Tool, um die Leistung zu optimieren, aber auch als Skill gelehrt, der in einer mediatisierten Gesellschaft relevant ist. So wurde auch im Rahmen der Bildungsreform immer wieder darauf eingegangen, dass die Nutzung von IKT Teil des täglichen Lebens am Arbeitsplatz, zu Hause und in allen Teilen der Gesellschaft geworden ist. So betonte der damalige Minister für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie Kōichi Hagiuda, dass Schulen Orte sind, an denen Fähigkeiten der Kinder gefördert werden, um in der Gesellschaft zu überleben und ihr Potential zu erweitern. Weiterhin heißt es im Bericht zur Bildungsreform vom Ministry for Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT), dass japanische Kinder dazu neigen, digitale Medien zum Spielen und nicht zum Lernen zu nutzen. Daher müsse IKT als Lernmittel eingesetzt werden und man müsse ihnen beibringen, wie man sie sinnvoll einsetzt.

Mediennutzung zwischen Prävention und Kommunikation

Neben Spielen und Musik sind laut einer [Umfrage](#), die von der LINE Mirai Foundation in Zusammenarbeit mit dem Kanagawa Prefectural Board of Education durchgeführt wurde, um den tatsächlichen Stand der Internetnutzung bei Kindern und Student*innen zu verstehen, die sozialen Netzwerke LINE (was laut [JIM-Studie](#) bei deutschen Jugendlichen vergleichbar mit Whatsapp ist), YouTube und Instagram besonders beliebt. Auch hier zeigt sich das Interesse von Heranwachsenden, sich online auszudrücken, zu präsentieren und zu vernetzen. Erwachsene sind jedoch häufig über die Mediennutzung von Heranwachsenden besorgt. Auch die Tatsache, dass viele Schüler*innen das ausgehändigte Tablet mit nach Hause nehmen dürfen, führt zu Problemen mit Kommunikation, Dauernutzung und persönlichem Datenschutz, was die Eltern beunruhigt. Abhilfe schaffen Projekte wie die Social Media Research Forschungsgruppe der Universität Hyogo. Hier engagieren sich Studierende ehrenamtlich, um Schüler*innen Peer-to-Peer die Gefahren von sozialen Netzwerken durch Informationsabende oder Veranstaltungen, wie Offline-Camps, nahezubringen. Der verantwortliche Professor Kazuo Takeuchi betont, dass die Studierenden durch ihr Alter noch näher an der Zielgruppe seien und dadurch die behandelten Themen authentisch und glaubwürdig für die Schüler*innen vermitteln können. Offline-Angebote bietet auch die Minami-Tajima Nature School der Präfektur Hyogo. Als Schullandheim in der Natur werden Schulklassen unterschiedliche Naturerlebnisse geboten, wobei der Kontakt mit der Natur, aber auch das Gemeinschaftsleben im Mittelpunkt stehen, um Heranwachsenden Solidarität und Verantwortung zu vermitteln. Hier wird deutlich, dass es verschiedene Organisationen gibt, die Alternativangebote für Heranwachsende anbieten, wie es auch in Deutschland der Fall ist. Angebote zur kreativen Mediennutzung oder zu Potenzialen digitaler Medien außerhalb des Schul- und Lernkontextes konnten wir im Fachkräfteaustausch jedoch nicht kennenlernen.

Fazit

Junge Menschen sind in Japan in besonderem Maße in einem Zwiespalt zwischen gesellschaftlichen Konventionen und jugendkulturellen Bewegungen, denn die japanische Gesellschaft bewegt sich im

Spannungsfeld zwischen Tradition und Moderne. Dies stellt nicht nur Erziehungsverantwortliche, sondern auch pädagogische Fachkräfte und Lehrer*innen vor eine große Herausforderung. Die Mediatisierung beeinflusst den gesellschaftlichen Wandel und so sind nicht nur Maßnahmen des Jugendmedienschutzes und der Medienerziehung, sondern auch kreative Angebote wichtig, um zeitgemäße medienpädagogische Projekte zu realisieren und Jugendliche in ihrer Lebensrealität abzuholen. Medien können hier ein Mittel sein, um Heranwachsenden auf Augenhöhe zu begegnen und attraktive und zielgruppengerechte Angebote zu realisieren, denn Medienkompetenzerwerb ist ein Thema von gesamtgesellschaftlichem Interesse.

Die Erfahrungen aus dem Fachkräfteaustausch haben mir nochmals die Relevanz der außerschulischen Jugend(medien)arbeit aufgezeigt. Hier haben Heranwachsende einen geschützten Raum der Erprobung und des Austestens, in dem Identitätsarbeit stattfindet und in dem sie ohne Leistungsdruck kreativ sein und sich selbst verwirklichen können. Gleichwohl haben mich der Mut und der Tatendrang der japanischen Kolleg*innen sowie die angestrebte Chancengleichheit in der Schule und die Herangehensweise an Projekte, nämlich zukunftsorientiert Schritt für Schritt, inspiriert. Diese Wertschätzung des eigenen Tätigkeitsfeldes im internationalen Vergleich sowie Inspiration zeigen nochmals deutlich, wie wichtig internationale Angebote wie der Fachkräfteaustausch von Japan und Deutschland sind. Der interkulturelle Austausch hat nicht nur Strahlkraft auf die Jugendarbeit, sondern kann die Länder auch gesamtgesellschaftlich voranbringen.

Autorin

Linda Scholz | Medienkulturwissenschaftlerin und Medienpädagogin

Fachreferentin Computerprojekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Redaktionsleitung Spieleratgeber-NRW

Literatur- und Quellenangaben

Cabinet Office. 2018. International Survey of Youth Attitude 2018. Verfügbar unter:

https://www8.cao.go.jp/youth/english/survey/2018/pdf_index.html

Hallermayer, Eva. 2008. *Filme analysieren – Kulturen verstehen. Über Akira Kurosawas »Yojimbo« und seine beiden Remakes »Per un pugno di dollari« und »Last man standing«*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

Line Mirai Foundation. 2021. 青少年のネット利用実態把握を目的とした調査 令和元年度最終報告書

(Wörtlich übersetzt: Umfrage mit dem Ziel, den tatsächlichen Stand der Internetnutzung unter jungen Menschen zu verstehen - Abschlussbericht für das Geschäftsjahr 2019). Verfügbar unter:

<https://linecorp.com/ja/csr/newslst/ja/2021/367>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2022. JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien.

Verfügbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>

National Police Agency. 2020. 令和4年中における自殺の状況 (Wörtlich übersetzt: Selbstmordsituation im Jahr 2020). Verfügbar unter: <https://www.npa.go.jp/safetylife/seianki/jisatsu/R05/R4jisatsunojoukyou.pdf>

Nippon Foundation. 2019. 日本財団「18歳意識調査」第20回 テーマ：「国や社会に対する意識」（9カ国調査）（Wörtlich übersetzt: 20. Thema der „Sensibilisierungsumfrage bei 18-Jährigen“ der Nippon Foundation: „Bewusstsein von Land und Gesellschaft“ (Umfrage in 9 Ländern)). Verfügbar unter: https://www.nippon-foundation.or.jp/who/news/pr/2019/20191130-38555.html?fbclid=IwAR3zpGWS2FVLQ0QIFBJCm8mlu3gowhusUK34sbAX7xK_Z-OtabwR6oWV7CA

Phillipps, Susanne. 2020. *Japan. Alles, was Sie über Japan wissen müssen*. Berlin: MANA-Verlag.

Spieleratgeber-NRW. 2023. Jugendkultur. Verfügbar unter: <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/jugendkultur/>

Medienbildung im Sinne von Globalisierung

Florian Seidel

Da Globalisierung und digitale Technologien unseren Alltag immer stärker durchdringen, gewinnt die Frage an Bedeutung, wie junge Menschen auf diese veränderten Bedingungen vorbereitet werden können. Ein Schlüssel dazu liegt in der Medienbildung, die sowohl technologische als auch kulturelle und soziale Aspekte umfasst.

Herausforderungen und Ziele einer globalisierten Gemeinschaft

In einer Zeit, in der die Welt vor vielfältigen Aufgaben, wie der Etablierung einer nachhaltigen Wirtschaft, dem Schutz der Umwelt und der Förderung sozialer Gerechtigkeit steht, wurde im September 2015 die *Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung* von sämtlichen Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen verabschiedet (Vereinte Nationen, 2015). Sie betont eindringlich, dass die genannten Herausforderungen nur durch gemeinsame Anstrengungen aller Nationen bewältigt werden können. Sie fordert dazu auf, den globalen Aktionsplan zu implementieren und gemeinschaftlich an einem Strang zu ziehen, um eine nachhaltige Gestaltung unserer Welt für kommende Generationen zu gewährleisten. *Hochwertige Bildung* nimmt dabei als eines von 17 Nachhaltigkeitszielen eine essenzielle Schlüsselrolle ein (Bundesministerium für Bildung, Österreich, 2016). Angesichts der komplexen Gegebenheiten und der Struktur unserer digitalisierten Welt, ist eine verstärkte Betrachtung von Medienbildung in einem globalen Kontext durchaus angebracht. Desinformation, Hate-Speech, Künstliche Intelligenz, Big Data oder die Auswirkungen des digitalen Kapitalismus beeinflussen und prägen tagtäglich die Lebensrealität von Millionen Kindern und Jugendlichen auf der ganzen Welt. Während unseres Besuchs in Japan konnten wir feststellen, dass beide Länder vor ähnlichen Fragen und Herausforderungen im Kontext der Digitalisierung stehen. Aufgrund unterschiedlicher sozial-gesellschaftlicher Strukturen und historischer Hintergründe verfolgen wir jedoch verschiedene Strategien bei der Bewältigung.



Hierbei lassen sich aber zwei Aspekte als zentrale Gemeinsamkeiten zwischen Japan und Deutschland hervorheben. Beide Länder haben sich das Ziel gesetzt, Kinder und Jugendliche zu fördern und zu befähigen, um mündige und digital souveräne Mitglieder der Gesellschaft zu werden (Boberach, Moy & Wolf, 2013). Besonders Kompetenzen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) spielen dabei eine entscheidende Rolle. Angesichts der rasch voranschreitenden Entwicklung stehen Gesellschaften jedoch immer wieder vor neuen Herausforderungen, weshalb präventive Ansätze, die auf eine digitale Resilienz abzielen (Atteneder, Peil, Maier-Rabler & Steinmaurer, 2017), besondere Bedeutung haben. Diese Ansätze sollen Kinder und Jugendliche mit dem erforderlichen Mindset ausstatten, um zukünftige Anforderungen und Entwicklungen in einer digitalisierten Gesellschaft erfolgreich zu bewältigen. An dieser Stelle lohnt es sich einen Blick auf die Bildungsgrundsätze Japans in Bezug auf die außerschulische Bildung zu werfen.

Bildungsgrundsätze in Japan und ihr Einfluss auf die Anforderungen von Digitalisierung und Medienbildung

Anders als in Deutschland sind in Japan Aktivitäten, die im außerschulischen Bereich zu verorten sind, stärker in die Struktur von Schule eingebunden, vergleichbar mit dem Konzept der Ganztagschulen hierzulande. Wie uns während unserer Studienreise berichtet wurde, ist vor allem die erweiterte Rolle der Lehrkräfte ein Merkmal, in dem sich Japan von Deutschland strukturell unterscheidet. Diese sind neben der Gestaltung des Unterrichts auch mit anderen pädagogischen Aufgaben betraut, wie z.B. der Organisation und Durchführung von Freizeitaktivitäten, Bildung von AGs und Beratungsangeboten. In Deutschland werden die genannten Beispiele u.a. Schulsozialarbeiter*innen, Schulpsychologen*innen oder Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zugeordnet und sind dadurch in unserem Bildungssystem auf mehr Schultern verteilt. Das erweiterte Aufgabenspektrum von japanischen Lehrkräften führt neben einem erhöhten Verantwortungsdruck auch zu einer stärkeren Arbeitsbelastung und wird mittlerweile auch dort tendenziell kritisch gesehen (Fischer, 2023). Dass Lehrkräfte in Japan stärker die Rolle von Bildungsmanager*innen einnehmen, ist u.a. auch in den Bildungsgrundsätzen inklusive außerschulischer Bildungsaktivitäten begründet, dem sogenannten *Japanese Educational Model of Holistic Education* oder in der japanischen Sprache als *Tokkatsu* bezeichnet (Tsuneyoshi, 2021, S. 1-3).



In der japanischen Bildung bezieht sich *Tokkatsu* auf einen ganzheitlichen Bildungsansatz. Dieser umfasst nicht nur akademische Fähigkeiten, sondern auch soziale, körperliche und emotionale Aspekte. Das Ziel von *Tokkatsu* ist es, Heranwachsende zu befähigen, vielseitige Kompetenzen zu entwickeln, ihre Persönlichkeit zu formen und sich als aktive Mitglieder der Gesellschaft zu engagieren (Fan & Popkewitz, 2020, S. 155). Einige der Grundsätze des Konzepts lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- **Ganzheitliche Entwicklung:** *Tokkatsu* strebt eine umfassende Entwicklung von Kindern und Jugendlichen an, die ihre intellektuellen, körperlichen, emotionalen und sozialen Aspekte berücksichtigt.
- **Breites Spektrum an Aktivitäten:** Das Konzept umfasst eine breite Palette von Aktivitäten wie Sport, Kunst, Musik, praktische Fähigkeiten, Sozialkompetenz und mehr.
- **Interdisziplinäre Ansätze:** Es fördert die Verbindung zwischen verschiedenen Fächern und Aktivitäten, für ein tieferes Verständnis und eine vielseitige Entwicklung.
- **Praktisches Lernen:** Schüler*innen lernen durch praktische Erfahrungen und eigenes Handeln (learning-by-doing).
- **Stärkung der Persönlichkeit:** Zielt darauf ab, Selbstachtung, Selbstvertrauen und die sozialen Fähigkeiten zu stärken.
- **Förderung von Eigenverantwortung:** Schüler*innen haben die Möglichkeit, eigene Aktivitäten zu bestimmen und daran teilzunehmen, was Partizipation fördert und eigenverantwortliches Handeln unterstützt.
- **Integration in den Schulalltag:** Das Konzept ist integraler Bestandteil des Schullebens und nicht nur als Ergänzung zum akademischen Unterricht gedacht.
- **Vorbereitung auf die Zukunft:** Durch die Förderung vielfältiger Fähigkeiten und Kompetenzen sollen Schüler*innen darauf vorbereitet werden, erfolgreich in einer sich wandelnden Gesellschaft zu agieren.

Trotz der weiter oben genannten Kritikpunkte ist der Bildungsansatz von *Tokkatsu* durchaus zukunftsweisend für die Förderung von Medienkompetenz. Vergleicht man beispielsweise das japanische Konzept mit dem des *OECD Lernkompass* (Bertelsmann Stiftung et al., 2021, 2021, S. 33), einem Bildungskonzept, das in Zusammenarbeit mit vielen Ländern, darunter Deutschland und Japan, entwickelt wurde, lassen sich viele grundlegende Schnittstellen erkennen. Beide Ansätze betonen die Wichtigkeit der Medienbildung als integralen Bestandteil einer umfassenden Bildung. Sie legen den Fokus auf die Entwicklung von Schüler*innen, die nicht nur akademische Kenntnisse erwerben, sondern auch soziale, emotionale, praktische und medienbezogene Fähigkeiten erlangen.

Ein weiterer Schlüsselaspekt, der in diesem Zusammenhang Relevanz hat, ist das Prinzip der *Student Agency* und *Co-Student Agency* (Bertelsmann Stiftung et al., 2021, S. 33). *Student Agency* bezieht sich auf die

Fähigkeit der Schüler*innen, aktiv und selbstbestimmt an ihrer eigenen Bildung teilzunehmen und ihre Lernprozesse mitzugestalten. In ähnlicher Weise betont *Co-Student Agency* die partnerschaftliche Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften und Schüler*innen in der Gestaltung des Lernumfelds und des Lehrplans. Diese Überschneidung findet sich ebenfalls im *Tokkatsu*-Ansatz wieder. Durch die Betonung der individuellen Entwicklung und Förderung sozialer Kompetenzen ermutigt *Tokkatsu* Schüler*innen, aktiv an ihren Lernprozessen mitzuwirken und ihre Interessen und Fähigkeiten einzubringen. Die interdisziplinären Aktivitäten und die Berücksichtigung individueller Bedürfnisse fördern eine engagierte und eigenverantwortliche Lernhaltung, die eine Grundlage für die Entwicklung von Medienkompetenz und digitaler Souveränität bildet.

Folgendes Beispiel aus dem Bildungsreport der OECD "*How Learning Continued during the COVID-19 Pandemic*" (OECD & The World Bank, 2022, S. 225–230) verdeutlicht noch einmal den Bezug zwischen den genannten Bildungskonzepten:

Die Obiyama Nishi Elementary School in Kumamoto Japan, hatte schon aufgrund des Erdbebens im Jahr 2016 begonnen, ihre digitale Infrastruktur innerhalb der Schule weiterzuentwickeln. Zu Beginn der Pandemie 2020 war es ihnen in kürzester Zeit möglich, auf technischer Ebene von Präsenz- zu Onlineunterricht zu wechseln. Gleichzeitig war es das Ziel, die Grundsätze von *Tokkatsu* auf den digitalen Schulalltag zu übertragen. Dies wurde anfänglich mit verschiedenen von den Lehrkräften produzierten Webvideos umgesetzt. Der eigentliche Durchbruch gelang aber erst, als die Schule anfang, die Schüler*innen in die Organisation und Gestaltung des Online-Schulalltags mit einzubeziehen. Hierzu wurden mit den höheren Jahrgangsstufen Arbeitsgruppen gegründet, die sich regelmäßig in verschiedenen *Zoom Breakout-Rooms* eigenverantwortlich organisierten und Ideen entwickelten, wie man mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Online-Tools einen angenehmen und motivierenden Schulalltag gestalten kann.

Im Rahmen unserer Studienreise konnten wir ähnliche Erfahrungen sammeln. Ein besonders beeindruckendes Beispiel erlebten wir während unseres Besuchs an der Universität Hyogo. Dort wurde uns die Arbeit der *Social Media Association* vorgestellt, einer ehrenamtlichen Forschungsgruppe, die von etwa 70 Studierenden in Zusammenarbeit mit Professor Kazuo Takeuchi gegründet wurde. Ihr Hauptziel ist es, Aufklärungsarbeit zu leisten und Lehrmaterial zu entwickeln, welches sich auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen konzentriert. Laut eigener Aussage führt die Gruppe im Laufe eines Jahres etwa 300 Workshops und Vorträge an Schulen im ganzen Land durch. Ähnliche Peer-to-Peer-Projekte, wie die *Medienschouts* (Godina, 2011) existieren zwar auch in Deutschland, jedoch ist das Besondere an diesem Beispiel die intrinsische Motivation der Studierenden, sich in die Forschungsgruppe einzubringen. Diese Motivation spiegelt sich auch im Kontext von *Student Agency* und *Co-Student Agency* wider. Die Studierenden bringen sich nicht nur aktiv in die Entwicklung von Lehrmaterialien ein, sondern nutzen auch ihre Ideen und Expertise, um die Angebote flächendeckend in bestehende Bildungsstrukturen zu integrieren. Dies zeigt den Mehrwert einer engagierten und eigenverantwortlichen Lernhaltung, die sich auch im *OECD Lernkompass* wiederfindet. Der Austausch mit anderen Bildungseinrichtungen und privaten Firmen bei der Erstellung von Lehrmaterialien sowie die umfassende Umsetzung der Angebote tragen zu einem vielfältigen Bildungsangebot bei.

Wir können an dieser Stelle festhalten, dass erfolgreiche Medienbildung besonders gut gelingt, wenn sie in einem Bildungsumfeld verortet ist, welches Empathie, kritisches Denken und selbständiges Verhalten fördert. Im Folgenden soll erörtert werden, wie der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) einen zusätzlichen Nutzen zur Stärkung kultureller Bildung bieten kann.

Potenziale und Bedingungen kultureller Medienbildung

Kultur zeichnet sich durch ihre Vielschichtigkeit, ihre dynamische Natur und ihre Fähigkeit zur Veränderung aus (Fuchs, 2005, S. 159). Pädagogik spielt in diesem Kontext der kulturellen Transformation eine Schlüsselrolle und lässt sich in mancherlei Hinsicht als die Vision für die Gesellschaft der Zukunft interpretieren. Im Kontext von Medienbildung ergeben sich daraus folgende Fragestellungen:

- Wie prägt der heutige Medienkonsum unsere Sicht auf die Welt und inwiefern kann er den interkulturellen Dialog fördern?
- Welche Weiterentwicklungen in der Medienbildung sind nötig, um diese Faktoren angemessen zu berücksichtigen?

In dieser Diskussion sollten zwei Aspekte besonders hervorgehoben werden. Einerseits die einzigartigen Qualitäten und das transformative Potenzial moderner Medien wie z.B. Videospiele, die ihren Ursprung größtenteils in Japan haben und in Deutschland unter der jüngeren Generation besonders beliebt sind. Andererseits ist Sprache eine essenzielle Säule unserer heutigen Gesellschaft, insbesondere im Kontext der momentanen Möglichkeiten digitaler Technologien in den Bereichen Information und Kommunikation.



Computerspiele bieten eine besondere Chance für kulturelle Medienbildung, da sie mehrere Ebenen des Lernens und der Interaktion miteinander kombinieren (Motyka, 2016, S. 65–69). Spieler*innen tauchen in komplex konstruierte Welten ein, die oft eine Vielzahl an unterschiedlichen Kulturen, Traditionen und gesellschaftlichen Strukturen repräsentieren. In einigen Fällen, wie beispielsweise im Videospiel *Yakuza: Like a Dragon* (Ryu Ga Gotoku Studio, 2020), werden sogar historische und gesellschaftliche Kontexte beleuchtet, die für das Verständnis der jeweiligen Kultur von Bedeutung sind. Durch diese immersive Erfahrung erhalten die Spielenden nicht nur ein tieferes Verständnis für unterschiedliche Lebensweisen, sondern lernen auch, diese zu schätzen.

Viele Spiele verfügen über eigene generalisierte Symbol- und Regelsysteme (Schell, 2016, S. 235–242). Diese sind oft intuitiv und können von Menschen aus unterschiedlichen Kulturkreisen leicht verstanden werden, wodurch eine universelle Verbindung zwischen den Spielenden hergestellt wird. Das trifft besonders auf Multiplayer Games zu, bei denen Mitspieler*innen aus unterschiedlichen kulturellen Hintergründen zusammenkommen. Dadurch entsteht ein potenzieller Raum für interkulturellen Dialog und Austausch. Spieler*innen lernen voneinander, teilen Erfahrungen und schaffen so eine inklusive Gemeinschaft. Darüber hinaus bieten viele Spiele individuell anpassbare Spracheinstellungen, wie zum Beispiel die Option, Dialoge im Originalton mit Untertiteln in der Zielsprache anzuzeigen. Dies kann nicht nur Sprachbarrieren abbauen, sondern auch das Erlernen von Fremdsprachen fördern.

In der Zeit, die wir in Japan verbracht haben, fiel uns auf, wie das digitale Spielen als Instrument für informelle und interkulturelle Gespräche fungieren kann. Gleichzeitig halfen unsere kollektiven kulturellen Erlebnisse dabei, ein fundiertes Verständnis für die Herausforderungen und Problematiken zu entwickeln, die in der medialen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen in beiden Ländern gleichermaßen existieren. Computerspiele können somit als Werkzeuge dienen, um Empathie zu fördern, Sprachkenntnisse zu erweitern und ein breiteres Verständnis für die globale Gemeinschaft zu schaffen.

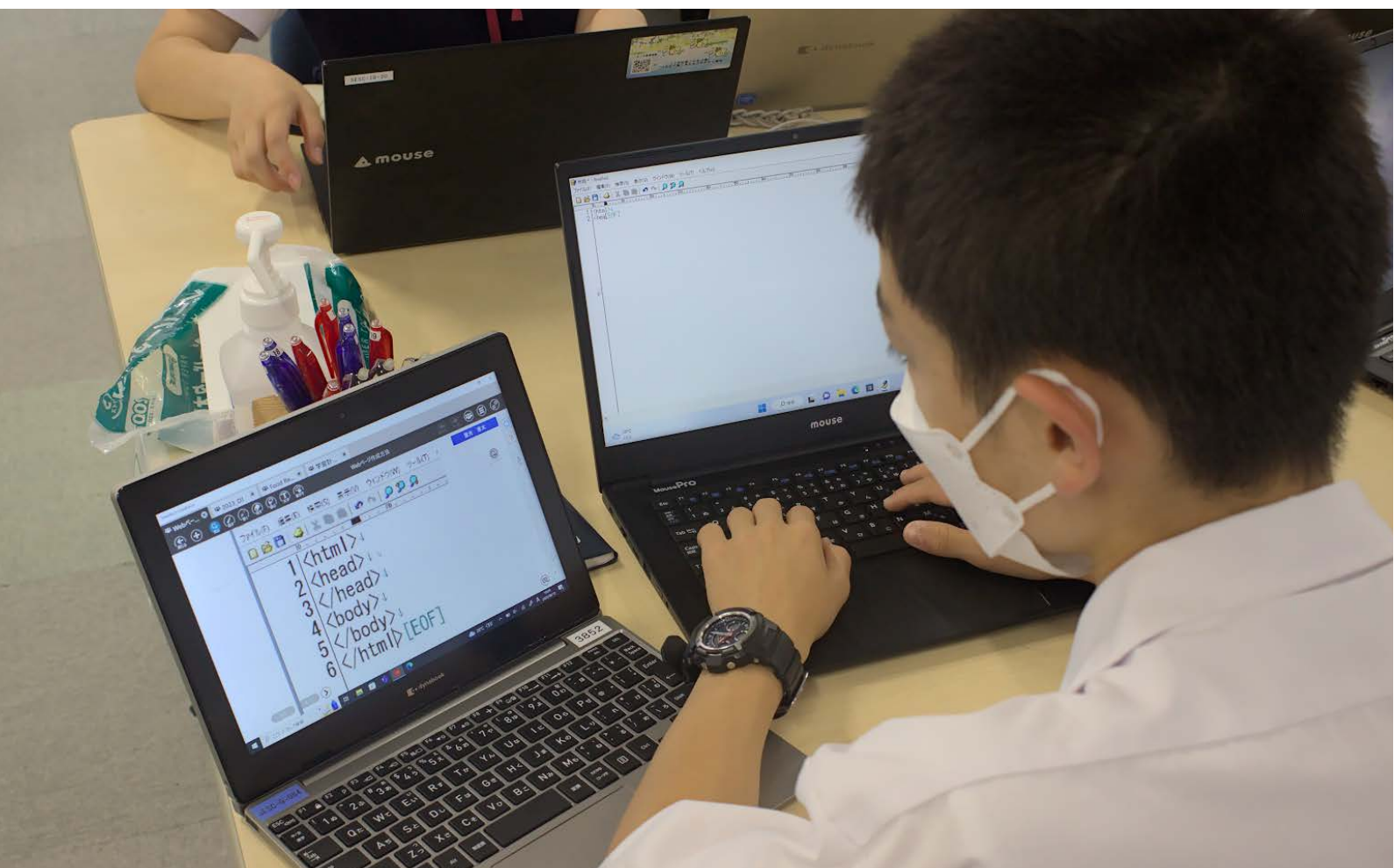
Wie schon angedeutet, spielt die Sprache in einer digitalisierten Gesellschaft eine tragende Rolle. Die Förderung bilingualer Bildung kann eine Schlüsselrolle in der Verbindung von kultureller Medienbildung und Sprachkompetenz spielen. Bilinguale Bildungsansätze gehen davon aus, dass Schüler*innen ihre gesamten sprachlichen und kulturellen Ressourcen nutzen sollten, um effektiv zu lernen und zu kommunizieren. Dies passt gut zum Konzept des *Translanguaging*, das mehrsprachige Menschen als Besitzer eines integrierten sprachlichen Repertoires sieht (Scheiter & Gogolin, 2023, S. 77–79).

In bilingualen Bildungssettings lernen Heranwachsende nicht nur, wie sie in zwei oder mehr Sprachen effektiv kommunizieren können, sondern auch, wie sie zwischen verschiedenen kulturellen und medialen Kontexten wechseln. Dies fördert sowohl die Sprachkompetenz als auch die Fähigkeit zur kritischen Auseinandersetzung mit Medieninhalten aus verschiedenen Perspektiven. In einer immer diverseren und vernetzten Welt können diese Fähigkeiten von unschätzbarem Wert sein, mit dessen Hilfe Kinder und Jugendliche komplexe soziale und kulturelle Themen besser verstehen und artikulieren können.

Bilinguale Bildung kann dazu beitragen, soziale Ungleichheiten zu verringern. Kinder aus Minderheitensprachen-Gemeinschaften haben oft weniger Zugang zu qualitativ hochwertiger Bildung und sind in traditionellen, monolingualen Bildungssystemen benachteiligt. Entsprechende

Bildungsansätze können helfen, dieses Ungleichgewicht zu korrigieren, indem sie alle Sprachen und Kulturen im Klassenzimmer wertschätzen und fördern.

Schließlich dient *Translanguaging* als praktisches Modell für lebenslanges Lernen und Anpassungsfähigkeit. In einer Welt, die sich ständig wandelt und in der die Fähigkeit, schnell neue Fähigkeiten zu erlernen und sich an neue Umstände anzupassen, immer wichtiger wird, können die in multilingualen Bildungsumfeldern erworbenen Fähigkeiten lebenslang von Nutzen sein. Folgendes Beispiel aus dem Aufenthalt in Japan soll noch einmal die fruchtbare Verbindung zwischen bilingualer Sprachkompetenz und dem Einsatz von neuen Informations- und Kommunikationstechnologien unterstreichen:



An der Yashio-Gakuen Schule im Tokioter Stadtteil Shinagawa konnten wir einige Unterrichtseinheiten beobachten, in denen Informations- und Kommunikationstechnologien integriert waren. Dazu gehörte auch eine Englischstunde, in der eine innovative Methode angewandt wurde. Prof. Shingo Shiota von der Universität Shizuoka erklärte uns im Vorfeld, dass seit 2019 nahezu jedes Kind in Japan ein persönliches digitales Endgerät erhält, dies galt auch für die Yashio-Gakuen Schule. Besonders auffällig war, dass die Schüler*innen ihre digitalen Endgeräte ständig bei sich trugen und in verschiedenen Fächern vielseitig anwendeten.

In der speziellen Englischstunde wurde jedem Klassenmitglied ein individueller Sprachcoach zugeteilt. Diese Coaches waren digital von den Philippinen aus zugeschaltet. In festgelegten Zeiträumen führten die Schüler*innen regelmäßig mit ihnen aktive Konversationen auf Englisch oder absolvierten gemeinsam diverse Übungen. Diese Herangehensweise ermöglichte eine individuelle Sprachförderung unter Einsatz von IKT. Der Lernfortschritt wurde dabei von jeder Person individuell ausgewertet und so das Lerntempo und die Auswahl der Übungen gesteuert. Gleichzeitig konnten die Schüler*innen ihre Medien- und Digitalkompetenzen auf eine für sie sinnvolle und aktive Weise weiterentwickeln.

Ein weiteres Beispiel für die Förderung individuellen Lernens durch digitale Tools stammt aus England, das in der Lesekompetenz seiner Schüler*innen bemerkenswerte Fortschritte erzielt hat. In der internationalen *Lese-Grundschul-Untersuchung (IGLU)* (McElvany et al., 2023) konnte das Land auf den vierten Platz im weltweiten Ranking aufsteigen. Diese Verbesserung in der Platzierung ist insbesondere dem gezielten Einsatz digitaler Technologien zu verdanken. Seit der Coronapandemie hat die britische Regierung eine umfangreiche nationale Strategie mit einem Budget von drei Milliarden Pfund entwickelt, um Hunderttausende von Schüler*innen systematisch durch Tutor-Programme zu unterstützen. Ein Schlüsselement dieser erfolgreichen Strategie ist das Programm *Tutoring for All* (Thümmler, 2023). Es kombiniert digitale und analoge Lernmethoden, um ein individuell zugeschnittenes Lernumfeld zu schaffen. Durch diese Kombination aus Technologie und persönlicher Betreuung konnte die Leseleistung der Schüler*innen signifikant gesteigert werden (Füller, 2023).

Fazit

Der Fachkräfteaustausch mit Japan hat gezeigt, dass die Herausforderungen in unserer heutigen digitalisierten Gesellschaft fast immer mit einem globalen Bezug verbunden sind. Es ließen sich einige Schnittmengen feststellen in Hinblick auf Problemstellungen und medienkulturelle Gemeinsamkeiten. In diesem Zusammenhang könnte man argumentieren, dass die Grundlagen oder Ziele ("Was?") ähnlich sind, die Methoden oder Herangehensweisen ("Wie?") jedoch deutlich variieren. Dass jedes Kind in Japan mit einem eigenen digitalen Endgerät ausgestattet wird und diese auch in einem ganzheitlichen Bildungsansatz eingesetzt werden, ist inspirierend und leider in Deutschland noch eine Vision der Zukunft (McElvany et al., 2023, S. 22). Vor allem zeigt es, wie der Zugang zu digitalen Technologien Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit beeinflusst. Selbstverständlich sollte hervorgehoben werden, dass reine technologische Lösungen nicht genügen. Nur in Kombination mit adäquaten pädagogischen Ansätzen können sie ihr volles Potenzial entfalten und wirkungsvoll sein. Modelle wie der *OECD Lernkompass* oder *Tokkatsu* verdeutlichen, dass ein umfassender Bildungsansatz, der schulische und außerschulische Elemente sowie formelle und informelle Lernmethoden miteinander verknüpft, zukunftsorientiert sein kann. Hier haben wir gerade auf struktureller Ebene in Deutschland eine gute Basis, da wir auf vielfältige Netzwerke und Institutionen zurückgreifen können. Für einen ganzheitlichen Bildungsansatz braucht es aber vor allem eine ausgeglichene Gewichtung beider Bereiche. Gerade die Coronapandemie hat gezeigt, dass Aktivitäten im außerschulischen Bereich wichtig für das Aufwachsen von Kindern Jugendlichen sind, sie aber im öffentlichen Diskurs an vielen Stellen zweitrangig waren und Bildung zu oft rein mit schulischem Lernen gleichgesetzt wurde.

Anhand des Sprachfaktors lässt sich erkennen, wie bedeutsam ein mehrsprachiger Ansatz in der zukünftigen Medienbildung sein könnte. Es steckt viel Potenzial darin das eigene kulturelle Spektrum mit

mehrsprachigen Konzepten im Sinne von *Translanguaging* zu fördern und zu bereichern. Insbesondere Kinder und Jugendliche aus verschiedenen kulturellen und sprachlichen Hintergründen könnten so eine gesteigerte Wertschätzung und ein erhöhtes Gefühl der Selbstwirksamkeit erfahren. Hierbei ist es wichtig, Integration und Kultur nicht nur als Anpassung an bestehende lokale Bedingungen zu sehen, sondern als einen kontinuierlichen und gegenseitigen Prozess von Transformation. Medienbildung kann in diesem Bereich einen wertvollen Beitrag liefern, indem sie globale Gemeinsamkeiten in den Fokus rückt und durch den gezielten Einsatz von Technologie neue Vernetzungsmöglichkeiten schafft, um den interkulturellen Dialog weiter zu stärken.

Medienbildung und die Förderung von Medienkompetenz haben daher nicht nur die Aufgabe, Kindern und Jugendlichen den verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu vermitteln. Sie sollen auch darin unterstützt werden, zu aktiven Mitgliedern einer globalen Gesellschaft zu werden. Dies umfasst die Fähigkeit, sich weltweit zu vernetzen sowie an den aktuellen Herausforderungen und Aufgaben unserer Zeit teilzunehmen und diese mitzugestalten.

Autor

Florian Seidel | Sozial- und Medienpädagoge

Einrichtungsleitung des Jugendmedienzentrum Connect | Stadt Fürth

Vorstand im Verein Skill Trees e.V.

Literatur- und Quellenangaben

Atteneder, H., Peil, C., Maier-Rabler, U. & Steinmaurer, T. (2017). Digitale Resilienz und soziale Verantwortung. *MedienJournal*, 41(1), 48–55. <https://doi.org/10.24989/medienjournal.v41i1.349>

Bertelsmann Stiftung, Deutsche Telekom Stiftung, Education Y e. V., Global Goals Curriculum e. V & Siemens Stiftung (Hrsg.). (2021). *OECD Lernkompass 2030. OECD-Projekt Future of Education and Skills 2030 Rahmenkonzept des Lernens*. Verfügbar unter: https://www.oecd.org/education/2030-project/contact/OECD_Lernkompass_2030.pdf

Boberach, M., Moy, T. & Wolf, M. (TNS Infratest GmbH, Hrsg.). (2013). *Zukunftspfade Digitales Deutschland 2020*. Verfügbar unter: <https://www.medienpolitik.net/wp-content/uploads/2014/01/zukunftspfade-digitales-deutschland-2020.pdf>

Bundesministerium für Bildung, Österreich. (2016). *Unterrichtsmappe - Die 17 Ziele für eine bessere Welt. Anregungen für die 5.-9. Schulstufe zur thematischen Auseinandersetzung in der Schule*. Graz: Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark.

Fan, G. & Popkewitz, T. S. (Eds.). (2020). *Handbook of Education Policy Studies. School/University, Curriculum, and Assessment, Volume 2*. Singapore: Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-8343-4>

Fischer, R. (Sumikai - Magazin rund um Japan, Hrsg.). (2023). *Lehrermangel gefährdet Japans Bildungserfolg*. Verfügbar unter:

<https://sumikai.com/nachrichten-aus-japan/lehrermangel-gefaehrdet-japans-bildungserfolg-325858/>

Fuchs, M. (Akademie Remscheid, Hrsg.). (2005). *Aufbaukurs Kulturpädagogik Band 1. Kultur, Kulturpolitik und kulturelle Bildung – Global Texte und Arbeitsmaterialien zur Kulturtheorie für die Aus- und Fortbildung*. Remscheider Arbeitshilfen und Texte – digital. Verfügbar unter:

https://www.bkj.de/fileadmin/BKJ/10_Publikationen/Fremdpublikationen/08b_Fuchs_Aufbaukurs_Kulturpaedagogik_Band_1.pdf

Füller, C. (2023, 19. Mai). "Tutoring for All" - Digitaler Tutor hilft Null-Bock-Lesern. *Zeit Online*. Verfügbar unter: <https://www.zeit.de/gesellschaft/2023-05/tutoring-for-all-england-leseleistung-iglu-studie/>

Godina, B. (2011). *Werteorientierte Medienpädagogik. Das Präventionsprojekt ‚Mediencout‘* (1. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH Wiesbaden.

<https://doi.org/10.1007/978-3-531-93026-8>

McElvany, N., Lorenz, R., Frey, A., Goldhammer, F., Schilcher, A. & Stubbe, T. C. (Hrsg.). (2023). *IGLU 2021. Lesekompetenz von Grundschulkindern im internationalen Vergleich und im Trend über 20 Jahre*. Münster: Waxmann. <https://doi.org/10.31244/9783830997009>

Motyka, M. (2016, 28. Oktober). *Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht*. Dissertation.

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-21386-2>

How Learning Continued during the COVID-19 Pandemic. Global Lessons from Initiatives to Support Learners and Teachers. (2022). Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/bbeca162-en>

Ryu Ga Gotoku Studio. (2020). *Yakuza: Like a Dragon* [Computer Software]. Tokyo, Japan: Sega. Verfügbar unter: <https://likeadragon.sega.com/home.html>

Scheiter, K. & Gogolin, I. (Eds.). (2023). *Bildung für eine digitale Zukunft* (Edition ZfE, Band 15). Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-37895-0>

Schell, J. (2016). *Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln* (M. Feilen, Übers.) (2. Auflage). Frechen: MITP.

Thümler, E. (Tutoring for All gemeinnützige UG, Hrsg.). *Tutoring for All*. Verfügbar unter:

<https://tutoringforall.de/>

Tsuneyoshi, T. (Hrsg.). (2021). *The Japanese Educational Model of Holistic Education*. Verfügbar unter:

<https://www.p.u-tokyo.ac.jp/~tsunelab/tokkatsu/edwc/>

Vereinte Nationen. (2015). *Transformation unserer Welt: die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung*, Vereinte Nationen. Verfügbar unter: <https://www.un.org/Depts/german/gv-70/band1/ar70001.pdf>

So fern und doch so nah - Von Mensch zu Mensch in den digitalen Raum

Daniela Sachweh

Digitalisierung und auch Gaming-Kultur eröffnen neue spannende Ansätze, um Werteerziehung zu fördern. Digitale Plattformen und Spiele werden genutzt, um moralische Dilemmata zu diskutieren, kritisches Denken zu fördern und Empathie zu entwickeln. Serious Games - gezielt auf Bildungsziele ausgerichtet - ermöglichen Schülerinnen und Schülern, komplexe Situationen zu analysieren und moralisch fundierte Entscheidungen zu treffen.

Warum ein interkultureller Austausch Deutschland - Japan für eine gute Medienkompetenzentwicklung hilfreich sein kann

Kinder wachsen heute in einer zunehmend digitalisierten Welt auf, in der Technologie und digitale Medien einen bedeutenden Einfluss auf ihren Alltag und ihre Entwicklung haben. Um ihre Stärken und Fähigkeiten optimal zu entwickeln, ist es wichtig, ihre individuellen Bedürfnisse und Interessen zu berücksichtigen. Dies erfordert eine Bildung, die sich nicht nur auf reine Wissensvermittlung beschränkt, sondern soziale und emotionale Kompetenzen fördert. In der analogen Welt von Mensch zu Mensch ebenso wie in der Digitalen.

Die Bewältigung der digitalen Entwicklungen, insbesondere mit Blick auf Wertevermittlung in Erziehung und Bildung, fordern Japan und Deutschland gleichermaßen. Sie ist Gegenstand gesellschaftspolitischer Auseinandersetzungen und auch wissenschaftlicher Forschung. Dabei überlagern sich analoge und digitale Welten. Die sozial-emotionale Entwicklung in der analogen Interaktion der jungen Menschen untereinander kann und muss dabei inspirierend auch für den digitalen Raum sein.

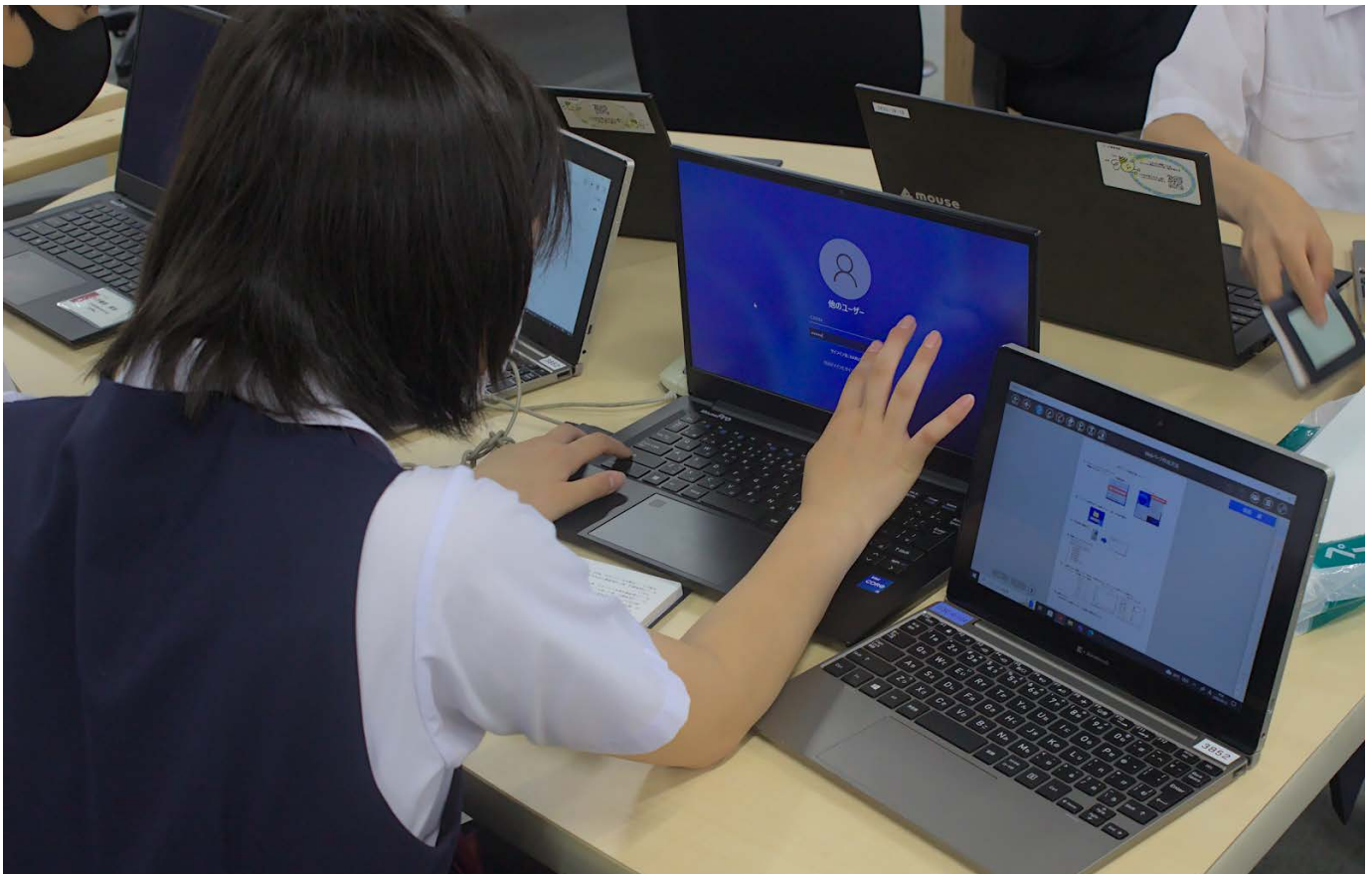
Der persönliche Kontakt, empathische Kommunikation und Teamarbeit bleiben unerlässlich, um die sozialen Fertigkeiten zu entwickeln, die in der Gesellschaft gefragt sind.

Medien bieten hier eine Vielzahl von Möglichkeiten, Wissen zu erwerben und zu vertiefen. Durch den Einsatz digitaler Medien können komplexe Sachverhalte anschaulich erklärt, interaktive Lernumgebungen geschaffen und kollaboratives Lernen ermöglicht werden. Medienpädagogik zeigt auf, wie Medien im Bildungsbereich eingesetzt werden können, um das Lernen zu bereichern und den individuellen Bedürfnissen gerecht zu werden.

Sozialer Austausch und Zusammenarbeit in schulischen und außerschulischen Kontexten sind Alltag. Durch digitale Plattformen und Tools können Menschen miteinander kommunizieren, kooperieren und gemeinsam lernen - unabhängig von räumlichen Distanzen. Medienpädagogik unterstützt das soziale

Lernen, indem sie die Interaktion und Zusammenarbeit in der digitalen Welt fördert und den verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien und Online-Communities vermittelt.

Im Kontext des deutsch-japanischen Austauschs können beide Länder voneinander lernen, wie sie die Digitalisierung in die Bildung integrieren können und individuelle Stärken fördern und gleichzeitig soziale Werte vermitteln. Deutschland hat in der pädagogischen Forschung und Praxis vielmals einen Schwerpunkt auf die ganzheitliche Entwicklung von Kindern gelegt, während Japan oft technologieorientiert wirkt.



Eine Fokussierung darf hier jedoch nicht einseitig auf eine Medienkompetenz im Sinne der technischen Beherrschung der Medien gelegt werden. Vielmehr ist die Übertragung der Erkenntnisse zur sozial-emotionalen Entwicklung in der analogen Welt eine hinreichend notwendige Voraussetzung für eine ganzheitliche Medienkompetenz. Der Austausch von Lehrmethoden, Curriculum-Design und pädagogischen Ansätzen kann hier dazu beitragen, das Bildungsniveau in beiden Ländern zu gestalten und weiterzuentwickeln und Kinder und Jugendliche auf verschiedenen Ebenen auf die Anforderungen der Gegenwart und Zukunft vorzubereiten. Ein interkultureller Austausch von Best Practices kann zu einer umfassenderen Bildung führen, die technologische und menschliche Aspekte miteinander verbindet.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Auswirkungen der Digitalisierung auf die Bildung und die Entwicklung von Kindern bietet hier eine solide Grundlage. Pädagogische Psychologie und Forschung zu Medienkompetenz können dabei helfen, den optimalen Nutzen aus der digitalen Welt zu ziehen, ohne die sozialen Komponenten zu vernachlässigen.

Es ist also wichtig, Medienpädagogik zu fördern, um Menschen aller Altersgruppen dabei zu unterstützen, Medien in all ihren Facetten zu verstehen, zu nutzen und kreativ zu gestalten. Indem wir die Möglichkeiten des Lernens mit Medien erkennbar machen und die Bedeutung von Kreativität und sozialem Lernen sowohl in analogen als auch in digitalen Kontexten betonen, können wir die Chancen nutzen, die Medien für Bildung und persönliche Entwicklung bieten.

Softskills wie Kommunikation, Teamarbeit, Empathie und interkulturelle Kompetenz sind entscheidend, um in einer zunehmend vernetzten und globalisierten Gesellschaft erfolgreich zu sein. Diese Fähigkeiten sind nicht nur im persönlichen Leben wichtig, sondern auch in der beruflichen Entwicklung und im gesellschaftlichen Miteinander.

Die Einbeziehung der Eltern in den Prozess der Medienkompetenzförderung ist entscheidend, um Kindern eine ganzheitliche und umfassende Unterstützung zu bieten. Eltern und Bildungseinrichtungen sollten gemeinsam daran arbeiten, die Medienkompetenz der Kinder zu stärken und ihnen die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um Medien verantwortungsbewusst und kritisch nutzen zu können. Im Vordergrund könnten stehen:

- **Teilhabe und Beteiligung:** Durch den Zugang zu digitalen Geräten wie Tablets werden Teilhabe und Beteiligung von jungen Menschen bereits in vielen Ländern ermöglicht. Digitale Brieffreundschaften und der Austausch zwischen Jugendlichen aus verschiedenen Ländern fördern interkulturellen Dialog und Verständnis.
- **Digitale Resilienz:** Digitale Resilienz bezieht sich auf die Fähigkeit, mit den Herausforderungen und Risiken der digitalen Welt umzugehen. Es ist wichtig, dass Menschen die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um sich online sicher zu bewegen und kritisch mit digitalen Inhalten umzugehen.
- **Veränderungen in der Arbeitswelt und Homeoffice:** Die Arbeitswelt hat sich durch die Digitalisierung verändert, und das Homeoffice wird immer häufiger genutzt. Die Entwicklung digitaler Arbeitskompetenzen und die Fähigkeit, remote zu arbeiten, sind wichtige Aspekte der modernen Arbeitswelt.
- **Sprachliche und Lernkompetenz im digitalen Kontext:** Digitale Medien bieten Möglichkeiten, sprachliche und Lernkompetenzen zu fördern. Der Einsatz digitaler Tools und Plattformen kann das Lernen unterstützen und individuelle Lernprozesse ermöglichen.
- **Gamification:** Der Begriff Gamification bezieht sich auf die Idee, dass spielerische Elemente in Bildungskontexten genutzt werden können, um das Lernen interessanter und interaktiver zu gestalten.
- **KI als Lehrassistent:** Künstliche Intelligenz kann als Lehrassistent eingesetzt werden, um Aufgaben zu überprüfen und individualisiertes Feedback zu geben. Dies kann die Effizienz und Wirksamkeit des Lernens verbessern.

- **Hikikomori:** Hikikomori ist ein Begriff aus Japan, der sich auf Menschen bezieht, die sich sozial zurückziehen und meistens in ihren eigenen vier Wänden isolieren. Es ist wichtig, dass auch solche Themen im Zusammenhang mit der digitalen Transformation und Bildung betrachtet werden, um soziale Integration und Unterstützung zu fördern.
- **Lehrplanintegration:** Sowohl Japan als auch Deutschland haben die Integration von Medienkompetenz in den Lehrplan als wichtigen Schritt erkannt. Dies bedeutet, dass Medienbildung als eigenständiges Fach oder als Querschnittsthema in verschiedenen Fächern behandelt wird, um den Schüler*innen grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Medien zu vermitteln.



Da die digitale Welt auch Risiken birgt, legen sowohl Japan als auch Deutschland Wert auf die Vermittlung von Internetsicherheit und Datenschutz. Dies beinhaltet die Sensibilisierung der Schüler*innen für Online-Gefahren wie Cybermobbing und Identitätsdiebstahl sowie die Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit persönlichen Daten.

Beide Länder legen ebenso Wert auf die Entwicklung von Medienkritik und Informationskompetenz. Schüler*innen werden ermutigt, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen, Quellen zu überprüfen und Fehlinformationen zu erkennen. Dies ist besonders wichtig angesichts der Verbreitung von Fake News und Desinformation.

In einer globalisierten Welt spielen interkulturelle Kompetenzen eine zunehmend wichtige Rolle. Sowohl Japan als auch Deutschland legen Wert darauf, die interkulturelle Medienbildung zu fördern, um Schüler*innen ein besseres Verständnis für verschiedene Kulturen und Perspektiven zu vermitteln und die interkulturelle Kommunikation zu fördern.

Kulturelle Normen und Werte ermöglichen den Menschen, sich in der digitalen Welt zu orientieren, erfolgreich zu kommunizieren und sich in der Gesellschaft einzubringen. Sie tragen zur persönlichen Entwicklung, zur sozialen Integration und zu Arbeitsmarktchancen bei. Ein interkultureller Austausch von Best Practices in der Medienkompetenzentwicklung kann zu einer umfassenderen persönlichen Bildung führen, die technologische und menschliche Aspekte miteinander verbindet. Nur wenn wir global denken und die Erkenntnisse teilen, können wir gemeinsam etwas verändern.

Autorin

Daniela Sachweh | Leiterin des Sachgebietes Bildungsbüro / Medienkompetenzzentrum
Amt für Jugend und Bildung Kreis Warendorf

Literatur- und Quellenangaben

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Bericht zum Thema „Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung“. 2016. Verfügbar unter:
<https://www.bmfsfj.de/resource/blob/111558/4eaae8f22ae4f591b551a2a9df5c5c4d/wertewandel-in-der-jugend-und-anderen-gesellschaftlichen-gruppen-durch-digitalisierung-data.pdf>

Sindermann, Cornelia u.a. Vulnerabilitätsraum: Soziale Medien. Soziale Medien, digitale Daten und ihre Auswirkungen auf den einzelnen Menschen. 2021. Verfügbar unter:
https://didat.eu/files/pdf/vernehm/WBK05/Weissbuch_Soziale_Medien_V21.pdf

Gesellschaftliche Teilhabe durch Chancengleichheit?

Çağatay Başar

Der Fachkräfteaustausch in Japan hat uns spannende Einblicke in die Handlungsmöglichkeiten und Effekte der sozialen Arbeit ermöglicht, wenn für jeden jungen Menschen die gleichen Voraussetzungen gelten. Ein Hauptaugenmerk wurde von meiner Seite auf die Realisierung einer gerechten Teilhabe von Jugendlichen gelegt.

Die Coronazeit hat uns in Deutschland auf die denkbar ungünstigste Art aufgezeigt, wie junge Menschen in der Schule überfordert und abgehängt werden können, wenn keine digitale Teilhabe für alle Lernenden gewährleistet ist. In Schulen, welche in sozio-ökonomisch schwachen Gebieten auf eine Schülerschaft blicken, die oft aus einkommensschwachen Familien stammen, waren sehr häufig Ausdrücke wie „digitale Teilhabe“ nicht mehr als leere Worthülsen. Die Lehrerschaft war meist überfordert mit der plötzlichen Umstellung auf digitalen Unterricht und für sehr viele Schüler*innen war ein geregelter Unterricht schlichtweg nicht möglich. Dies lag sehr oft in der Tatsache begründet, dass es an digitalen Endgeräten mangelte. Je niedriger die Einkommensschicht, der die Eltern zugehörig waren, umso höher die Wahrscheinlichkeit, dass in den Familien der jungen Menschen, die in solchen Haushalten aufwuchsen, kein Endgerät in Form eines PCs oder Tablets zur Verfügung stand. Und im Alltag dieser sowieso schon auf psychologischer Ebene belastenden Zeit kam dann das Gefühl des „abgehängt seins“ in der Schule hinzu.

Wir als Straßensozialarbeiter*innen mussten häufig die Rolle als Lehrende übernehmen, die auf PCs so weitgehend geschult waren, dass sie die Anforderungen der Schulen erfüllen und bei den Hausaufgaben helfen konnten. So wurden in einigen Schulen die Hausaufgaben per PDF an die Schüler*innen verschickt, welche diese ausdrucken, ausfüllen, einscannen und wieder zurückschicken mussten. Wenn man sich überlegt, wie hochschwellig diese Form von Hausaufgaben für viele Schüler*innen gewesen ist, mag es nicht verwundern, dass viele irgendwann einfach die Motivation verloren haben, sich zu bemühen. Wie sollte man diese Hausaufgaben machen, wenn man über keinen PC verfügt? Über keinen Drucker, Scanner, geschweige denn die IT-Skills, die es benötigt, um Hausaufgaben dieser Form zu bewerkstelligen? Aber an diesem Beispiel merkt man auch, dass die Lehrkräfte teilweise heillos überfordert waren und sich nicht in die Situationen und Lebensrealitäten von Jugendlichen hineinversetzen konnten. Es wurde zu viel als Grundvoraussetzung angenommen, und ob dann die eine oder der andere auf der Strecke blieb, dem schien man oft keine große Bedeutung beizumessen. Man konnte also in den zwei Jahren, in welchen die Coronapandemie für regelmäßige Schulschließungen sorgte und in denen vor allem die Bildungschancen der jungen Menschen oft von der Gerechtigkeit der digitalen Teilhabe abhing, beobachten, dass es zu einer tiefergehenden, digitalen Kluft kam von Menschen mit Familien aus höheren Einkommensschichten und Menschen, die aus prekären Verhältnissen stammen. Schlichtweg aus dem Grund, weil man sich Computer nicht leisten konnte und an Schulen aus „Brennpunkt-Vierteln“ die informationstechnische Bildung all die Jahre versäumt wurde. Nun stellte sich natürlich für uns als Fachkräfte die Frage: Wie hat wohl Japan diese Jahre der

Coronapandemie auf dem Sektor hinsichtlich der digitalen Teilhabe bewältigt? Und da machen sich einige große Unterschiede bemerkbar.

So konnten wir erfahren, dass Japan die richtigen Lehren gezogen hatte, da die Medienbildung der jungen Heranwachsenden elementar sei. So wurde von der japanischen Regierung die „One Person – One Terminal“-Strategie entwickelt, die beinhaltet, dass jede*r Schüler*in auf unkomplizierte Art und Weise ein technisches Endgerät in Form eines Laptops oder Tablets von der Schule zum Lernen zur Verfügung gestellt bekommt. Um dies zu gewährleisten, war es natürlich auch notwendig, die Lehrkräfte mit an Bord zu holen. Denn dass es auch medientechnisch geschultes Lehrpersonal benötigte, um dieses Wissen dann auch an die Schülerschaft weiterzugeben, dessen war man sich bewusst. Und so wurde dazu an einer der Schulen, die wir besuchen durften, aufgezeigt, wie sich dieses Problem praktisch lösen ließ: „Step by Step“ hieß die Methode, welche an der Grund- und Mittelschule Yoshio-Gakuen angewendet wurde. Den Lehrkräften wurde beispielsweise zu Beginn des Projektzeitraums zugetragen, dass sie im folgenden Monat ihre Berichte in Word eintragen sollten, mit dem Hinweis, dass solche Einträge in Word in zwei Monaten verpflichtend sein würden. Es wurden im Vorfeld informationstechnische Kompetenzen Schritt für Schritt an die Lehrerschaft herangetragen.



So fühlte sich keiner der Lehrer*innen überrumpelt und es wurde ihnen ein Zeitfenster von insgesamt zwei Jahren gelassen, in dem sie digitale Kompetenzen aufbauen und entwickeln konnten. Dies war genug Zeit, um auch Skepsis und Vorbehalte abzubauen und sich den neuen Technologien zu öffnen. An

der „Vorzeige-Schule“, welche wir besuchten, konnten wir uns dann mit eigenen Augen überzeugen, wie sich die Anwendung technischer Endgeräte bei der Schülerschaft auswirkte. Im Sportunterricht wurden die Schüler*innen angewiesen, zu ihren Tablets zu greifen, um sich Videos anzugucken, wie man einen Weitsprung technisch korrekt ausführt. Und auf diese Ansage liefen die 10- und 11-jährigen Kinder zu ihren Sporttaschen an der Seite der Halle und griffen routiniert zu ihren Tablets, um sich eben diese Videos anzusehen und Sprungtechniken zu studieren.

Aber auch bei unserem Besuch an der weiterführenden Schule in Naruto wurde uns auf beeindruckende Weise gezeigt, wie selbstverständlich und alltäglich die Nutzung der digitalen Medien in den Unterricht integriert wurde. Schüler*innen zeigten uns zum Beispiel, nachdem sie auf ihren Tablets recherchierten, welche Tipps und Sehenswürdigkeiten es für uns in Naruto gab und diese Tipps wurden dann auf Englisch vorgetragen. In einer anderen Klasse wurde im Matheunterricht das Tablet wie selbstverständlich von den Schüler*innen bei der Lösung der Aufgaben mitverwendet. Es waren hierbei die Selbstverständlichkeit sowie der leichte Umgang der Schülerschaft mit den Tablets, die beeindruckten.

In Deutschland konnte man leider beobachten, wie eingangs erwähnt, dass sich in dem Land eine digitale Zwei-Klassen-Gesellschaft innerhalb der Schulen auftat – Kinder und Jugendliche, die keinen eigenen Computer oder ein Tablet zu Hause hatten, schienen abgehängt worden zu sein. In unserem beruflichen Kontext konnten wir oft an Jugendlichen die wir betreuten sehen, dass ein sehr großer Teil von jungen Menschen, die in schwachen sozio-ökonomischen Haushalten aufwachsen, oft auch Schulen besuchen, die über keine moderne Ausstattung digitaler Endgeräte verfügten und so Projekte wie das Homeschooling schlichtweg unmöglich erschienen, auch mangels Ressourcen der Lehrkräfte in der Schule und der Eltern zuhause. Sogar jetzt, wenn die Pandemie überwunden scheint und es wohl glücklicherweise nicht mehr zu einer Rückkehr zu Zeiten der Schulschließungen kommen wird, verfügen viele junge Menschen in Deutschland nicht über ein größeres, digitales Endgerät, welches über ein Handy hinausgeht. In der Straßensozialarbeit können wir auch oft beobachten, dass digitale Grundkompetenzen, wie das Bedienen eines PCs und der sich darauf befindenden gängigen Programme, oft gar nicht oder nur in einem sehr geringen Maße vorhanden sind. Obwohl die damit einhergehenden Probleme unverkennbar sind und eine gewisse digitale Medienkompetenz für den gegenwärtigen wie auch zukünftigen Arbeitsmarkt nicht zu übersehen ist, hinkt Deutschland der Digitalisierung, vor allem in prekären Haushalten, immer noch sehr weit hinterher. Wie unkompliziert eine gerechte Teilhabe an digitalen Angeboten realisiert werden kann, könnte man an dem japanischen Beispiel gut ablesen. Denn nur, wenn jedem Kind die gleichen Möglichkeiten, die gleichen Mittel in die Hand gegeben werden, kann man auch von einer wahren Chancengleichheit sprechen, mit der auch eine gesellschaftliche Teilhabe gewährleistet wäre. Und mit einer „One Person – One Terminal“-Strategie ließe sich das Grundfundament „Step by Step“ für solche Aufgaben errichten.

Autor

Çağatay Başar | Straßensozialarbeiter und Medienpädagoge
Gangway e.V. - Verein für Straßensozialarbeit

Wer ist eigentlich für die Medienerziehung zuständig? Ein Blick auf P2P-Projekte

Beate Kremser

Digitale Medien sind aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Das ist eine Gemeinsamkeit in Deutschland und Japan. Verstärkt durch die Pandemie ist die durchschnittliche Mediennutzungszeit in beiden Ländern stark angestiegen und immer jüngere Kinder nutzen digitale Medien ganz selbstverständlich. Das Handy organisiert den Schulalltag und ist gleichzeitig ein wichtiges Handwerkszeug geworden. Das ist nicht nur praktisch, es bringt auch große Herausforderungen mit sich. Gefahren wie Mobbing, Cybergrooming oder Hate Speech stehen den positiven Effekten wie schnelle Erreichbarkeit, Lernmöglichkeiten und das Kontakthalten zu Freund*innen und der Familie gegenüber. Allgemein herrscht in beiden Ländern eine große Besorgnis darüber, wie der richtige Umgang mit digitalen Medien ist und wie Medienerziehung aussehen sollte.

Medienerziehung im Ländervergleich

In Deutschland sind in der Regel die Eltern für die Medienerziehung ihrer Kinder zuständig und verantwortlich. Unterstützung erhalten Sie dabei über verschiedene Plattformen (gefördert von der Bundesregierung) wie zum Beispiel *Schau Hin! Was dein Kind mit Medien macht* oder *Klicksafe*. Auf beiden Seiten finden Eltern Informationen zu verschiedenen Themen rund um Medienkompetenz und -erziehung. Ergänzend gibt es von unterschiedlichen Anbietern der Jugendhilfe, der außerschulischen Jugendarbeit, den Kultusministerien der Länder oder freiberuflichen Medienpädagog*innen Elternabende sowie Beratungsangebote. Im Mittelpunkt dieser stehen die Chancen und Risiken der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Was ist das Faszinierende daran und wie kann ich Kinder stärken, verantwortungsvoll mit den unterschiedlichen Medien umzugehen. Welche Regeln und Strukturen helfen dabei, einen bewussten Umgang mit dem Smartphone und Co. zu fördern? Und wo lauern Gefahren? Medien- und Erziehungsstrategien, wie Kinder bei der Mediennutzung unterstützt und begleitet werden können, werden vorgestellt und diskutiert.

Die Kita oder die Schule als weitere Sozialisationsinstanzen können dabei ergänzen, haben Medienerziehung jedoch oft nicht auf der Agenda. Dies hat unterschiedliche Gründe. Zum einen fehlt in Deutschland der Bereich Mediennutzung bzw. Medienkompetenzerwerb komplett in der Lehrer*innenausbildung, sodass die frisch ausgebildeten Lehrkräfte schlichtweg nicht das Wissen zum Thema haben. Zum anderen wollen insbesondere ältere Lehrkräfte sich oftmals nicht noch zusätzlich mit einem weiteren Thema beschäftigen.

Die außerschulische Jugendarbeit übernimmt daher häufig mit speziellen medienpädagogischen Jugendeinrichtungen oder Angeboten die Aufgabe der Medienkompetenzvermittlung.

In Japan hat das Land während Corona sehr schnell umgesetzt, dass alle Schüler*innen der weiterführenden Schule ein digitales Endgerät erhalten. Wir durften im Austauschprogramm erfahren,

dass es auch Eltern gab, die sich demgegenüber kritisch zeigten. Denn da einige Schüler*innen das Tablet auch mit nach Hause nehmen können, zog so in vielen Familien ein digitales Endgerät ein. Dies stellte Schulen nochmals vor neue Herausforderungen, nämlich Fragen zu Jugendschutzeinstellungen, Regeln und Vereinbarungen, Nutzungsmöglichkeiten, Chancen und Risiken. Oft sollen die Schüler*innen die Verantwortung über die Nutzungszeit tragen und werden beispielsweise in einigen Schulen aufgefordert, während der Pause das Tablet in der Klasse zu lassen, müssen dies aber nicht. Die Sicherheitseinstellungen wurden in den von uns besuchten Schulen in der Regel von den Lehrkräften vorgenommen. Die Richtlinien dafür gab das jeweilige Ministerium vor.

Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

In Japan herrschen ähnliche Probleme bei der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen wie in Deutschland. Laut Prof. Shingo Shiota, Associate Professor der Shizuoka Universität, sind die acht Hauptprobleme mit der IKT Nutzung (Informations- und Kommunikationstechnologie) folgende:

- Die Nutzungszeit
- Hohe Geldausgaben
- Altersgerechte Inhalte
- Internetbekanntschaften
- Urheberrechtsverletzungen
- Veröffentlichung eigener Fotos (Selfies)
- Private Daten
- Negative Kommentare

Der Umgang mit diesen Problemen ist jedoch unterschiedlich.

Wenn in Japan Eltern ihren Kindern im Einzelhandel ein Smartphone kaufen, sind die Verkäufer*innen verpflichtet, die Einstellungen zum Jugendschutz vorzunehmen (Jugendschutzfilter) und den Eltern Informationen zu geben. Die jeweilige Kommune bestimmt diese Richtlinien. Kaufen die Eltern allerdings ein Smartphone im Internet, sind keine Jugendschutzfilter eingestellt. Auch wenn die Eltern entscheiden, sie bräuchten dies nicht und kümmern sich selbst um Sicherheitseinstellungen, entfällt diese Maßnahme. Ebenso fehlen die Einstellungen, wenn ein „altes“ Smartphone innerhalb der Familie weitergegeben wird. In diesem Fall müssen die Eltern die Jugendschutzeinstellungen selbst vornehmen. Jedoch gaben nur rund 60% der Eltern bei einer Umfrage an, dass ihnen die Jugendschutz Filter bekannt sind.

In Japan sind insbesondere die Lehrkräfte gefordert, den Bereich Medienerziehung und Medienkompetenzerwerb abzudecken. Das japanische Bildungssystem sieht vor, dass die Schule eine Bildung ganzheitlich, außerhalb des Unterrichts, einschließlich des Schulessens und außerschulischer Aktivitäten anbieten kann (vgl. Ministry for Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT)).

Die japanischen Schüler*innen sind ganztags in der Schule. Die Aufgaben einer Schulsozialarbeit und von Psycholog*innen sowie Beratungstätigkeiten decken in der Regel die Lehrkräfte ab. Am Nachmittag werden in der Schule von Lehrkräften AGs und Clubs zu unterschiedlichen Themen wie Sport, Diskutieren, Programmieren, Basteln, Umwelt, Nachhaltigkeit, Musik, Tanz usw. angeboten. Diese AGs

sind teilweise vergleichbar mit den Angeboten der außerschulischen Jugendarbeit in Deutschland, finden jedoch in der Schule statt. Hier sind also die Lehrkräfte häufig zusätzlich zu ihrer Lehrtätigkeit für Angebote am Nachmittag verantwortlich. Ähnlich wie in Deutschland sind jedoch auch in Japan die Themen rund um digitale Medien nicht verpflichtend im Studium vorgesehen. Teilweise entsenden private Unternehmen, wie Telefonanbieter, Mitarbeitende als Referent*innen an die Schule, um Fortbildungen für Lehrkräfte oder Elternabende zur Medienerziehung anzubieten.



Peer-to-Peer im Ländervergleich

In Deutschland wie in Japan wurde die Erfahrung gemacht, dass im Bereich der Medienkompetenzvermittlung das Prinzip der Peer-to-Peer-Beratung sehr gut funktioniert und angenommen wird. Jugendliche wenden sich mit ihren Fragen zu digitalen Medien gerne an andere Jugendliche. Manchmal fällt es leichter, gemachte Erfahrungen und offene Fragen mit Gleichaltrigen zu besprechen als mit Erwachsenen.

In Deutschland gibt es verschiedene Peer-to-Peer-Projekte. Die *Mediencouts NRW* zum Beispiel beraten Schüler*innen in Präsenz und helfen bei Problemen auf Augenhöhe. Mediencouts sind Schüler*innen, die ausgebildet werden, damit sie ihrer Schulgemeinschaft im Alltag helfen können. Als direkte Ansprechpersonen zu Themen wie Cybermobbing, exzessive Mediennutzung und Datenmissbrauch in der Schule arbeiten sie eng mit ihren Beratungslehrkräften zusammen. Auch Erziehungsberechtigte vertrauen auf ihre Kompetenz. So informieren sie z.B. bei Elternabenden über aktuelle Medienthemen (vgl. mediencouts-nrw.de). Die *Digitalen Helden* haben eine ähnliche Funktion. Sie werden in einer Schul-AG online ausgebildet und geben ihr Wissen im Rahmen eines Klassenbesuches an Kinder der 5.

Und 6. Jahrgangsstufe weiter. An ihrer jeweiligen Schule führen sie Pausenhofaktionen durch, um über Chancen und Gefahren im Netz aufzuklären (vgl. digitale-helden.de).

Während unseres Studienprogramms durften wir auch in Japan spannende Projekte mit Peer-to-Peer-Fokus kennenlernen. So reagiert die Junior High-School der Präfektur Kumamoto auf die Risiken und Gefahren, welche Mediennutzung mit sich bringen können, als Maßnahme mit einer Peer-to-Peer-Online-Beratung. Denn die Tendenz der internetabhängigen jungen Menschen (13 - 15 Jahre) ist steigend und diese jungen Menschen kennen oft kein Mittel, um mit eigener Kraft ihre gegenwärtige Situation zu ändern. Je länger sich ein*e Schüler*in mit dem Internet beschäftigt, umso seltener wendet er oder sie sich an Freund*innen, um Hilfe zu erhalten. Dies liegt auch daran, dass die japanischen Kinder und Jugendlichen nicht möchten, dass sich die Gesprächspartner*innen Sorgen machen und es ihnen leid tut, die Zeit des Gegenübers in Anspruch zu nehmen. Daher sucht man das Gespräch lieber im Internet mit Unbekannten, wodurch die Gefahr steigt, Opfer von Verbrechen zu werden (vgl. Tanaka Shinichiro). Da jedoch alle Schüler*innen ein eigenes Endgerät besitzen, können sie über ihr Schulportal (Obi-chu House) untereinander anonym Beratungsgespräche suchen. Dass jeder oder jede aus der Schulgemeinschaft den hilfesuchenden Schüler*innen beratend zur Seite stehen kann, trägt zu einem angenehmen Schulklima bei.

Die Anonymität wird in diesem Fall nicht aggressiv, sondern rücksichtsvoll wahrgenommen. Online können sich Schüler*innen an Mitschüler*innen bei Problemen oder Kummer wenden. Ein Lehrer ist dabei zwischengeschaltet, wodurch negative Kommentare verhindert werden. Universitätsstudent*innen unterstützen die Beratenden. Auch gibt es einen offiziellen YouTube-Kanal der Schule. Dort werden häufig angefragte Themen der Online-Beratung aufgegriffen. Das Ziel ist, dass die Schüler*innen selber bewusst ihre Sorgen wahrnehmen. Die Vorteile für japanische Schüler*innen werden wie folgt gesehen: Durch die digitale Form können die hilfesuchenden Schüler*innen in ihrem eigenen Tempo schreiben, niemand in der Umgebung bekommt mit, dass sie ein Beratungsgespräch suchen und da keine Face-to-face-Beratung stattfindet, können uneingeschränkt Sorgen beschrieben werden, unabhängig welchen Inhalt sie haben.

Die Forschungsgruppe Soziale Medien der Universität von Hyogo arbeitet ebenfalls nach dem Peer-to-Peer-Prinzip. Im Rahmen der Social Media Association engagieren sich junge Studierende, um gemeinsam Aufklärungsarbeit bei Kindern und Jugendlichen zu leisten. Ausgangslage ist die verstärkte Nutzung von Social Media in allen Altersgruppen gepaart mit der Erkenntnis, dass junge Japaner*innen bei Missständen kaum handeln. So sind es Schüler*innen wenig gewohnt, eigene Initiative zu zeigen, zum Beispiel bei Mobbing einzuschreiten. Daher braucht es Mut zum Handeln und dieser soll gefördert werden. Des Weiteren verweist der zuständige Professor Kazuo Takeuchi zudem auf eine Zunahme an Gewalt im Bereich der Elementarschule (ca. 10 Jahre). Als Ursache betrachtet er Online Spiele, Streitereien im Chat usw. gesehen. Die Online-Konflikte werden am nächsten Tag im realen Leben weitergeführt.

Die ehrenamtlichen Student*innen halten Vorträge an Schulen. Sie führen Elternabende durch und unterstützen beim Medienkompetenzerwerb, indem sie einen Smartphone Gipfel organisieren oder eine Twitter Patrouille anleiten. Durch ihre Form der Medienkompetenzvermittlung helfen sie beim Schutz vor Hate Speech, Fake News und geben Handlungsempfehlungen im Umgang mit Mobbing. Auch sind sie

aktiv bei sogenannten Offline Camps, einem Angebot, das der exzessiven Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen begegnen soll. Diese Offline Camps werden finanziell vom Ministerium (MEXT) unterstützt. Das Engagement der Student*innen hat außerdem einen positiven Effekt für die eigene Persönlichkeitsentwicklung. Durch den Umgang mit Kindern in Not und/oder mit einer problematischen Internetnutzung wird auch das Selbstbewusstsein der Student*innen gefördert und die eigene Präsentationsfähigkeit verbessert. Sie werden mutiger vor anderen zu sprechen, sie lernen zu organisieren und zu planen.

Der größte Unterschied zu deutschen Peer-to-Peer-Projekten findet sich hierbei im Dreiklang der Social Media Research Group. Neben der Schule und den Studenten*innen spielen private Unternehmen eine große Rolle. Denn die benötigten Materialien bzw. Fahrtkosten werden mit Unterstützung privater Firmen hergestellt und finanziert.



Fazit

In Japan und Deutschland finden sich in der medienpädagogischen Alltagsarbeit ähnliche Probleme. Allerdings greifen bei den Gemeinsamkeiten unterschiedliche Systeme im Umgang damit. Beide Länder haben unterschiedliche Lösungsansätze. In Japan wird der Bereich Medienerziehung in erster Linie durch das Ministerium oder die Vorgaben der Kommune geregelt. Die Lehrkräfte in Japan tragen sehr viel mehr Verantwortung und sind viel stärker in anderen Disziplinen gefordert. Das erfordert ein hohes Maß an

Engagement und Energie. Lehrkräfte übernehmen häufig Aufgaben von Sozialarbeiter*innen und Psycholog*innen und sind zusätzlich für die außerschulischen Aktivitäten zuständig.

In Deutschland werden in erster Linie die Eltern in die Verantwortung genommen. Unterstützung erhalten diese durch ein funktionierendes Jugendhilfesystem und in sehr geringem Maß durch den technischen Jugendmedienschutz, den die Anbieter von Online-Plattformen, Games oder Konsolen einrichten müssen/sollen. Der Schwerpunkt wird in der Präventionsarbeit gesehen. Die Schule als Bildungsorganisation sieht sich mehr in der Vermittlung von Bildungsinhalten (Programmieren, Office Programme usw.) und weniger von kreativen Aktivitäten oder der Nutzung digitaler Geräte in der Freizeit.

Dennoch haben Deutschland und Japan das gleiche Ziel: Junge Menschen auf ihre Zukunft vorzubereiten. In beiden Ländern finden dabei Peer-to-Peer-Modelle viel Anklang. Damit unterstützen Peer-to-Peer-Projekte die selbstbestimmte, kritische Mediennutzung und fördern digitale Mündigkeit bei Kindern und Jugendlichen in beiden Ländern.

Autorin

Beate Kremser | Dipl.-Sozialpädagogin

Politische und kulturelle Bildung

Präventiver Jugendschutz, Medienpädagogik und Jugendmedienschutz beim Jugend- und Sozialamt Frankfurt am Main

Literatur- und Quellenangaben

Medienscouts NRW – Medienkompetenz durch Peer-Education. Verfügbar unter:

<https://www.medienscouts-nrw.de/>

Landesanstalt für Medien. 2021. Mediennutzung in der Familie. Orientierung und Ideen für den digitalen Alltag. Verfügbar unter:

https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/materials_and_ordering_system/download/L2_26_Mediennutzung_in_der_Familie_2021.pdf

Digitale Helden gGmbH. Das Mentorenprogramm der digitalen Helden. Verfügbar unter:

<https://digitale-helden.de/angebote/mentorenprogramm/>

Jugendarbeit im Spannungsfeld zwischen ehren- und hauptamtlichem Engagement

Matthias Stock

Jugendarbeit ist ein Handlungsfeld mit vielfältigen Ausprägungen. Oft lässt sich nicht eindeutig bestimmen, wo die Grenzen verlaufen, die Jugendarbeit von anderen Angebotsformen und Aktivitäten unterscheiden, die junge Menschen adressieren oder von ihnen selbst entwickelt werden. Das kann schon auf einer nationalen Ebene eine Herausforderung darstellen, wenn verschiedene Regionen in ihren historischen und administrativen Eigenheiten in den Blick genommen werden. Der wissenschaftliche Diskurs zur Jugendarbeit in Deutschland zeigt, wie eine Standortbestimmung und eine Selbstvergewisserung immer wieder neu herzustellen versucht wurde. Im europäischen Kontext zeigt die Serie „The history of Youth Work in Europe“ (vgl. Verschelden et al., 2009), die vom Europarat herausgegeben wird, wie differenziert sich Jugendarbeit und Jugendpolitik in den verschiedenen Nationalstaaten entwickelt haben. In einer globalen Perspektive potenzieren sich diese differenziellen Feinheiten. Unterschiedliche strukturelle Verortungen und Finanzierungsformen, historische Entwicklungen und geisteswissenschaftliche Traditionen, die jeweiligen konzeptionellen Rahmungen, die Vielfalt in der inhaltlichen und methodischen Ausgestaltung sowie die sich immer wieder verändernden Interaktionen und Gruppendynamiken junger Menschen führen zu ganz verschiedenen Ausprägungen, wie Jugendarbeit im Einzelfall aussieht. Es ist, als würde man durch ein Kaleidoskop blicken, in dem die unterschiedlichsten Farben und Formen sich immer wieder neu zusammensetzen und auf neue Weise schillern. Dazu trägt auch bei, dass Jugendarbeit sowohl durch ehrenamtliches als auch durch hauptamtliches Handeln mit jeweils eigenen dahinterliegenden Intentionen geprägt ist.

Die folgenden Ausführungen sind eine Auseinandersetzung mit den Eindrücken und Erfahrungen aus dem Studienprogramm für Fachkräfte der Jugendarbeit aus Japan und Deutschland, das sich 2023 als thematischen Rahmen „Das mediale Umfeld junger Menschen: Herausforderungen und Lösungsansätze“ setzte. Diese Eindrücke sind subjektiv und beziehen sich auf einzelne Einrichtungen und Initiativen, die wir als Delegation aus Deutschland kennenlernen durften. Aus den Erkenntnissen lassen sich jedoch zumindest übergeordnete Herausforderungen ableiten, die Anlass zu einer weiteren Reflexion und Selbstvergewisserung bieten können.

Eine Fluchtpunktperspektive auf Youth Work

Auch wenn sich die verschiedenen Ausprägungen von Jugendarbeit voneinander unterscheiden, lassen sich in den internationalen Darstellungen und den bisher entwickelten Definitionen einige Gemeinsamkeiten finden, die als Fluchtpunkte dienen können, um den Raum der Jugendarbeit im Sinne eines international verstandenen Begriffs als Youth Work abzustecken, innerhalb dessen eine Selbstverortung vorgenommen wird.

1. Youth Work bezieht sich immer auf junge Menschen, ungeachtet der Fokussierung einzelner Zielgruppen und den jeweiligen Altersbestimmungen von Kindheit, Jugend und jungem Erwachsensein sowie den Intentionen und Inhalten, die den Angeboten zu Grunde liegen. Sie entsteht in der Interaktion mit und zwischen jungen Menschen. Dabei folgt sie dem Prinzip der Equality, einer Gleichberechtigung, die Unterschiede wahrnimmt und deren Auswirkungen beachtet, sie gleichzeitig einer respektvollen Verständigung und kollektiven Aushandlungsprozessen zugänglich macht.
2. Sowohl in der japanischen als auch in der deutschen Entwicklung von Youth Work werden Partizipation und die Weiterentwicklung der Gesellschaft durch Formen der Mit- und Selbstbestimmung betont. In den internationalen Bestimmungen von Youth Work findet sich dies in unterschiedlicher Ausprägung. Allen gemeinsam scheint zu sein, dass junge Menschen über die aktive Gestaltung von Situationen und die Beteiligung an persönlich bedeutsamen Themen ihrer Lebenswelt neue Erfahrungen machen, die ihnen neben der persönlichen Entwicklung auch einen Zugang zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und bürgerschaftlichem Engagement eröffnen. Im deutschen Diskurs wird dies mit dem Auftrag der demokratischen Bildung oder Demokratiebildung beschrieben (vgl. Sturzenhecker, 2008 und 2013). Im japanischen Diskurs findet sich diese Perspektive in der Entwicklung der *ibasho* (vgl. Araya, 2004 und Tanaka, 2012). Diese Orte, die eigentlich Rückzugsorte von den gesellschaftlichen Anforderungen waren (a place where you can be yourself), werden zunehmend als Mitgestaltungsorte interpretiert, die gleichzeitig eine gesellschaftliche Perspektive auf Partizipation erzeugen. Diese beiden Formen werden als „participation in *ibasho*“ – die Beteiligung an Entscheidungen innerhalb der Einrichtung – und „participation from *ibasho*“ – die Beteiligung an der Gestaltung der Gesellschaft – beschrieben (vgl. Araya, 2004, S. 9f).
3. Youth Work wird im internationalen Kontext dem Bereich der non-formalen Bildung zugeordnet, in dem Erfahrungen in sozialen Situationen gemacht und reflektiert werden, die die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit ungeachtet formaler Bildungsabschlüsse fördern. Im englischsprachigen Raum wird das Ziel von Youth Work unter anderem wie folgt zusammengefasst: „Enable young people to develop holistically, working with them to facilitate their personal, social and educational development, to enable them to develop their voice, influence and place in society and to reach their potential“ (vgl. National Youth Agency, 2023). Im deutschsprachigen Diskurs wird der Begriff der außerschulischen Bildung als negative Bestimmung in Abgrenzung zu Schule ebenfalls durch die positivere Selbstbestimmung als non-formale Bildung abgelöst. Im japanischen Diskurs wird Youth Work allgemein dem Bereich „Social Education“ zugeordnet (vgl. MEXT, 2006). Social Education ist im Artikel 12 des Basic Act on Education beschrieben und dient neben der Familie (Artikel 10) und den formalen Bildungsorten Schule (Artikel 6), Universität (Artikel 7) und Privatschulen (Artikel 8) dazu, lebenslanges Lernen zu ermöglichen und die persönlichen Fähigkeiten zur Entfaltung zu bringen. Die grundlegende Ausrichtung des Bildungsverständnisses an der Persönlichkeitsentwicklung weist im Vergleich deutliche Parallelen auf. Im Basic Act on Education ist das Ziel in Artikel 1 vorangestellt: „Education must be provided with the aim of fully developing the individual character, as we endeavor to cultivate a people that is sound in mind and body and imbued with the qualities that are necessary in the people who make up a peaceful and democratic nation and society.“ Dieses

Bildungsverständnis, dem auch die Jugendarbeit in Japan folgt, lässt sich auch in Deutschland wiederfinden. Hier ist die Jugendarbeit ein Teilbereich der Kinder- und Jugendhilfe, die im Sozialgesetzbuch VIII rechtlich verankert ist. In § 1 wird grundlegend das Recht junger Menschen auf Förderung der Entwicklung und der Erziehung zu einer selbstbestimmten, eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit vorangestellt. Dabei sollen Benachteiligungen abgebaut, die Teilhabe an der Gesellschaft ermöglicht, vor Gefahren geschützt und positive Lebensbedingungen für junge Menschen geschaffen werden. Jugendarbeit ist darüber hinaus in einem eigenen Paragraphen beschrieben, der insbesondere die umfassende gesellschaftliche Beteiligung junger Menschen als Auftrag formuliert. Die Angebote der Jugendarbeit sollen nach § 11 „an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.“ In einer nicht abschließenden Aufzählung werden im Folgenden Profile außerschulischer Jugendbildungsangebote, gemeinschaftsorientierte Formen der Jugendarbeit, spezifische arbeitswelt-, schul- und familienbezogene Angebote, internationale Jugendarbeit, Kinder- und Jugendberatung als Orientierungspunkte benannt.

Wenn sich Jugendarbeit also auf junge Menschen bezieht, sie in ihrer Entwicklung zu einer eigenständigen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit unterstützt, ihre gesellschaftliche Teilhabe und Mitbestimmungsfähigkeit fördert und dabei in einem informellen Setting vielfältige Bildungsanlässe schafft, dann stellt sich die Frage, wie und von wem junge Menschen adressiert werden.



Jugendarbeit als ehrenamtliches Engagement und als Beruf

Ehrenamtliches Engagement ist ein immanenter Bestandteil der Jugendarbeit. Wenn die Angebote junge Menschen dazu anregen sollen, diese selbst mitzugestalten, in ihnen Verantwortung zu übernehmen und sich darüber hinaus gesellschaftlich zu engagieren, dann leitet sich daraus ab, dass ehrenamtliche Tätigkeiten ermöglicht und gefördert werden. In der Entwicklungsgeschichte der Jugendarbeit in Japan und in Deutschland zeigt sich, dass eigeninitiierte Gruppenaktivitäten junger Menschen einen wichtigen Bestandteil darstellen. In beiden Ländern lassen sich Jugendbewegungen finden, die auf Selbstorganisation und ehrenamtlichem Engagement beruhen. In Japan entwickelten sie sich weiter als *Seinendan* (Youth Association) und als *Shonendan* (Boy Scout Movement). Dabei prägte auch der Einfluss westlicher Jugendbewegungen die weiteren Entwicklungen (vgl. Morozumi, 2021, S. 69f). In Deutschland finden sich frühzeitig bereits selbstorganisierte Zusammenschlüsse junger Menschen, die als Jugendbewegung neue Formen der Gruppenpädagogik als Bildung unter Gleichaltrigen entwickelten, die heute als Peer-Education oder Peer-to-Peer-Ansätze bezeichnet werden (vgl. Münchmeier, 2010, S. 534). Mit sogenannten Lichtstuben gab es bereits vorher schon Orte, die ein weitgehend freies Zusammentreffen junger Menschen ermöglichten (vgl. Gängler, 2005, S. 503f). In der weiteren Entwicklung gründeten sich viele unterschiedliche Jugendverbände mit eigenen Organisationsformen, in denen junge Menschen zu ihren eigenen Themen und persönlichen Überzeugungen aktiv sind. Die Förderung der Jugendverbandsarbeit ist eine eigenständige gesetzliche Verpflichtung, die neben der Jugendarbeit besteht und viele inhaltliche und methodische Gemeinsamkeiten aufweist. Geprägt wurde die Jugendarbeit ebenfalls durch die Einflüsse des US-amerikanischen Modells der Jugendbildung in den westlichen Besatzungszonen nach dem Zweiten Weltkrieg, die als German Youth Activities bezeichnet werden und eine Offene Clubarbeit in Deutschland begründeten, die durch einen überwiegenden Anteil ehrenamtlichen Engagements ausgestaltet wurden (vgl. Hafenecker, 2021, S. 97). Mit der Jugendzentrumsbewegung in den 1970er Jahren entwickelten sich zudem von jungen Menschen selbstverwaltete Einrichtungen, in denen eine unabhängige Freizeitgestaltung und eine demokratische Selbstbestimmung eingefordert wurden.

Gleichzeitig hat sich Jugendarbeit als ein berufliches Handlungsfeld entwickelt, in dem sich eine zunehmende Professionalisierung vollzieht. Neben der Selbstorganisation gab es in der Modernisierung der Gesellschaft – oft eng verbunden mit der Industrialisierung – eine beginnende staatliche Organisation von Angeboten für junge Menschen, die einerseits Unterstützung und Möglichkeiten der Freizeitbeschäftigung beinhalteten, jedoch auch mit eigenen Intentionen verknüpft waren. Diese lassen sich näherungsweise bestimmen als Förderung der Gesundheit und Arbeitskraft junger Menschen, der Prävention vor Gefahren und der Persönlichkeitsbildung hin zu einem anerkannten Mitglied der Gesellschaft. Diese Aktivitäten wurden hauptamtlich initiiert bzw. begleitet. In Deutschland wurden außerschulische Angebote für junge Menschen zu Beginn des 20. Jahrhunderts oft von Lehrkräften umgesetzt, die ehrenamtlich unterstützt wurden (vgl. Thole/Küster, 2005, S. 496f). Mit der Entwicklung von Sozialarbeit und Sozialpädagogik als Beruf und später zu einem Hochschul-/ Fachhochschulstudium entstand ein Qualifikationsprofil, das nun in der Bezeichnung Soziale Arbeit zusammengefasst wird (vgl. Kruse, 2013). Für die Jugendarbeit etablierte sich das Qualifikationsprofil Soziale Arbeit in Deutschland immer mehr zum Qualitätsstandard und hat zu einer schrittweisen Professionalisierung beigetragen. Im wissenschaftlichen Diskurs wird die Jugendarbeit als ein Teilbereich der Sozialen Arbeit ausgewiesen. In Japan hat sich der Berufsabschluss Soziale Arbeit etwas später entwickelt. Mittlerweile gibt es in

Deutschland einen Berufsverband für Soziale Arbeit, der fachliche Standards und berufsethische Prinzipien vertritt und fördert. In den wissenschaftlichen Veröffentlichungen wird Soziale Arbeit in Japan stark mit einzelfallorientierter Beratung, der Integration in den Arbeitsmarkt, der Förderung von Gesundheit und der Unterstützung benachteiligter Personengruppen verbunden. Eine Verknüpfung mit Jugendarbeit als Teil von Social Education lässt sich vordergründig nicht erkennen. Gleichzeitig gibt es einen Diskurs um die Ausrichtung einer wissenschaftlich fundierten Sozialen Arbeit in Japan, die das Wohlergehen aller Menschen zum Ziel hat (vgl. Noguchi, 2010 und Kubo, 2021). Während des Studienprogramms in Japan lernten wir vor allem Fachkräfte mit Qualifikationen auf anderen Gebieten als der Sozialen Arbeit kennen, die sich im Bereich der Jugendarbeit engagieren. Mehrheitlich handelte es sich um Lehrkräfte mit einem pädagogischen Abschluss, die an Schulen angestellt sind, sowie um Fachkräfte mit einem psychologischen oder psychiatrischen Abschluss.

Einblicke in die Jugendarbeit in Japan

Die Gespräche, die wir mit Fachkräften aus Japan führen konnten und die Einrichtungen, die uns ihre Arbeit vorstellten, waren wertvolle Eindrücke, die uns trotzdem lediglich in Ausschnitten einige Einblicke in die Jugendarbeit in Japan geben konnten. Demnach stellen sie keinen umfassenden Überblick dar und lassen es nicht zu, generell gültige Aussagen zu treffen. Die Schilderungen der Fachkräfte sowie die Einrichtungsbesuche vermittelten den Eindruck, dass die Schule auch außerhalb der formellen Bildung einen wesentlichen Erfahrungsraum für junge Menschen in Japan ausmacht. Freizeitangebote und themenorientierte AGs sowie Beratungs- und Unterstützungsangebote werden oft von den Lehrkräften unterbreitet, die auch für den Klassenunterricht verantwortlich sind. Der Ort Schule ist damit zugleich ein wesentlicher Lernort der formellen und der non-formalen Bildung. Auch die Medienbildung ist insbesondere an die Schule angebunden. Mit der politischen Zielsetzung, jeden jungen Menschen an einer Schule mit einem digitalen Endgerät auszustatten, wurde auch der Auftrag der Befähigung zur Nutzung der technischen Endgeräte an die Schulen und ihre Lehrkräfte übertragen.

In den Erfahrungsberichten war ein besonders hohes Maß an Engagement der Fachkräfte in Japan sowie eine Orientierung an den Bedürfnissen und Herausforderungen von Kindern und Jugendlichen zu spüren. Sie schilderten eine hohe individuelle Belastung junger Menschen durch den Leistungsdruck im Schulsystem, Abwertungs- und Mobbing Erfahrungen sowie tradierte Rollenvorstellungen. In der eindrücklichen Darstellung der japanischen Fachkräfte wurden Rückzugstendenzen, soziale Isolierung, Selbstzweifel und exzessive Mediennutzung junger Menschen geschildert, die wiederum mit Folgeproblemen verbunden sind. Wir erfuhren von einzelnen Projekten, die diese Herausforderungen in der Arbeit mit jungen Menschen aufgriffen. An der Obiyama Junior High School in Kumamoto wurden beispielsweise verschiedene Online-Beratungsangebote entwickelt, die jungen Menschen mit schulabstinentem Verhalten sowohl Peer-to-Peer-Kontakte und niedrigschwellige Beratung ermöglichten als auch Beteiligungsmöglichkeiten, um Rückmeldungen zu persönlichen Erfahrungen an der Schule sowie Veränderungswünsche zu übermitteln. Mit der Social Media Association in Hyogo lernten wir eine selbstorganisierte Form der Medienbildung kennen, die junge Menschen an Schulen zu Gefahren der Nutzung digitaler Medien aufklärt und Kompetenzen der Mediennutzung vermittelt. Die Studierenden, die die Angebote an Schulen durchführen, stehen in einem regelmäßigen Austausch mit der Universität in Hyogo, an der Phänomene der Nutzung digitaler Medien durch junge Menschen wissenschaftlich aufgearbeitet werden. In Ergänzung dazu gibt es eine Vielzahl an Einrichtungen der National Institution

for Youth Education (NIYE), die junge Menschen in Kontakt mit Naturerlebnissen bringen. Neben dem National Olympics Memorial Youth Center betreibt NIYE insgesamt 13 National Youth Friendship Centers und 14 National Youth Outdoor Learning Centers, die über die vier Hauptinseln Japans verteilt sind. Über Kooperationen mit Schulen werden hier Erfahrungsräume für Klassen geschaffen, in denen junge Menschen in erlebnispädagogischen Angeboten einen neuen Bezug zu ihrer Umwelt abseits digitaler Lebenswelten herstellen können.

Insgesamt stellt es sich so dar, dass die Angebote der Jugendarbeit und der Medienbildung, die wir kennenlernen konnten, in einem Kontext formeller Bildungseinrichtungen stattfindet. Sie lässt sich mehrheitlich entweder als Bestandteil der erweiterten Bildungsangebote direkt an Schulen einordnen oder wird in außerschulischen Bildungseinrichtungen über Kooperationen mit Schulen und die Arbeit mit Schulklassen umgesetzt. Die Angebote bewegen sich im Bereich der präventiven Aufklärungsarbeit, der erlebnispädagogisch orientierten Gesundheitsförderung und der Intervention bei individuellen Problemen und Krisen. Während die erlebnispädagogisch orientierten Angebote sehr von der Perspektive getragen werden, dass junge Menschen eigene Erlebnisse in der Natur sammeln und reflektieren, stehen in den medienpädagogischen Angeboten der Schutzgedanke und die Wissensvermittlung eher im Fokus. Im Rahmen des Studienprogramms haben wir keine Einrichtungen besuchen können, die von jungen Menschen spontan und eigeninitiativ besucht werden können oder direkt von ihnen selbst nach ihren jugendkulturellen Interessen ausgestaltet werden. Die Formen der Partizipation innerhalb eines *ibasho* oder von jungen Menschen selbst entwickelte mediale Erfahrungsräume hätten möglicherweise noch weitere Einblicke eröffnet, wie eine selbstgewählte Auseinandersetzung mit Medien, bspw. über Gaming-Angebote, popkulturelle Interessen, mediengestützte Jugendbeteiligung oder erste Coding-Erfahrungen in Japan aussehen kann.



Reflexion und Schlussfolgerungen

Sowohl in Deutschland als auch in Japan spielen nichtstaatliche Organisationen und das zivilgesellschaftliche Engagement eine bedeutende Rolle bei der Ausgestaltung sozialer Unterstützungsangebote und der Entwicklung der Gesellschaft (vgl. Bauer/ Dahme/ Wohlfahrt, 2012 und Kreitz, 1989). In der Auseinandersetzung mit den Unterschieden zwischen den sozialstaatlichen Unterstützungssystemen ist zu beachten, dass sich Soziale Arbeit sowie ihre Theorien und Methoden in einem westlichen Wertesystem und unter den jeweiligen Bedingungen der historischen, wissenssoziologischen und kulturellen Gegebenheiten entwickelt hat. Bereits in den verschiedenen europäischen Nationalstaaten lassen sich verschiedene Ausprägungen und Besonderheiten von Leistungen und Angeboten erkennen, die mit Social Welfare, Social Work und Youth Work benannt werden. Berechtigterweise wird im japanischen Diskurs zur Entwicklung der Sozialen Arbeit darauf hingewiesen, dass es grundsätzliche Unterschiede der kulturellen Prägung und der Denk- und Herangehensweise in Bezug auf soziale Probleme gibt, die jedoch nicht in einer widersprüchlichen Beziehung zueinander bewertet werden sollten (vgl. Kubo, 2020, S. 107). Diese Erkenntnis entwickelten wir ebenfalls als Delegation während unseres Aufenthalts. Uns war es wichtig, die Herausforderungen und die Lösungsansätze kennenzulernen und ein Verständnis für die jeweilige Praxis in den einzelnen Einrichtungen sowie für die Sichtweisen der Fachkräfte zu entwickeln. In den weiteren Ausführungen soll deshalb keine Bewertung vorgenommen werden. Vielmehr sollen die Schlussfolgerungen dazu dienen, einige Wirkungsaspekte zu reflektieren und daraus Impulse abzuleiten. Sie orientieren sich an den drei beschriebenen Fluchtpunkten, innerhalb derer sich Jugendarbeit mindestens verorten lässt und greifen das Verhältnis zwischen ehrenamtlichem und hauptamtlichem Engagement auf, das dieses Handlungsfeld prägt.

- **Ehrenamtliches und hauptamtliches Engagement in der Jugendarbeit**

Jugendarbeit ist ein Handlungsfeld, das von aktiver Eigentätigkeit und sozialen Interaktionen geprägt ist und diese als Bildungsanlässe nutzt. Die Anregung von Beteiligung, sozialem Engagement und gesellschaftlicher Mitverantwortung gehören zu ihrem Selbstverständnis. Das bedeutet, dass sie ein typischer Ort für ehrenamtliche Verantwortungsübernahme ist. Das Engagement junger Menschen wird gezielt angeregt und gefördert. Sie erhalten hier die Gelegenheit, sich persönlich auszuprobieren und Kompetenzen zu entwickeln, um selbstbestimmte Lebensentwürfe entwickeln und realisieren zu können. Die Studierenden, die sich in der Social Media Association in Hyogo für Medienworkshops an Schulen engagieren, sind ein gutes Beispiel dafür. Solche ehrenamtlichen Aktivitäten lassen sich in der Jugendarbeit und der Jugendverbandsarbeit in Deutschland ebenfalls in kleinem und großem Maßstab – bis hin zu selbstverwalteten Einrichtungen, die von jungen Menschen gestaltet werden – finden.

Auch das Handeln der hauptamtlichen Fachkräfte in der Jugendarbeit ist in der Regel von einem großen Engagement geprägt. Im Austausch mit den Fachkräften aus Japan war dies eindrucksvoll zu erleben. Dabei schien es, als ob die Angebote der Jugendarbeit, die an den Schulen stattfinden, eine Zusatzaufgabe sind, die Lehrkräfte nach dem Unterricht übernehmen. In einem Einzelbeispiel berichtete eine Lehrkraft von der eigentlichen Lehrtätigkeit, der Funktion als beauftragte Lehrkraft für den Alltag der jungen Menschen an der Schule sowie der Entwicklung von online-basierten Beratungsangeboten für junge Menschen, die sich in persönlichen Problemlagen befinden oder negative Erfahrungen in der Schule gemacht haben und sich zurückziehen. Zu den Problemlagen junger Menschen führte diese

Lehrkraft eigene Studien durch und referierte dazu landesweit in Fachvorträgen und Fortbildungen. Auch in anderen Schilderungen ließen sich oft mehrere berufliche Rollen im Tätigkeitsspektrum einer Fachkraft entdecken, für die in Deutschland unterschiedliche Qualifikationen und Berufsfelder zu finden sind: sie reichten unter anderem vom Lehrpersonal an Schulen über Fachkräfte der Jugendarbeit, der Schulsozialarbeit, der Medienpädagogik, des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes und der Erziehungsberatung bis hin zu Beratungs- sowie Fort- und Weiterbildungstätigkeiten. Die Vielfalt und der Umfang der Tätigkeiten scheinen weit über ein ehrenamtliches Engagement hinauszugehen und eher für eine starke Entgrenzung der Arbeitstätigkeit zu sprechen. Auch in Deutschland gibt es Stellen, in denen Anteile von Schulsozialarbeit, Offene Kinder- und Jugendarbeit und mobile Jugendarbeit kombiniert sind. Selbst wenn dies nicht der Fall ist, ist es oft eine Herausforderung, alle Tätigkeiten in der Arbeitszeit zu erledigen. Oft sind auch Tätigkeiten zu erledigen, die (wie bspw. Reinigungs- und Reparaturtätigkeiten) nicht zum eigentlich sozialpädagogischen Auftrag gehören.

Engagement und Ehrenamt prägen die Jugendarbeit und geben ihr ein spezifisches Profil. Dennoch braucht es in der Jugendarbeit ausreichend Stellenanteile, um Aufgaben im Hauptamt auf Dauer verbindlich absichern zu können. Es ist nicht ungewöhnlich, dass neu entstehende Bedarfe erst einmal zusätzlich abgedeckt werden oder neue Lösungsansätze im ehrenamtlichen Bereich ausprobiert werden. Zukunftsfähig sind solche Maßnahmen jedoch erst, wenn sie nicht vom persönlichen Engagement einzelner Personen abhängen, sondern über hauptamtliche Stellen abgesichert werden können. Es lässt sich in einer einfachen Aussage zusammenfassen: Hauptamt muss Ehrenamt ermöglichen und unterstützen, hauptamtliche Pflichtaufgaben dürfen jedoch nicht von ehrenamtlichem Engagement abhängig sein.

- **Die Qualifikation von hauptamtlichen Fachkräften in der Jugendarbeit**

Die Qualifikation prägt die Intention sowie die Art und Weise, mit der ein Beruf ausgeübt wird. Dabei spielen unter anderem das zu Grunde liegende wissenschaftliche Wissen, die daraus entwickelten Ausbildungsinhalte, das Grundverständnis von Zusammenhängen, die damit verbundene professionelle Haltung und die Motivation, mit der die Ausbildung aufgenommen wird sowie die Herangehensweise an berufliche Situationen und die Lösung von Problemen eine Rolle. Diese Grundeinstellung, aus der sich das berufliche Handeln ableitet, wird unter als berufliches Selbstbild und professioneller Habitus bezeichnet. In der Sozialen Arbeit hat sich dabei ein eigenständiger Diskurs um die Wirkung des professionellen Selbstverständnisses entwickelt (vgl. Becker-Lenz et al., 2013 und Schwarz/ Ferchhoff/ Vollbrecht, 2014). Im Grundverständnis der Sozialen Arbeit liegt begründet, dass Verhaltensweisen und Probleme bei der Lebensgestaltung vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Bedingungen betrachtet werden. Die Veränderung von Lebensbedingungen zur Förderung von sozialer Gerechtigkeit und gesellschaftlicher Teilhabe sind Kernbestandteile der Global Definition of the Social Work Profession, die von der International Federation of Social Workers herausgegeben wird (vgl. IFSW, 2014).

In Deutschland gilt für alle Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe das Fachkräftegebot. Es sagt im Kern aus, dass hauptamtlich beschäftigte Personen sich persönlich eignen und über eine entsprechende Ausbildung verfügen müssen, die sie für die jeweilige Aufgabe qualifiziert. Für die Jugendarbeit wird das Studium der Sozialen Arbeit immer mehr zu einem Qualifikationsstandard. Einerseits ist die Jugendarbeit ein klassisches Handlungsfeld der sozialpädagogischen Gruppenarbeit als Methode der non-formalen

Bildung und erfordert dort, wo junge Menschen persönliche Krisen und Notsituationen erleben, zugleich sozialarbeiterische Kompetenzen. Die früher voneinander unterschiedenen Schwerpunkte der Sozialpädagogik und der Sozialarbeit sind nun im Studiengang Soziale Arbeit zusammengefasst. Andererseits sind Kernaufgaben, wie die Beteiligung junger Menschen und die Förderung der Persönlichkeitsentwicklung sowie von selbstbestimmten Lebensentwürfen immer auch mit einer gesellschaftlichen Perspektive auf junge Menschen und die Anerkennung ihrer Themen, Bedürfnisse, Wünsche, Sorgen und Forderungen verbunden. Diese erstrecken sich auch auf hybride Lebenswelten junger Menschen, in denen soziale Medien, virtuelle Erlebnisse in Videospiele und die Auseinandersetzung mit digital über das Internet verbreiteten Medieninhalten ein als Normalität erlebter, unhinterfragter Bestandteil sind. Mit Formen der digitalen Jugendarbeit, die vor allem durch die Kontaktbeschränkungen während der Coronapandemie zu einem Erfordernis wurden sowie der Entwicklung von hybridem Streetwork als Form der aufsuchenden Jugendarbeit in digitalen Räumen haben sich bereits neue Ansätze entwickelt, die darauf Bezug nehmen und digitale Kompetenzen zugleich fördern.

In Japan beruft sich Soziale Arbeit ebenfalls auf die internationale Definition und entwickelt berufsethische Prinzipien (vgl. Kubo, 2021, S. 107f). In der Jugendarbeit scheint diese Qualifikation jedoch bisher nicht als Standard diskutiert zu werden. Vielmehr wirkt es so, als würden die Freizeitgestaltung und die Unterstützung junger Menschen in Krisensituationen einen Teil des Alltags an Schulen ausmachen, der von pädagogisch oder psychologisch ausgebildeten Lehrkräften als zusätzliche Aufgabe umgesetzt wird. Im Austausch mit den Fachkräften in Japan wurde viel von Einzelfällen berichtet und wie eine Unterstützung in herausfordernden Situationen gelang, durch die jungen Menschen – bspw. mit schulischen und sozialen Problemen oder mit bereits bestehendem Schulvermeidungsverhalten – eine Rückkehr in den Schulalltag ermöglicht werden konnte. Der Leistungsdruck und die gesellschaftlichen Erwartungen wurden als generelles Problem für junge Menschen beschrieben. Eine Perspektive auf die gesellschaftlichen Bedingungen und Machtverhältnisse sowie die Interessenvertretung junger Menschen, aus der Forderungen und Vorschläge zur Verbesserung des Wohlbefindens junger Menschen entsprechend den Prinzipien der Sozialen Arbeit („social work engages people and structures to address life challenges and enhance wellbeing“ – IFSW, 2014) abgeleitet werden könnten, scheint nicht umfassend ausgeprägt zu sein. Die gesellschaftliche Bedingtheit von persönlich erlebten Krisensituationen tritt scheinbar hinter eine psychologisierende Sichtweise zurück, in der eine Änderung nur möglich ist, wenn diese auf der Ebene des Individuums stattfindet. Es könnte eine lohnenswerte Sicht sein, das Verständnis von Jugendarbeit auch unter dem Blickwinkel der Qualifikation von Fachkräften in Japan, ihrem Berufsprofil und ihrem professionellen Selbstverständnis zu diskutieren. Dabei wäre es sicher auch gewinnbringend zu hinterfragen, inwiefern die vielen verschiedenen beruflichen Anforderungen und Tätigkeitsbereiche einer einzigen Fachkraft möglicherweise zu einem Spannungsverhältnis bzw. zu einem Konflikt zwischen verschiedenen beruflichen Rollen führen.

- **Das Verhältnis zwischen Jugendarbeit und Schule**

Ein großer Teil der Freizeit- und Unterstützungsangebote wird für junge Menschen in Japan an der Schule angeboten oder organisiert, die sie besuchen. Dies folgt der Grundausrichtung, dass Menschen dort eingebunden werden, wo ihr lebensweltlicher Schwerpunkt liegt (vgl. Kreitz, 1989, S. 57f). In Deutschland gibt es ebenfalls Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Schulräumen sowie Angebote,

wie die Schulsozialarbeit, die gruppenpädagogische Formate und individuelle Beratung und Unterstützung am Lernort Schule miteinander verbinden. Ein überwiegender Anteil der Jugendarbeit findet jedoch außerhalb der Schule in eigenständigen Einrichtungen statt.

Mit einer Verortung an Schule gehen verschiedene Nebeneffekte einher. Auf der einen Seite scheint die Schulpflicht, die sowohl in Japan als auch in Deutschland existiert, eine Gewährleistung zu versprechen, alle jungen Menschen erreichen zu können. Unbestritten ist auch, dass Angebote und Methoden, die den Lehrplan ergänzen und die Interessen von jungen Menschen auch im Schulalltag aufgreifen, die Qualität der Lernerlebnisse deutlich bereichern. Auf der anderen Seite sind die Grundausrichtungen formaler und non-formaler Bildung nicht immer miteinander in Einklang zu bringen. Wenn Partizipation ein Grundmerkmal von Jugendarbeit ist, dann kommt die Möglichkeit zur Einflussnahme und Veränderung des Lernsettings an Schulen schnell an Grenzen. Es ist ein Ort, der von bestehenden Lehrplänen und deren Ausgestaltung durch die Lehrkräfte geprägt ist. Wenn junge Menschen das Gefühl haben, nur in geringfügigen, weniger bedeutsamen Ausschnitten beteiligt zu werden oder trotz ihrer Meinungsäußerung keine Veränderungen erreichen zu können, dann erleben sie dies als Scheinpartizipation oder als Simulation und (Ent-)Täuschung (vgl. Lindner, 2016 und Morozumi, 2021). In der Folge ist trotz eines Interesses an lokalpolitischen Themen ihre Motivation zu einer Teilnahme an politischen Entscheidungsprozessen gering. Von diesen Erfahrungen berichteten sowohl die japanischen als auch die deutschen Fachkräfte während des Studienprogramms.



Die Kooperation zwischen Jugendarbeit und Schule, die sich in Deutschland in stärkerem Maß eigenständig entwickelte, ist im deutschsprachigen Diskurs Gegenstand intensiver Auseinandersetzungen. Besonders verstärkt wurde dies durch den umfassenden Ausbau von

Ganztagsangeboten, in denen Freizeitangebote außerhalb des Unterrichts an Schulen durchgeführt werden. Dabei wird sowohl auf positive Effekte der Kooperation als auch auf die Gefahr hingewiesen, dass sich Jugendarbeit zu stark an Schule anpassen muss, damit Kooperationen gelingen und damit möglicherweise ihre eigenen Grundmerkmale, Stärken und Potenziale aufgibt (vgl. Dell'Anna, 2011 und Icking/ Deinet, 2021). Für eine gelingende Partizipation, die auch tatsächlich eine lokale Wirkung entfalten kann, sind Orte für junge Menschen eine wertvolle Bereicherung, an denen sie sich unabhängig von Schule entwickeln, eigene Interessen und Schwerpunkte entdecken und gelingende Erfahrungen der Selbstwirksamkeit durch Beteiligung erleben können. An solchen Orten, die nach eigenen Wünschen und Bedürfnissen mitgestaltet werden können, werden oft die ersten Erfahrungen sozialen Engagements und gesellschaftlicher Mitverantwortung gemacht.

- **Der Raum als Bildungselement**

Mit der Etablierung von Konzepten der non-formalen Bildung und des lebenslangen Lernens haben Bildungssettings abseits der geplanten Wissensvermittlung eine Aufwertung und Anerkennung erhalten. Diese Konzepte gehen davon aus, dass jede Situation einen Bildungsanlass darstellen kann und dass Lernerfahrungen umso eindrücklicher und nachhaltiger sind, je stärker sie eigeninitiativ und intrinsisch motiviert eingegangen werden sowie je näher der Bezug zu eigenen Erfahrungen und zur eigenen Lebenswelt ist. In der Reformpädagogik wurde dabei auch die Bedeutung des Raumes als Gestaltungselement für Bildungsprozesse erkannt. Dieses Verständnis fand Einfluss in die Jugendarbeit und wird in der non-formalen Bildung theoretisch mit dem Begriff „Aneignung“ beschrieben (vgl. Deinet/ Reutlinger, 2004). Demnach sind Räume nicht einfach Gegebenheiten, in denen sich Menschen bewegen, sondern sie entstehen in einer Wechselwirkung mit handelnden Menschen: Räume eröffnen und verhindern soziale Handlungsweisen und soziale Interaktionen wiederum erzeugen Räume und verändern deren jeweils subjektive Bedeutungen. In der Jugendarbeit werden jugendkulturelle Phänomene (bspw. Graffiti, Skateboarding oder das Besetzen öffentlicher Plätze) deshalb hinsichtlich der Aneignung von Räumen interpretiert. Räume werden dabei nicht nur erschlossen, erobert oder umgedeutet, sondern sie werden durch die Interaktion auch neu geschaffen. Dieses Verständnis schließt auch virtuelle Räume ein. In diesem Sinn ist das mediale Umfeld junger Menschen nicht einfach eine Gegebenheit, sondern es wird in den Interaktionen ebenfalls angeeignet, umgedeutet, für eigene Inszenierungen genutzt und immer wieder neu hergestellt. Besonders interessant sind Verknüpfungen zwischen der Umwelt und virtuellen Realitäten, die sich durch mobile Endgeräte zu einer Selbstverständlichkeit entwickelt haben. In der Jugendarbeit wird der Raum deshalb ganz bewusst genutzt, um Bildungserfahrungen zu ermöglichen und junge Menschen in eine aktive Auseinandersetzung zu ihrer Umwelt zu bringen.

Wenn Jugendarbeit in Räumen der Schule stattfindet, dann sind diese oft mit Funktionen versehen und das Verhalten in diesen Räumen ist oft reglementiert. Handelt es sich um Unterrichtsräume, dann sind sie in der Regel so zu nutzen, dass der Schulalltag reibungslos ablaufen kann. In den Interaktionen begegnen sich Lehrkräfte und Schulkinder auch am Nachmittag in ihren schulbezogenen Rollen. Das Gestaltungs- und Umdeutungspotenzial wird dadurch oft eingeschränkt. Auch wenn die Schule ein wesentlicher Ort für junge Menschen ist, an dem sie viel Zeit verbringen, stellen andere Orte der selbstbestimmten Freizeitgestaltung eine wertvolle Bereicherung ihrer Lebenswelt dar, an denen sie andere Erfahrungen machen können, als dies an der Schule der Fall ist. Dabei sind virtuelle Räume, die

auch auf junge Menschen eine Faszination ausüben, als Ort für aktive Bildungserfahrungen mitzudenken (vgl. Moser, 2010). Neben den Fragen der technischen Bedienung von Endgeräten und ihrer zielgerichteten Nutzung sowie Aspekten des Schutzes junger Menschen vor Gefahren stehen für die Jugendarbeit insbesondere die aktiven, selbsttätigen Aneignungsprozesse in digitale Welten, die Bedeutung der Interaktionen aus Sicht der jungen Menschen sowie die Reflexion der gemachten Erfahrungen im Mittelpunkt. Eine gelingende Medienbildung geht damit über eine didaktische Vermittlung hinaus und erfolgt im besten Fall in verschiedenen Bildungssettings. Dabei ist es von Vorteil, wenn vertrauensvolle Beziehungen zu verschiedenen Fachkräften mit unterschiedlichen Qualifikationen sowie beruflichen Aufträgen und Rollenverständnissen eingegangen werden können.

- **Das Verständnis von Jugend und Partizipation**

Die Vorstellungen und Erwartungen, die mit Jugend als eigenständiger Lebensphase mit spezifischen Entwicklungsaufgaben verbunden werden, befinden sich in einem Prozess der dauerhaften gesellschaftlichen Aushandlung. Gerade in Gesellschaften, in denen ältere Bevölkerungsgruppen stärker als die junge Generation vertreten sind, werden junge Menschen mit den Hoffnungen und Sorgen einer Zukunft der gegenwärtigen Gesellschaft assoziiert. Diese Tendenzen lassen sich sowohl in Deutschland als auch in Japan erkennen. Die Schrumpfung sowie die Überalterung der Bevölkerung bei einer Lebenserwartung von 100 Jahren war in den Darstellungen des japanischen Bildungsministeriums eine der großen Zukunftsherausforderungen neben Globalisierung, Digitalisierung und wirtschaftlicher Unsicherheit durch den gesellschaftlichen Wandel. Gleichzeitig werden zukunftsweisende politische Entscheidungen in der Regel nicht unter der Maßgabe getroffen, welche Wünsche und Vorstellungen junge Menschen von einer Gesellschaft haben, die sie als lebenswert und zukunftsfähig einschätzen. Stattdessen werden häufig umfassende Anforderungen an junge Menschen gestellt, die in der Regel darauf abzielen, sich schnell und reibungslos in die Gesellschaft zu integrieren, ihre Arbeitskraft voll zur Verfügung zu stellen und den gesellschaftlichen Wandel nach den Vorstellungen einer Erwachsenengeneration umzusetzen. Jugendliches Experimentierverhalten und das Herausfordern von Grenzen und Normen werden dabei schnell als Gefährdung interpretiert, die es durch präventive Maßnahmen zu verhindern gilt.

Jugendarbeit ist ein Handlungsfeld, in dem die Sichtweisen, Wünsche und Bedürfnisse junger Menschen im Mittelpunkt stehen. Der Blick auf junge Menschen ist wohlwollend, zutrauend und von einer Überzeugung ihrer Selbst- und Mitbestimmungsfähigkeit geprägt. Im deutschen Diskurs wird die Jugendarbeit zuweilen als einziger gesellschaftlicher Bereich beschrieben, in dem sie eigene Erfahrungen als handelnde Subjekte in demokratischen Entscheidungsgemeinschaften erwerben können (vgl. Scherr/Sturzenhecker, 2014, S. 372f). Gleichzeitig findet auch Jugendarbeit unter konkreten gesellschaftlichen Bedingungen und Zielsetzungen statt. Oftmals sind diese mit der Finanzierung oder den jeweiligen Planungen von Behörden verknüpft. Jugendarbeit ist gefordert, ihre Vorgehensweisen zu legitimieren und ihre Wirkungen darstellen zu können. Damit bewegt sich Jugendarbeit in einem weiten Feld, das zwischen spontanen, unvorhersehbaren Situationen und geplanten pädagogischen Arrangements entsteht und sowohl Reflexionsprozesse gezielt anregt als auch unverplanten Freiraum für eigene Deutungsweisen ermöglicht. Insofern lassen sich zwei Perspektiven beschreiben: „youth work working with young people“ and „youth work working on young people“ (Council of Europe, 2023). Diese erzeugen Widersprüche, die sich oft nicht auflösen lassen.

In den Darstellungen der japanischen Fachkräfte ließ sich ein Pragmatismus feststellen, Ideen auszuprobieren und in der schrittweisen Umsetzung neue Erkenntnisse zu gewinnen. Dies schien gerade da, wo Lehrkräfte in der Vermittlung von Medienkompetenzen selbst zugleich Lernende sind, eine erfolgversprechende Herangehensweise zu sein, um im Prozess an den Aufgaben zu wachsen, anstatt von vornherein an zu großen Zielen zu scheitern. Gleichzeitig wirkte es so, als wären medienpädagogische Angebote und Formen der Jugendarbeit sehr auf Bildungszwecke ausgerichtet, in denen die subjektiven Interessen junger Menschen und ihr Mediennutzungsverhalten eher als Störfaktor und potenzielle Gefährdung wahrgenommen werden. Die Selbstbildungspotenziale durch selbstgewählte, oft spielerische mediale Beschäftigungen oder die Potenziale einer Selbstorganisation junger Menschen in Jugend- und Subkulturen über digitale Medien werden dabei möglicherweise übersehen, weil sie nicht im Lehrplan abgebildet bzw. abbildbar sind. Wahrscheinlich benötigt es andere Orte als die Schule und von den Lehrkräften unabhängige Beziehungen zu sozialpädagogisch geschulten Erwachsenen, um diese Potenziale zur Entfaltung zu bringen. Oft sind es in der Jugendarbeit auch ehrenamtlich tätige junge Menschen, die aufgrund des geringeren Altersunterschieds und des Verständnisses für die Medieninteressen sowie das Mediennutzungsverhalten junger Menschen eine wichtige Verbindung herstellen können, um Bildungsprozesse gelingen zu lassen.



Fazit

Jugendarbeit ist ein Handlungsfeld, das jungen Menschen wertvolle Erfahrungen zur Entwicklung ihrer Persönlichkeit in non-formalen Bildungssettings ermöglicht. Es ist von einem hohen Engagement von ehrenamtlich Aktiven und hauptamtlich angestellten Fachkräften geprägt. Dabei ist es ein Ziel der Jugendarbeit, die Beteiligung junger Menschen im Sinne einer umfassenden gesellschaftlichen

Partizipation zu fördern. Sowohl in der Entwicklung der Jugendarbeit als auch in den aktuellen Herausforderungen der Digitalisierung, der gesellschaftlichen Transformation, der Gesundheitsförderung und der Anregung zivilgesellschaftlicher Mitverantwortung lassen sich Parallelen zwischen der Jugendarbeit in Japan und in Deutschland entdecken. Der Austausch mit Fachkräften und die Einblicke in die Jugendarbeit in Japan haben dabei auch die Sicht auf die eigene Praxis der Jugendarbeit in Deutschland erweitert.

Die Erfahrungen haben gezeigt, wie wichtig die Förderung offener und frei gestaltbarer Orte der Jugendarbeit ist, die sich junge Menschen aneignen können und an denen sie echte Beteiligungserfahrungen machen können. Dabei ist Jugendarbeit auch stark von ehrenamtlichem Engagement geprägt, deren Förderung sie selbst als Ziel verfolgt. Gleichzeitig ist eine hauptamtliche Absicherung erforderlich, die es ermöglicht, den vielfältigen Themen und Herausforderungen gerecht zu werden und Angebote der Jugendarbeit auch über das freiwillige Engagement hinaus abzusichern. Hierbei kommt der Zusammenarbeit zwischen haupt- und ehrenamtlich Aktiven eine besondere Bedeutung zu. Gleichzeitig gilt es, dem beruflichen Selbstverständnis von Fachkräften entsprechend ihrer Qualifikation und dessen Auswirkungen auf die Gestaltung non-formaler Bildungsprozesse besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Insbesondere zeigt sich das in der professionellen Einschätzung von Krisenerlebnissen junger Menschen. Mit dem Qualifikationsprofil der Sozialen Arbeit lassen sich Perspektiven auf die gesellschaftliche Bedingtheit von Problemsituationen erschließen, die nicht nur durch die individuelle Verhaltensanpassung junger Menschen, sondern auch durch die Veränderung gesellschaftlicher Verhältnisse zu bearbeiten sind. Der Lernort Schule ist ein wichtiges Umfeld für junge Menschen und ist auch für die Angebote der Jugendarbeit von Bedeutung. Gleichzeitig ist es von unschätzbarem Wert, wenn jungen Menschen unverzweckte Orte zur Verfügung stehen, an denen sie Freiräume vorfinden, die sie sich aneignen können, an denen sie echte Partizipationserfahrungen machen können und förderliche Rahmenbedingungen für soziales Engagement sowie gesellschaftliche Mitverantwortung vorfinden.

Autor

[Matthias Stock](#) | Sozialpädagoge

Fachbereichsleitung für Kinder- und Jugendarbeit bei der KINDERVEREINIGUNG Leipzig e. V.

Vorstandsmitglied AGJF Sachsen e. V. (Dachverband für Jugendarbeit in Sachsen)

Vorstandsmitglied DBSH Sachsen (Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit)

Mitglied im Fachausschuss V „Jugend, Bildung und Jugendpolitik“ der AGJ

Literatur- und Quellenangaben

Araya, S. [2004]: Josetsu: Ibasho Sankaku Shakai Tsunagari (Preamble: Ibasho, Participation, Society, Connection). Information Center for Children's Participation, Ibasho zukuri to shakai tsunagari (Creating Ibasho and Social Connection). Tokio: Hobunsha Publishing.

Bauer, R./ Dahme, H.-J./ Wohlfahrt, N. [2012]: Freie Träger. In: Thole, W. (Hrsg.): Grundriss Soziale Arbeit : Ein einführendes Handbuch. Wiesbaden: VS. S. 813 – 829.

Becker-Lenz, R./ Busse, S./ Ehlert, G./ Müller-Hermann, S. [2013]: Professionalität in der Sozialen Arbeit : Standpunkte, Kontroversen, Perspektiven. 3. Aufl. Wiesbaden: VS.

Council of Europe: Youth Work. Verfügbar unter:

<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/youth-work1>

Deinet, U./ Reutlinger, C. [2004]: „Aneignung“ als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. Wiesbaden: VS.

Dell'Anna, S. [2011]: Alles was Schule berührt, wird zu Schule!? : Kooperation von Jugendarbeit und Schule – Gelingensbedingungen und Praxiserfahrungen. In: Jugendhilfe. 49 (2011), Nr. 3. Neuwied: Luchterhand. S. 156 – 162.

Gängler, H. [2005]: Die Anfänge der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, U./ Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 3. v. überarb. u. erw. Aufl. Wiesbaden: VS: S. 503 – 509.

Hafeneger, B. [2021]: Geschichte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit seit 1945. In: Deinet, U./ Sturzenhecker, B./ von Schwänenflügel, L./ Schwerthelm, M. (Hrsg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5., v. neu gest. Aufl. Wiesbaden: VS. S. 95 – 108.

Icking, M./ Deinet, U. [2021]: Empirisches Wissen zu Offener Kinder- und Jugendarbeit und Schule. In: In: Deinet, U./ Sturzenhecker, B./ von Schwänenflügel, L./ Schwerthelm, M. (Hrsg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 5., v. neu gest. Aufl. Wiesbaden: VS. S. 1019 – 1027.

IFSW - International Federation of Social Workers [2014]: Global Definition of the Social Work Profession. Verfügbar unter: <https://www.ifsw.org/what-is-social-work/global-definition-of-social-work/>

Kreitz, S. [1989]: Die Rolle nichtstaatlicher Organisationen in der japanischen Sozialpolitik. In: Nachrichten (NOAG) – Zeitschrift für Kultur und Geschichte Ost- und Südostasiens. 145 – 146 (1989). S. 49 – 62.

Kruse, E. [2013]: Die Akademisierung der Profession Soziale Arbeit. In: Hering, S. (Hrsg.): Was ist Soziale Arbeit? : Traditionen – Widersprüche – Wirkungen. Opladen/ Berlin: Barbara Budrich. S. 149 – 164.

Kubo, M. [2021]: Social Work. Japanese Journal of Social Welfare. Vol. 62, No. 3. S. 100 – 113.

Lindner, W. [2016]: „Prepare to lose control“ : Grenzen und Möglichkeiten von Partizipation in der Kooperation mit Schule. In: deutsche jugend. 64. Jg, Nr. 5. Weinheim/ München: Beltz Juventa. S. 218 – 225.

MEXT [2006]: Basic Act on Education. Verfügbar unter:

<https://www.mext.go.jp/en/policy/education/lawandplan/title01/detail01/1373798.htm>

MEXT [2006]: Social Education in Japan. Verfügbar unter:

https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2010/06/01/1285289_1.pdf

Morozumi, T. [2021]: Youth Policy in the Hands of Whom? : A Comparative Study of Japanese Youth Policy in the Eyes of Europe. Educational Studies in Japan: International Yearbook. No. 15. S. 69 – 81.

Moser, H. [2010]: Einführung in die Medienpädagogik : Aufwachsen im Medienzeitalter. 5., durchg. u. erw. Aufl. Wiesbaden: VS.

Münchmeier, R. [2010]: Geschichte der Sozialen Arbeit. In: Otto, H.-U./ Thiersch, H. (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit. 4., v. neu bearb. Aufl. München: Reinhardt. S. 528 – 540.

National Youth Agency: What is Youth Work. Verfügbar unter:

<https://www.nya.org.uk/what-is-youth-work/>

Noguchi, Y. [2010]: Four Types and Courses of Social Work Theories : Analysis of Shakaijigyo (Social Work), 1938 – 1945. Japanese Journal of Social Welfare. Vol. 50, No. 4. S. 29 – 41.

Scherr, A./ Sturzenhecker, B. [2014]: Jugendarbeit verkehrt: Thesen gegen die Abwicklung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit durch ihre Fachkräfte. In: Deutsche Jugend, Nr. 9, 62, 2014. Weinheim, München: Juventa. S. 369 – 376.

Schwarz, M./ Ferchhoff, W./ Vollbrecht, R. [2014]: Professionalität: Wissen – Kontext : Sozialwissenschaftliche Analysen und pädagogische Reflexionen zur Struktur bildenden und beratenden Handelns. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Sturzenhecker, B. [2008]: Demokratiebildung in der Jugendarbeit. In: Coelen, T./ Otto, H.-U. (Hrsg.): Grundbegriffe Ganztagsbildung : Das Handbuch. Wiesbaden: VS. S. 704 – 713.

Sturzenhecker, B. [2013]: Demokratiebildung in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, U./ Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 4., überarb. u. Akt. Ausg. Wiesbaden: VS. S. 325 – 337.

Tanaka, H. & Hagiwara, K. [2012]: Wakamono no Ibasho to Sanka (Ibasho for Young People and Participation: Youth Work to Build a New Society). Tokio: Toyokan.

Thole, W./ Küster, E. U. [2005]: Wie Kinder- und Jugendarbeit zum Beruf wurde : Eine historische Skizze. In: Deinet, U./ Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 3. v. überarb. u. erw. Aufl. Wiesbaden: VS: S. 495 – 503.

Verschelden, G./ Coussée, F./ Van de Walle, T./ Williamson, H. [2009]: The history of youth work in Europe: Relevance for youth policy today. Straßbourg: Council of Europe.

Mediennutzung: Problem oder Chance?

Bastian Krupp

Die Nutzung digitaler Kommunikations- und Unterhaltungsmedien ist in Deutschland wie auch in Japan ein fester Bestandteil der Lebenswelten von Heranwachsenden. Das Thema exzessive Mediennutzung gerät hierbei immer wieder in den Fokus der Medienerziehung und der Medienbildung. So zeigen sich Eltern und Pädagog*innen häufig besorgt, wenn es um die hohen Nutzungszeiten geht, die junge Menschen mit digitalen Medien verbringen. Im Austausch mit den pädagogischen Fachkräften wurde deutlich, dass exzessive Mediennutzung gleichermaßen in Deutschland und in Japan einen hohen Stellenwert im pädagogischen Diskurs einnimmt.

Eine exzessive Mediennutzung beschreibt eine übermäßige und oft unkontrollierte Verwendung verschiedener medialer Zugänge, wie beispielsweise vom Smartphone, sozialen Medien und Games. Um vermeintlichen Stigmatisierungen vorzubeugen, muss an dieser Stelle erwähnt sein, dass nur ein geringer Teil junger Menschen ein problematisches Mediennutzungsverhalten aufweist (Scharf, 2023), welches in pandemischen Zeiten jedoch stark angestiegen ist. Mit dieser Art der Nutzung können negative Auswirkungen in unterschiedlichen Lebensbereichen einer Person entstehen. Hierzu zählen Auswirkungen auf die psychische und körperliche Gesundheit, soziale Interaktionen sowie schulische und berufliche Leistungen.

Häufige oder intensive Mediennutzung kann als exzessiv und problematisch angesehen, aber auch als Chance begriffen werden. Diese beiden Sichtweisen sollen im folgenden Kapitel einer Abwägung und Beurteilung unterzogen werden.

Exzessive Mediennutzung: Eine Frage der Perspektive?

Entscheidend für die Beurteilung einer exzessiven Mediennutzung ist die Überprüfung, ob eine vorwiegend problemzentrierte oder chancenorientierte Nutzung vorliegt. Dies kann anhand verschiedener Faktoren, wie der Art der Medien, dem Kontext und den individuellen Auswirkungen auf die Lebensbereiche einer Person, betrachtet werden.

Unter den negativen Auswirkungen einer exzessiven Mediennutzung werden das Entstehen gesundheitlicher Probleme, soziale Isolation, Suchtgefahr, Ablenkung von Verpflichtungen und der Verlust an Produktivität gefasst. Gesundheitliche Auswirkungen werden insbesondere mit einer hohen Augenbelastung, aufgrund der übermäßigen Nutzung von Bildschirmmedien, und den damit einhergehenden Schlafstörungen sowie auftretenden Haltungsschäden durch eine hohe Sitzbelastung in Zusammenhang gebracht. Eine exzessive Nutzung digitaler Medien kann dazu beitragen, dass weniger Zeit für die Pflege sozialer Kontakte aufgebracht wird, was zu einer sozialen Isolation und dem Verlust an analog geführten Beziehungen führen kann. Soziale Medien und Onlinespiele weisen zudem ein hohes Suchtpotenzial auf, was auch zum Kontrollverlust über die Nutzung dieser Medien führen kann. Dies kann sowohl zeitliche Faktoren beinhalten, aber auch Suchtgefahren, die auf Glücksspielmechanismen,

wie beispielsweise Loot-Boxen in Onlinespielen, zurückgeführt werden können. Häufig werden digitale Medien als Unterhaltungsmedium genutzt und bieten bei einer exzessiven Nutzung die Gefahr, dass die Konzentration auf andere wichtige Lebensbereiche, wie Schule oder Arbeit, mit einem Verlust an Produktivität einhergeht.

Neben den Problemen, die mit einer übermäßigen Nutzung digitaler Medien auftreten können, existieren auch Chancen auf unterschiedlichen Ebenen, die nicht unbenannt bleiben sollen. Chancen bestehen demnach im Informationszugang, in Kommunikation, Kreativität und Selbstaussdruck, in der Bildung und für die Wirtschaft. Im Internet stoßen Menschen auf eine Fülle von Informationen in Form von Nachrichten, wissenschaftlichen Journals und anderen Bildungsinhalten. Diese Informationen sind leicht zugänglich. Durch unterschiedliche Kommunikationskanäle können Menschen miteinander in Kontakt treten und sich austauschen. Soziale Medien tragen damit ebenfalls zu einem sowohl kulturellen Austausch als auch zu einer globalen Vernetzung bei. Digitale Medien bieten vielfältigen Raum zu kreativen Formen des Selbstaussdrucks, wie in der Produktion von Film-, Foto-, Musik- und Schrifteinhalten. Der Zugang zu digitalen Medien bildet einen wichtigen Faktor zur gleichberechtigten Teilhabe an Kultur und Bildung (Brüggemann et al., 2019). Online-Lernplattformen und E-Learning-Angebote ermöglichen es Menschen aus unterschiedlicher sozioökonomischer Herkunft, sich nach den eigenen Bedürfnissen und im eigenen Tempo neue Fähigkeiten anzueignen sowie sich selbstgesteuert weiterzubilden. Über das Internet haben sich in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder neue wirtschaftliche Möglichkeiten ergeben, die vielfältige berufliche Perspektiven ermöglichen. Vom digitalen Marketing über die Entwicklung von Software und Anwendungen bis hin zum Streamen von Gaming-Inhalten finden sich hierbei viele Chancen.

Diese Gegenüberstellung gibt bereits einen Eindruck von den möglichen Gefahren, aber auch den vielfältigen Chancen, die mit Mediennutzung einhergehen können. Empfohlen wird ein gesundes Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten zu finden und einen bewussten Umgang mit digitalen Medien zu lernen. Damit können die Chancen optimal genutzt und potenzielle Probleme minimiert werden. Kinder sollten deswegen bereits frühzeitig eine reflektierte Nutzung von digitalen Medien erlernen. Die Priorisierung persönlicher Beziehungen sowie eine bewusste Nutzung digitaler Medien können dazu beitragen, dass die positiven Aspekte der Mediennutzung gegenüber negativen Auswirkungen überwiegen.

Deutlich wird, dass sowohl der Schutz als auch eine selbstbestimmte Nutzung digitaler Medien eine Gratwanderung darstellen kann. Dennoch ist beides unerlässlich, um junge Menschen angemessen auf eine mediatisierte Welt vorzubereiten. In welcher Form können nun Eltern, aber vor allem auch die Pädagogik die Chancen für sich nutzen und die Risiken einer exzessiven Mediennutzung thematisieren?

„Nature School“ – Abstinenz im Naturerleben

Um den negativen Auswirkungen einer exzessiven Mediennutzung entgegenzuwirken, haben sich in Japan und Deutschland verschiedene Konzepte herausgebildet. Doch bevor diese Konzepte einer genaueren Betrachtung unterzogen werden können, muss erst einmal geklärt werden, in welcher Form diese in der Praxis eingebettet sind. Damit diese aber in ihrem jeweiligen Kontext verstanden werden

können, müssen an dieser Stelle die länderspezifischen Unterschiede der Auseinandersetzung und Integration von digitalen Medien in der pädagogischen Praxis erläutert werden.

In Deutschland findet Medienpädagogik klassischerweise in der außerschulischen Bildungslandschaft statt. Verschiedene freie Träger und selbstständige Medienpädagog*innen tragen zur Professionalisierung bei. Zudem existieren verschiedene Fortbildungs- und Studienangebote, die zu einer Spezialisierung beitragen. In der medienpädagogischen Praxis hat sich die aktive Medienarbeit als eine Art goldener Weg der Medienpädagogik heraus exerziert. Die aktive Medienarbeit hat zum Ziel, Menschen von reinen Konsument*innen digitaler Medien zu Medienschaffenden zu machen. Über die kreative und selbstbestimmte Produktion eigener Medieninhalte werden, teilweise auch nur beiläufig, wichtige Fähigkeiten und Medienkompetenz vermittelt.

Medienkompetenz wird in Japan dagegen überwiegend in der Schule vermittelt. Eine Struktur der Kinder- und Jugendhilfe, wie wir sie in Deutschland haben, gibt es in dieser Form in Japan nicht. Unsere Delegation hatte hierbei die Gelegenheit, einen Eindruck vom Einsatz digitaler Medien im Unterricht zu erhalten, wo wir teils kreative und innovative Ansätze kennenlernen durften. Vom Einsatz des Tablets im Sportunterricht bis hin zum Fremdsprachenerwerb mit der Unterstützung philippinischer Englischlehrer*innen, die per Videotelefonie einen individuellen Unterricht in einer Eins-zu-eins-Betreuung anbieten. Die Fragen nach dem Umgang und dem Einsatz digitaler Medien in der außerschulischen Bildung konnten unserer Delegation jedoch nicht beantwortet werden, da wir keine solche Einrichtung besucht haben. Deswegen kann hierzu keine klare Aussage getätigt werden. Wir konnten jedoch zwei Einrichtungen kennenlernen, die der außerschulischen Bildung zugeordnet werden können und die das Naturerleben in den Vordergrund der pädagogischen Arbeit rücken. Eine dieser Einrichtungen soll an dieser Stelle kurz vorgestellt werden.



Die Minami-Tajima Nature School wird von Herrn Tamora geleitet und befindet sich in der Präfektur Hyogo. Die Schule bietet Aufenthalte für mehrere Tage in der Natur an, die, wie uns mitgeteilt wurde, für alle Junior High-Schools in Japan verpflichtend sind. Kinder der 5. Jahrgangsstufe (11-12 Jahre) aus der Region Hyogo übernachten mit ihren Klassen für fünf Tage in der Nature School. In den Sommerferien kommen Jugendgruppen. Das Highlight des Geländes bildet ein überdachter Platz. Das Konzept sieht vor, dass den Kindern keine vorgefertigten Spielzeuge angeboten werden. Stattdessen erhalten sie Bambusstangen und Seile, aus denen sie selbst Spielgeräte, wie Klettergerüste und Schaukeln, bauen können. In den Programmen der Nature School werden auch Tablets verwendet, um z.B. Pflanzen zu bestimmen. Die Einrichtung verbietet nicht die Mitnahme von Handys, manche Schulen empfehlen den Kindern jedoch, ihre digitalen Geräte zu Hause zu lassen.

Deutlich wird, dass die Minami-Tajima Nature School eine Einrichtung ist, die sich vorrangig dem Abstinenz erleben digitaler Medien von Kindern und Jugendlichen verschreibt. Vergleichbare Konzepte existieren auch in Deutschland und werden einer vorwiegend bewahrpädagogischen Strömung zugeordnet. Ziel dieser Strömung ist es in der Regel, Kinder vor schädigenden Einflüssen, wie denen vor digitalen Medien, zu schützen. Zum Teil fordern derartige Konzepte vollkommene Abstinenz von digitalen Medien. An derartigen bewahrpädagogischen Ansätzen kann jedoch die Kritik geübt werden, dass durch diese Haltung kein Lernen mit Medien stattfindet und diese Abstinenz nur in einem geschützten Setting funktioniert. Wenn Heranwachsende irgendwann zwangsläufig aus einem derartigen geschützten Rahmen entlassen werden, haben sie nicht gelernt, die Chancen und Risiken digitaler Medien für sich richtig einschätzen zu können und werden, so die Annahme, einer Überforderung im Umgang mit diesen ausgesetzt sein.

Fazit und Ausblick

Die Frage bleibt bestehen, ob der skizzierte Ansatz der Minami-Tajima Nature School die landesweite Agenda im Umgang mit exzessiver Mediennutzung darstellt. In den Gesprächen mit den japanischen Fachkräften wurde vielfach deutlich, dass digitale Medien einen wichtigen Faktor im Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen darstellen. Häufig wurde uns dabei jedoch berichtet, dass insbesondere die Zeit, die diese mit Gaming oder Social Media verbringen, als kritischer Faktor angesehen wird. Inwieweit die vorgestellten Konzepte, wie die der Minami-Tajima Nature School, eine Reaktion auf die exzessive Mediennutzung junger Menschen darstellen, bleibt derweil ungeklärt. Um diese These beantworten zu können, braucht es auch in Zukunft das Engagement des Deutsch-Japanischen Studienprogramms und den intensiven Austausch zwischen den Fachkräften beider Länder.

Autor

Bastian Krupp | Medienpädagoge

SIN - Studio im Netz e.V.

Literatur- und Quellenangaben

Brüggemann, M., Eder, S., & Tillmann, A. (2019). Medienbildung für alle: Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt. kopaed.

Scharf, R. (2023): Mediensucht in Zeiten der Pandemie - DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? Herausgeber: DAK-Gesundheit. Verfügbar unter: <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/dak-studie-in-pandemie-hat-sich-mediensucht-verdoppelt-2612364.html#/>

Der Umgang mit Künstlicher Intelligenz in der Medienbildung

Gyde Hansen

Verstärkt spielt in der medienwissenschaftlichen Diskussion die Entwicklung und Nutzung Künstlicher Intelligenz (KI) eine Rolle. KI ist in den vergangenen Jahren in immer mehr Lebensbereiche vorgedrungen. Autonomes Fahren, Sprachsteuerung, Übersetzungs-Software, Gesichtserkennungs-Software oder Ergebnisse von Suchmaschinen arbeiten mit KI. Das System lernt aus einer Vielzahl von Beispielen und kann aus den festgestellten Mustern Gesetzmäßigkeiten ableiten, die es auf unbekannte Daten anwendet. Spätestens mit der Veröffentlichung von Chat GPT im Jahr 2022 ist vielen Lehrkräften und Multiplikator*innen der Jugendbildung nachdrücklich bewusst geworden, dass sie sich mit der Bedeutung von KI in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen auseinandersetzen müssen.

Systeme wie Chat GPT oder Google's Chatbot *Bard* liefern mal mehr, mal weniger überzeugende und divergierende Antworten auf an sie gestellte Fragen, allerdings ohne Quellenangaben. Die Beschäftigung mit Potenzialen und Risiken von KI muss fester Bestandteil in der Aus- und Fortbildung von Multiplikator*innen, aber auch der Medienbildung von Kindern und Jugendlichen sein. Dieser Umstand betrifft gleichermaßen Deutschland¹ und Japan.

Entwicklung der Arbeits- und Bildungswelt

Japan hat als einen der fünf Megatrends², der im Jahr 2018 eine Bildungsreform an den Schulen auslöste, ausgemacht, dass Arbeitsplätze mit „Routine-Aufgaben mit geringer Nutzung von Informationstechnik“ stark abnehmen werden, während Arbeitsplätze mit „Nicht-Routine-Aufgaben mit hoher Nutzung von Informationstechnik“ stark zunehmen werden. In der Zeit, als sich die Wirtschaft Japans rasant entwickelte, wurden in der Arbeitswelt Anweisungen erteilt und abgearbeitet. Gebraucht wird heute allerdings die Kompetenz, Aufgaben selbständig zu lösen, wodurch die Nutzung von Informationstechnik den Hauptteil vieler Arbeitsplätze ausmachen wird. Daher müssten die Menschen lernen, mit der generativen KI umzugehen, wie Frau Sakamoto vom japanischen Ministerium für Bildung, Kultur, Wissenschaft und Technik (MEXT) der deutschen Delegation erläuterte. Im zentralistischen Bildungssystem Japans wird der Lehrplan vom MEXT bestimmt, anhand dessen die Schulen die Lernziele je Fach erarbeiten. Global schneidet Japan bei den Fähigkeiten im digitalen Bereich schlecht ab, die digitale Wettbewerbsfähigkeit ist gering. Im IMD World Digital Competitiveness Ranking 2023 liegt Japan nur auf Platz 35. Deutschland belegt Platz 22 von 64 untersuchten Ländern. Das MEXT stellt daher einen wachsenden Bedarf fest, menschliche Ressourcen auszubilden, die KI „anwenden“ können (vgl. Schleicher).

¹ Vgl. https://www.bundestag.de/webarchiv/Ausschuesse/ausschuesse19/weitere_gremien/enquete_ki

² Die weiteren vier Megatrends, die die Bildungsreform begründen, sind, dass Japan sich in Zeiten des raschen Wandels befindet, die fortschreitende Globalisierung, die schrumpfende und alternde Bevölkerung sowie das lange Lebensalter von Japaner*innen.

Beispielhafte Bildungsangebote zu KI in Japan

Wie Personen für diesen Bereich qualifiziert werden können und welche Herausforderungen KI für die universitäre Bildung bedeutet, erläuterte Prof. Dr. Hiroyoshi Miwa, Vizepräsident der Kwansei Gakuin Universität und Dekan der Organisation für Informationsstrategien, der deutschen Delegation. Er führte aus, dass die generative KI der Beginn vom Ende der herkömmlichen Bildung und Erziehung sein könnte. Es sei notwendig, die generative KI in der Lehre anzuwenden und nicht deren Anwendung zu verbieten. Die Studierenden in Japan sollen dazu angeregt werden, die Möglichkeiten der KI auszuschöpfen und so arbeiten ca. 20-30 Universitäten am Einsatz von KI in der Lehre.



Um zu verhindern, dass die Studierenden Prüfungsleistungen durch die KI erstellen lassen, werden an der Kwansei Gakuin Universität die Art der Vermittlung und der Aufgabenstellung verändert. Zum einen sind mündliche Prüfungen geeigneter, um den Missbrauch von KI auszuschließen. Zum anderen sind in schriftlichen Prüfungsleistungen reine Wissensabfragen in der nahen Zukunft nicht mehr geeignet. Es sollen daher Prüfungsaufgaben gestellt werden, zu deren Antwort die Nutzung von KI notwendig ist. Beispielsweise soll die Antwort auf eine wissenschaftliche Frage mit der generativen KI erstellt werden und deren Antwort ist auf Faktenrichtigkeit zu überprüfen. Der Lernerfolg bemisst sich danach, ob die Studierenden der KI geeignete und genaue Anweisungen geben, den Wahrheitsgehalt der generierten Texte beurteilen und die Fakten mit Quellen belegen können.

Der Einsatz von KI führt zu einer Änderung der Art und Weise der Arbeit in den Unternehmen. Nur das Fachwissen alleine wird nicht mehr so viel zählen wie früher. Recherche, Analyse und Routinearbeiten können effizienter als bisher durch KI erledigt werden. Daher müssen Menschen ausgebildet werden, die

Architekt*innen für Artificial Intelligence (AI) Lösungen im Business sind und die KI sinnvoll nutzen können.

Die Kwansai Gakuin Universität hat ein „AI Solution Architect Training Program“ erarbeitet, das, neben jährlich 5.000 Studierenden aller Fakultäten, von Beschäftigten aus mehr als 100 Unternehmen Japans genutzt wird. Das Blended Learning Programm besteht aus Selbstlernübungen und Gruppenarbeiten. Fragen können einem Chatbot gestellt werden. Ein Online-Forum bietet die Möglichkeit, mit anderen Studierenden über KI zu diskutieren. Die Teilnahme wird durch Online-Tests im Verlauf der Bearbeitung nachgewiesen. Die Universität stellt das Programm auch Schüler*innen von Senior High Schools zur Verfügung. Für jüngere Kinder plant Prof. Dr. Miwa Workshops, in denen sie an die KI durch Ausprobieren herangeführt werden. Die Lehrkräfte, der von der deutschen Delegation besuchten Schulen, weisen darauf hin, dass künstliche Intelligenz vor allem ethische Fragen in der Mensch-Maschine-Interaktion aufwirft. Sie warten auf einen angekündigten Erlass des MEXT zum Umgang mit KI in den Schulen.



Beispielhafte Bildungsangebote zu KI in Deutschland

Auch in Deutschland beschäftigen sich Universitäten, Schulen und außerschulische Bildungseinrichtungen mit den Herausforderungen durch die künstliche Intelligenz. Verwiesen sei an dieser Stelle auf den Schlussbericht von Schmid u. a. „KI@Bildung: Lehren und Lernen in der Schule mit Werkzeugen Künstlicher Intelligenz“ des mmb Instituts – Gesellschaft für Medien- und Kompetenzforschung im Auftrag der Deutschen Telekom Stiftung. Auf dessen Grundlage trifft die Ständige Wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK) im Jahr 2021 in ihrer Stellungnahme zur Weiterentwicklung der 2016 vorgelegten KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

folgende Aussage: „Nur wenige digitale Tools für Diagnose und Förderung genügen derzeit den Ansprüchen an eine forschungsbasierte Entwicklung unter Berücksichtigung lernpsychologischer/fachdidaktischer Theorien einerseits und technologischer Innovationen, insbesondere künstlicher Intelligenz andererseits“ (vgl. SWK, S. 24).

Ein mit Deutschland vergleichbares System der außerschulischen Bildung existiert in Japan nicht. Japanische Kinder werden in der Regel ganztägig in den Schulen betreut, wobei es selbstverständliche Aufgabe der Lehrkräfte ist, am Nachmittag Arbeitsgruppen anzubieten. Das breitgefächerte informelle Bildungsangebot in Deutschland ermöglicht es durch seine dezentrale Ausrichtung, schnell auf neue Anforderungen zu reagieren, so dass in der Jugendarbeit bereits innovative Projekte vor allem für ältere Kinder zu Nutzen und Gefahren von künstlicher Intelligenz ausprobiert wurden oder in Planung sind.

Beispielhaft sollen an dieser Stelle aus der Vielzahl an heterogenen Projekten zwei Maßnahmen benannt werden, die zeigen, wie spannend Projekte der außerschulischen Bildungsarbeit das Zukunftsthema KI auf Augenhöhe mit jungen Menschen umsetzen. Die Fachstelle für Internationale Jugendarbeit (IJAB) hat im Rahmen des Projekts WebDays gemeinsam mit Jugendlichen einen Online-Kurs für Jugendliche entwickelt, der einen Blick „hinter die Kulissen von KI-Systemen“ ermöglicht. Der vierwöchige WebDaysMoocKI-Kurs ist kostenlos, offen für alle ab 14 Jahren und der Einstieg ist jederzeit möglich. Jugendliche lernen mehr rund um das Thema künstliche Intelligenz, verstehen das tiefe Innere dieser Systeme, begreifen, wie Gesichts- und Spracherkennung funktioniert und erfahren, wie sie die Debatte um die Zukunft mitgestalten können (vgl. WebDays).

Ein Projekt der Universität Tübingen greift hingegen unmittelbar die Erfahrungswelt Jugendlicher auf, indem es auf der Grundlage der Befragung von rund 200 Schülerinnen und Schülern zwischen 11 und 19 Jahren zu ihren Bedürfnissen, Ängsten und Assoziationen im Zusammenhang mit KI einen Comic entwickelt hat, der Kindern und Jugendlichen KI leicht verständlich erklärt und auch für Erwachsene lesenswert ist (vgl. Universität Tübingen).

Fazit

Standen Anwendungen künstlicher Intelligenz früher nur wenigen Fachkräften zur Verfügung, durchdringt KI heute nahezu alle Lebensbereiche und ist für jede und jeden nutzbar. Deshalb nimmt die Beschäftigung mit künstlicher Intelligenz in der Bildung sowohl in Japan als auch in Deutschland zu Recht einen breiten Raum ein. Beide Länder haben sich auf den Weg gemacht, die komplexen Sachverhalte für junge Menschen verständlich aufzubereiten. Neben einem breiten gesellschaftlichen Diskurs und vorausschauender politischer Regulierung braucht es diese Bildungsanstrengungen im Umgang mit künstlicher Intelligenz, um eine soziale Spaltung in Gewinner*innen und Verlierer*innen der Entwicklung zu verhindern.

Der Fachaustausch mit Japan hat mir nachdrücklich bewusst gemacht, dass der Bereich der non-formalen Bildung in Deutschland Experimentierräume eröffnet und Möglichkeiten schafft, Kinder und Jugendliche selbst an der Erarbeitung von Projekten zu beteiligen. Insbesondere nehme ich die Jugendarbeit und den erzieherischen Jugendschutz, die Kinder und Jugendliche, außerhalb ihrer Rolle als Schülerinnen und Schüler, als eigenständige Persönlichkeiten in ihrer Lebenswelt respektieren und fördern, verstärkt als

innovative Kraft Deutschlands wahr, deren Beitrag zur Funktionsfähigkeit der Gesellschaft allzu oft unterschätzt wird.

Autorin

Gyde Hansen | Referentin für Jugendschutz, Schwerpunkt Medienkompetenz

Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration und Gleichstellung des Landes
Schleswig-Holstein

Literatur- und Quellenangaben

Bundestag. 2017-2021. Künstliche Intelligenz – Gesellschaftliche Verantwortung und wirtschaftliche, soziale und ökologische Potenziale. Verfügbar unter:

https://www.bundestag.de/webarchiv/Ausschuesse/ausschuesse19/weitere_gremien/enquete_ki

IMD. 2023. World Digital Competitiveness Ranking. Verfügbar unter:

<https://www.imd.org/centers/wcc/world-competitiveness-center/rankings/world-competitiveness-ranking/2023/>

Kwansei Gakuin University. AI Solution Architects. Verfügbar unter:

<https://global.kwansei.ac.jp/academics/aisolution>

Schleicher, Andreas (Director OECD - Directorate for Education and Skills). 2018. Preparing students for their future, not our past. Insights from OECD's review of Japan's education system.

Schmid, U., Blanc, B., Toepel, M., Pinkwart, N., & Drachsler, H. (2021). KI@Bildung: Lehren und Lernen in der Schule mit Werkzeugen Künstlicher Intelligenz. Bonn: Deutsche Telekom Stiftung.

Ständige Wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK). 2021. Stellungnahme zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Verfügbar unter:

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/KMK/SWK/2021/2021_10_07-SWK_Weiterentwicklung_Digital-Strategie.pdf

Universität Tübingen. 2022. Schokoroboter und Deepfakes.

<https://uni-tuebingen.de/universitaet/aktuelles-und-publikationen/newsfullview-aktuell/article/schokoroboter-und-deepfakes/>

Webdays. webdaysmoockI – Online-Kurs für Jugendliche zu Künstlicher Intelligenz (#webdaysmoockI).

<https://www.oncampus.de/webdaysmoockI>

Abschluss

Während unserer Studienreise erhielten wir einen punktuellen Einblick auf die mediale Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sowie spezifische Aspekte der Medienbildung in Japan. Dieses Kapitel soll die Erkenntnisse, die wir während dieser Reise gesammelt haben, kurz und prägnant zusammenfassen. Obwohl jede teilgenommene Fachkraft für sich individuelle Erfahrungen und Einsichten mitbrachte, konnten wir gemeinsame Erkenntnisse identifizieren, die uns wertvolle Impulse für die zukünftige Arbeit in Deutschland bieten. Die gewonnenen Schlussfolgerungen reflektieren die Unterschiede, Parallelen und wertvollen Ansätze, die wir in der Medienkompetenzförderung zwischen Deutschland und Japan feststellen konnten.



Jedes Kind ein Terminal, jedes Kind eine Chance

Die japanische Strategie "One Child, One Terminal" zielt darauf ab, allen Kindern und Jugendlichen den gleichen Zugang zu Bildungsressourcen durch digitale Endgeräte zu ermöglichen. Dies ist eine Antwort auf die rapide fortschreitende Digitalisierung unserer Welt und die Erkenntnis, dass die Beherrschung digitaler Fertigkeiten essentiell für die zukünftige Teilhabe an der Gesellschaft ist. In vielen Bildungssystemen weltweit ist der Zugang zu digitalisierter Bildung immer noch stark abhängig von den individuellen familiären Hintergründen und sozialen Ressourcen im persönlichen Umfeld. Ohne adäquaten Zugang zu digitaler Technologie und Bildung sind junge Menschen benachteiligt, nicht nur in der Schule, sondern auch in ihrer späteren beruflichen Laufbahn und sozialen Integration. Darüber hinaus können maßgeschneiderte Lernpfade und individualisierte Inhalte dazu beitragen, dass jedes Kind gemäß eigener Fähigkeiten und Interessen gefördert wird. Ein zentraler Vorteil digitaler Bildung ist die Anpassungsfähigkeit an die Bedürfnisse der Einzelnen. Die Einbindung von Technologie in den Bildungsalltag eröffnet jedoch auch Herausforderungen. Datenschutz, der verantwortungsbewusste Umgang mit digitalen Medien und die Sicherstellung, dass Technologie die pädagogischen Ziele unterstützt und nicht stört, sind zentrale Anliegen. Dennoch zeigt die Initiative Japans einen Weg auf, wie Bildungssysteme modernisiert und Chancengleichheit in der digitalen Ära gefördert werden kann.



(Little) Step by Step

Die Digitalisierung von Bildungsstrukturen stellt einen komplexen und umfangreichen Prozess dar, der weit über technologische Anpassungen hinausgeht und tiefgreifende pädagogische, organisatorische und soziale Veränderungen mit sich bringt. Eine schrittweise Herangehensweise bietet die Möglichkeit, flexibel auf neue Erkenntnisse, Technologien oder pädagogische Ansätze zu reagieren. Dadurch können Bildungseinrichtungen den Digitalisierungsprozess kontinuierlich optimieren. Zum anderen schützt ein

stufenweises Vorgehen vor Überforderung. Wenn digitale Prozesse und Technologien abrupt eingeführt werden, können pädagogische Fachkräfte leicht überwältigt werden. Ein schrittweiser Ansatz hingegen gibt allen Beteiligten ausreichend Zeit, sich mit den Neuerungen vertraut zu machen. Schließlich sollte man den kulturellen Wandel nicht unterschätzen, den die Digitalisierung in Bildungseinrichtungen auslöst. Es handelt sich nicht nur um den Einsatz neuer Tools, sondern um die Etablierung einer Kultur des digitalen Lernens und Lehrens. Der "Step by Step"-Gedanke gibt Institutionen die Chance, diesen Kulturwandel bewusst und angepasst zu gestalten.



Me versus World

Die Art und Weise, wie Jugendliche Medien nutzen und erleben, hat weitreichende Konsequenzen, die über ihren persönlichen Horizont hinausgehen und die Struktur und Dynamik unserer Gesellschaft als Ganzes beeinflussen. Sie gelten oftmals als Vorreiter und Trendsetter in der Nutzung neuer Medien. Ihr explorativer Umgang mit diesen Technologien gibt nicht nur Hinweise darauf, wie zukünftige Kommunikationsgewohnheiten aussehen könnten, sondern beeinflusst auch die Gestaltung unserer Lebenswelt. Besonders Social Media Plattformen wie *TikTok* oder *Instagram* haben einen starken Einfluss, wie Kinder und Jugendliche politische und soziale Themen wahrnehmen, diskutieren und bewerten. In einer Zeit, in der Cybermobbing oder Hate Speech ein ernsthaftes Problem darstellen, ist es von entscheidender Bedeutung, dass junge Menschen die Fähigkeiten entwickeln, ihr Verhalten im Netz kritisch zu hinterfragen und differenziert zu bewerten. Das, was Jugendliche heute in der medialen Welt lernen, formt das zukünftige bürgerschaftliche Engagement und die politische Landschaft von morgen. Es ist essentiell, jungen Menschen Werte zu vermitteln, die ihnen helfen, sich in der digitalen Welt zurechtzufinden. Wertevermittlung bietet Orientierung und kann als Kompass in der oft überwältigenden Flut an Informationen und Impulsen dienen. Sie lehrt Respekt, Empathie und kritisches Denken - Fähigkeiten, die in der digitalen Kommunikation von unschätzbarem Wert sind. Zudem spielt die Wertevermittlung eine zentrale Rolle dabei, Brücken zwischen Generationen zu bauen. Während die älteren Generationen oft traditionelle Werte in den Vordergrund stellen, bringt die jüngere Generation neue Perspektiven und Interpretationen durch ihre digitalen Erfahrungen ein. Ein Dialog über Werte kann dazu beitragen, Missverständnisse zu klären und einen gemeinsamen gesellschaftlichen Konsens zu finden. Insgesamt sind die Herausforderungen und Probleme der medialen Lebenswelt von Jugendlichen gesamtgesellschaftliche, weil sie die kulturelle, politische und soziale Landschaft prägen, in der wir alle leben. Wertevermittlung dient dabei als Schlüsselwerkzeug, um diese Herausforderungen zu navigieren und eine kohärente und inklusive Gesellschaft zu fördern.



Einfach mal machen - Just do it!

Zukünftige Herausforderungen in der Medienbildung verlangen von pädagogischen Fachkräften nicht nur ein tiefes Verständnis digitaler Medien, sondern auch Kreativität und den Mut, über den Tellerrand hinauszublicken und herkömmliche Methoden in Frage zu stellen. "Just do it!" betont die Wichtigkeit des Handelns, des Ausprobierens und des Lernens durch Erfahrung. Es ermutigt dazu, sich nicht von Unsicherheiten oder der Angst vor Fehlern lähmen zu lassen. Stattdessen wird der Fokus darauf gelegt, neue Ideen aktiv umzusetzen und daraus zu lernen. Denn genau durch dieses Ausprobieren und Experimentieren können innovative Ansätze für die Medienbildung entstehen. In einem Umfeld, das sich durch die rasanten technologischen Entwicklungen ständig verändert, ist die Bereitschaft, Risiken einzugehen und flexibel auf Veränderungen zu reagieren, unerlässlich.



Vom Kleinen ins Große Vom Globalen ins Lokale

In unserer globalisierten Welt stellt die Medienbildung einen Bezug her zwischen den individuellen, alltäglichen Erlebnissen junger Menschen und den umfassenden, globalen Entwicklungen unserer Zeit. Es geht dabei nicht nur darum, den technischen Umgang mit Medien zu erlernen. Vielmehr soll die Medienerziehung Kinder und Jugendliche dazu befähigen, sich weltweit zu vernetzen, unterschiedliche kulturelle Perspektiven zu erkennen und ein tiefes Verständnis für globale Zusammenhänge zu entwickeln. Dies fördert nicht nur das Bewusstsein für die eigene Position in der Welt, sondern auch die Fähigkeit, als Teil einer weltweit vernetzten Gesellschaft verantwortungsbewusst zu handeln.



Impressum

Die Publikation „*Das mediale Umfeld junger Menschen: Herausforderungen und Lösungsansätze*“ wurde zusammengestellt von Linda Scholz und Florian Seidel



Godesberger Allee 142-148
53175 Bonn

Telefon: 0228 9506-0

Fax: 0228 9506-199

E-Mail: info@ijab.de

Internet: ijab.de

Stand: Oktober 2023

Verantwortlich: Daniel Poli

Redaktion: Linda Scholz und Florian Seidel

Bilder & Fotos: Matthias Stock | irasutoya.com

Ansprechpartnerin: Claudia Mierzowski (mierzowski@ijab.de)

Weitere Informationen zur Kooperation mit Japan: ijab.de/japan/

Vorlagengestaltung: simpelplus.de, Berlin

Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer [Creative Commons Namensnennung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/)-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz.

Die zusammengestellten Informationen wurden nach bestem Wissen recherchiert. Sie erheben keinen Anspruch auf Richtigkeit und Vollständigkeit. Hinweise, Änderungs- und Ergänzungsvorschläge nimmt die Redaktion gerne entgegen.

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend