

BMBF-Verbundvorhaben:

„Postdigitale kulturelle Jugendwelten“

**–
Schlussbericht**

Postdigitale kulturelle Jugendwelten – Entwicklung neuer Methodeninstrumente zur Weiterentwicklung der Forschung zur Kulturellen Bildung in der digitalen und postdigitalen Welt

(Prof. Dr. Susanne Keuchel)



(Prof. Dr. Benjamin Jörissen)

Art des Vorhabens:

Verbundvorhaben des Instituts für Bildung und Kultur e.V. und der Universität Erlangen-Nürnberg

Verbundpartnerin und Hauptansprechpartnerin:

Prof. Dr. Susanne Keuchel (Projektleitung)
Institut für Bildung und Kultur e.V.
Küppelstein 34
42857 Remscheid

Verbundpartner und weiterer Projektleiter:

Prof. Dr. Benjamin Jörissen (Projektleitung)
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung
Bismarckstraße 1
91054 Erlangen

Kooperationspartner

Akademie für Kulturelle Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V.
Horst Pohlmann – Fachbereich Medien
Küppelstein 34
42857 Remscheid

Projektzeitraum: 01.11.2016 bis 31.10.2019

(TP Erlangen: Kostenneutrale Verlängerung bis 31.12.2019)

Förderkennzeichen: 01JK1605**Projektteam:**

Prof Dr. Susanne Keuchel (Projektleitung TP Remscheid)
Prof Dr. Benjamin Jörissen (Projektleitung TP Erlangen)
Nadine Bauer (wiss. Mitarbeit TP Remscheid, 11/16 – 06/17)
Anna Carnap (wiss. Mitarbeit TP Erlangen 03/18 – 09/18 und 10/19)
Felix Fischer (wiss. Mitarbeit TP Remscheid, 07/17 – 11/18)
Viktoria Flasche (wiss. Mitarbeit TP Erlangen, 10/18 - 03/19)
Steffen Riske (wiss. Mitarbeit TP Remscheid, 11/18 – 10/19)
Karoline Schröder (wiss. Mitarbeit TP Erlangen 11/16 – 02/18 und 04/19 – 09/19)
Horst Pohlmann (Beratung)

VerfasserInnen des Schlussberichts:

Prof Dr. Susanne Keuchel
Prof Dr. Benjamin Jörissen
Anna Carnap, Dipl. Päd. (Wissenschaftliche Mitarbeiterin)
Steffen Riske, M.A. (Wissenschaftlicher Mitarbeiter)

Inhalt

I.	KURZE DARSTELLUNG	1
1.	Aufgabenstellung	1
2.	Voraussetzungen, unter denen das Vorhaben durchgeführt wurde	2
3.	Planung und Ablauf des Vorhabens	3
4.	Wissenschaftlicher und technischer Stand, an den angeknüpft wurde	4
5.	Zusammenarbeit mit anderen Stellen	6
II.	EINGEHENDE DARSTELLUNG.....	7
1.	Darstellung der Verwendung der Zuwendung und des erzielten Ergebnisses im Einzelnen, mit Gegenüberstellung der vorgegebenen Ziele.....	7
1.1.	Einsicht in den aktuellen Status quo digitaler und virealer künstlerisch-kreativer Aktivitäten in der Jugendkultur.....	8
1.2.	Kontextualisierung vor dem Hintergrund der Teilhabe an Kultureller Bildung.....	20
1.3.	Modellgenerierung in Bezug auf Forschung und Praxis	23
2.	Wichtigste Positionen des zahlenmäßigen Nachweises	28
3.	Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit	30
4.	Voraussichtlicher Nutzen, insbesondere Verwertbarkeit des Ergebnisses im Sinne des fortgeschriebenen Verwertungsplans.....	31
5.	Während der Durchführung des Vorhabens dem ZE bekannt gewordener Fortschritt auf dem Gebiet des Vorhabens bei anderen Stellen	33
6.	Erfolgte oder geplante Veröffentlichungen des Ergebnisses	34
III.	ERFOLGSKONTROLLBERICHTE	37
1.	Erfolgskontrollbericht TP Erlangen	37

Schlussbericht - Postdigitale Kulturelle Jugendwelten

1.1.	Beitrag zu den förderpolitischen Zielen des Förderprogramms	37
1.2.	Das wissenschaftlich-technische Ergebnis des Vorhabens, die erreichten Nebenergebnisse und die gesammelten wesentlichen Erfahrungen	37
1.3.	Die Fortschreibung des Verwertungsplans	37
1.4.	Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben	38
1.5.	Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer - z.B. Anwenderkonferenzen	38
1.6.	Einhaltung der Ausgaben- und Zeitplanung	38
2.	Erfolgskontrollbericht TP Remscheid	39
2.1.	Beitrag des Ergebnisses zu den förderpolitischen Zielen	39
2.2.	Das wissenschaftlich-technische Ergebnis des Vorhabens, die erreichten Nebenergebnisse und die gesammelten wesentlichen Erfahrungen,	40
2.3.	Die Fortschreibung des Verwertungsplans	42
2.4.	Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben	44
2.5.	Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer - z.B. Anwenderkonferenzen	44
2.6.	Einhaltung der Ausgaben-/Kosten- und Zeitplanung	44
IV.	KURZFASSUNG	46
V.	LITERATURVERZEICHNIS	49

I. Kurze Darstellung

1. Aufgabenstellung

Jugendliche Lebenswelten werden von mobilen Gadgets, Apps und Online-Plattformen mitgestaltet (Hugger, 2013; Auenfanger, 2015; Calmbach, Borgstedt, Borchard, Thomas & Flaig, 2016; Feierabend, Plankenhorn & Rathgeb, 2018). Damit einher gehen neue Sichtbarkeiten und Unsichtbarkeiten – im Verborgenen operierende Algorithmen –, welche die globalisierte Interaktion im derzeitigen Maßstab ermöglichen und transformieren (vgl. dazu schon Negroponte, 1998). Dieser Zustand der Postdigitalität betrifft in zentraler Weise und zunehmend künstlerische und kreative Praktiken (vgl. u.a. Jörissen, 2009, 2018; Keuchel & Wiesand, 2006; Keuchel & Larue, 2012; Rat für Kulturelle Bildung, 2019).

Postdigitalität zeichnet sich dadurch aus, dass das Digitale in die (Infra-) Strukturen der sozialen, kulturellen und ökonomischen Welten eingebettet ist. Die Unterscheidungen *real versus virtuell* oder auch *online versus offline* – wie sie bis vor kurzem noch üblich waren (vgl. Jörissen, 2019) – sind nicht länger tragfähig. Dies hat Auswirkungen auf die Forschung, deren Methodenzugänge bisher stark differenziert waren. So gab es entweder eine explizit auf das Internet bezogene Forschung (bspw. die Online-Ethnografie von Marotzki 2003) oder eine auf die soziale Wirklichkeit ausgerichtete Forschung, wobei ‚Wirklichkeit‘ als genuin analog verfasst verstanden wurde. Zusätzlich wies die Forschung zur Kulturellen Bildung zum Zeitpunkt der Antragstellung¹ sowohl international als auch national erhebliche Forschungslücken in Bezug auf digitale Innovationsdynamiken auf (Bundesministerium für Bildung und Forschung, 2013; Fleming, O'Toole & Bresler, 2015; Liebau & Jörissen, 2014).

Die Kulturelle Bildung scheint aktuell an einem Wendepunkt zu stehen: Einerseits ist das Feld geprägt von den bekannten Differenzen der Kultur-Terminologie seitens professioneller Akteure und jugendlicher Zielgruppen sowie von den je spartenspezifischen Institutionalisierungsprozessen ‚der Künste‘, andererseits werden vor dem Hintergrund des Medienwandels die konzeptionellen wie didaktischen Mittel als nicht mehr zeitgemäß in Frage gestellt.

Das Projektvorhaben hat mithilfe eines mixed-method Forschungsdesigns erstmals ausführlich geprüft, wie sich der digitale Wandel auf die aktuelle künstlerisch-kreative Praxis sowie auf

¹ Hier wurde vom BMBF mit den Förderlinien „Forschung zur Kulturellen Bildung“ (2016) und „Digitalisierung in der Kulturellen Bildung“ (2017) nachgesteuert.

Bildung und Teilhabe junger Menschen auswirkt und bereits ausgewirkt hat. Dies erfolgte empirisch und explorativ in einem dreijährigen Projektzeitraum von 2016 bis 2019 in zwei Teilprojekten, einem quantitativ und einem qualitativ forschenden.

2. Voraussetzungen, unter denen das Vorhaben durchgeführt wurde

Beide VerbundpartnerInnen können auf zahlreiche Erfahrungen und differenzierte Detailkenntnisse aus bereits erfolgter Forschung im Bereich der Kulturellen Bildung (vgl. etwa. Keuchel & Wiesand, 2000; Keuchel, 2007; Keuchel & Weil, 2010; Liebau, Jörissen & Klepacki, 2014, Jörissen et al., 2013), Jugendkulturforschung (Keuchel & Wiesand, 2006; Keuchel & Larue, 2012; Keuchel, 2012) und in der qualitativen und ethnographischen erziehungswissenschaftlichen Forschung zu digitalen Medien (u.a. Bausch & Jörissen, 2004, 2005; Jörissen, 2007; Jörissen & Mattig, 2007; Jörissen 2008; Fromme, Jörissen & Unger, 2008; Jörissen, 2009, 2011, 2013, 2015) aufbauen.

Durch eine bewährte Zusammenarbeit seitens des IBK e.V. mit der Akademie für Kulturelle Bildung Remscheid konnte die Akademie als Kooperationspartner gewonnen werden, was sich vorteilhaft auf die Organisation und Durchführung der geplanten Veranstaltungen auswirkte. Der Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung führt in den Räumen der Kulturwerkstatt auf AEG in Nürnberg die Akademie für Schultheater; hier konnte die transaktionale Pilotstudie mit digitalen Musikinstrumenten durchgeführt werden. Beide VerbundpartnerInnen unterhalten – nicht zuletzt wegen der genannten institutionellen Kooperationen – Kontakte zu professionellen AkteurInnen aus dem Feld der Kulturellen Bildung, was sich insbesondere bei der TeilnehmerInnenakquise für das Ideenlabor und die ExpertInneninterviews als günstig erwies.

Der qualitative Forschungsprozess war durch Synergieeffekte aufgrund (zeitweise oder gänzlich) parallel laufender Forschungsprojekte am Lehrstuhl geprägt. Insbesondere die Erhebungen, die Methodenentwicklung und Ergebnisdiskussion konnte von der kollegialen Zusammenarbeit der wissenschaftlichen MitarbeiterInnen der BMBF-geförderten Forschungsprojekte Memu-In, Midakuk und Dikubi profitieren. Als weniger vorteilhaft für das kontinuierliche Vorankommen und Erreichen der Projektziele erwies sich dagegen der wiederholte MitarbeiterInnenwechsel (in beiden Teilprojekten), der entweder durch Mutterschutz und Elternzeit oder beruflichen Orientierungswechsel bedingt war.

3. Planung und Ablauf des Vorhabens

Die Planung und Durchführung des Projektes gliederte sich in vier Arbeitspakete bzw. Methodenbausteine (A bis E). Die beiden Verbundpartner arbeiteten in stetiger und enger Zusammenarbeit an den gemeinsamen Fragestellungen, die operativ in qualitative und quantitative Erhebungs- und Auswertungsphasen aufgeteilt wurden. Für die schwerpunktmäßig qualitativ ausgerichtete Forschung ist vorwiegend Prof. Benjamin Jörissen (TP Erlangen), für die schwerpunktmäßig quantitativ ausgerichtete Forschung vorwiegend Prof. Susanne Keuchel verantwortlich (TP Remscheid).

A) BarCamp als qualitatives Instrument für jugendkulturelle Forschungsfragen; Zusatz: Online-Recherche und transaktionale Interviews

Eine dem Gegenstand (post-)digitaler, kultureller Jugendwelten angemessene Forschungsmethodenentwicklung, -erprobung und -evaluierung strebte das Projekt mit dem BarCamp an. Das Barcamp ist ursprünglich eine alternative Konferenz-Form, die ein Höchstmaß an aktiver Beteiligung der Teilnehmenden mit sich bringt. Vorgegeben werden ein organisatorischer Rahmen und eine Fragestellung bzw. ein Motto. Im Rahmen des Projektes wurde das BarCamp als Erhebungsmethode gewendet, organisiert, durchgeführt, teilnehmend beobachtet (audio-, foto- und videografisch unterstützt) und rekonstruktiv ausgewertet sowie evaluiert. In Vorbereitung auf das BarCamp wurden eine Online-Recherche zu postdigitalen ästhetischen Praktiken durchgeführt und digitale Musikinstrumente als mögliche Eingangsstimuli getestet. Für eine ‚Nahaufnahme‘ jugendkultureller postdigitaler ästhetischer Praktiken wurden zusätzlich transaktionale Interviews geführt.

B) ExpertInneninterviews mit professionellen Akteuren aus der Kulturellen Bildung; Zusatz: Gruppendiskussionen

Flankierend zum explorativ angelegten BarCamp wurden ExpertInneninterviews mit professionellen Akteuren der Kulturellen Bildung – insbesondere mit ExpertInnen medienpädagogischer Formate – durchgeführt. Diese wurden anschließend inhaltsanalytisch ausgewertet. Im Fokus standen aktuelle Trends und Sachverhalte gegenwärtiger Jugendkultur; zusätzlich boten die Interviews Einblicke in das Feld der Kulturellen Bildung. Da das BarCamp trotz mehrfacher Anläufe nicht im vorgesehenen Zeitplan realisiert werden konnte, wurden zum (vorübergehenden) Ausgleich der damit ausfallenden Einsicht in jugendkulturelle, (post-)digitale Praktiken Gruppendiskussionen mit Jugendlichen organisiert und inhaltsanalytisch ausgewertet.

C) Quantitative Erhebung zur digitalen kulturellen Teilhabe

Ziel der quantitativen Erhebung war es, erstmals systematische und differenzierte Aufschlüsse über digitale ästhetische und kulturelle Praktiken der gegenwärtigen Jugendkultur zu gewinnen. Grundlage für die Entwicklung eines quantitativen Instrumentariums waren die qualitativen Ergebnisse des BarCamps und der ExpertInneninterviews (siehe Methodenbausteine A und B). Mittels eines neu entwickelten, auf digitale kulturelle Praktiken spezifisch und detailliert fokussierten Fragesets wurden bundesweit im Zeitraum Oktober bis Dezember 2018 2067 14- bis 24-Jährige repräsentativ im Rahmen einer Quotenstichprobe face-to-face befragt. Die Auswertung erfolgte anschließend unter Zuhilfenahme der Software SPSS.

D) Experimentelles Ideenlabor im Tandemformat zur Entwicklung neuer Formate

In einem experimentellen Ideenlabor mit sieben jungen ExpertInnen und sieben MultiplikatorInnen aus dem Feld der Kulturellen Bildung sowie zwei Gastreferentinnen und den am Projekt beteiligten WissenschaftlerInnen (Projektleitung und Mitarbeitende, einschließlich dem Berater und Medienpädagogen Horst Pohlmann), wurden die qualitativen und quantitativen Forschungsergebnisse für die Entwicklung neuer Konzepte und Modelle für die Praxis, das heißt für eine postdigitale, kulturelle Bildungsarbeit mit Jugendlichen, diskutiert und bearbeitet. Im Rahmen des Ideenlabors wurden insgesamt 12 Konzepte für eine zukünftige Bildungsarbeit entworfen.

E) Gesamtberichterstattung und vergleichende Analyse aller Methodenbausteine

Alle Methodenbausteine werden im Rahmen einer abschließenden Publikation von den ProjektleiterInnen reflektiert und die Ergebnisse vergleichend gegenübergestellt. Dabei werden Potentiale der kulturellen Teilhabe an künstlerisch-kreativen Aktivitäten in „virealen“ Welten diskutiert und Empfehlungen für die Forschung und Praxis der Kulturellen Bildung ausgesprochen.

4. Wissenschaftlicher und technischer Stand, an den angeknüpft wurde

Die Veränderung der Medienlandschaft hat zu einer veränderten Medienrezeption und -produktion geführt. Der damalige Direktor des Institutes für Neue Medien an der Städelschule in Frankfurt a.M., Peter Weibel, hat in diesem Kontext den Begriff ‚vireal‘ geprägt (INM 1996). Die Medienpädagogik in Deutschland hat dies für die Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen aufgegriffen (Röll, 2012, 2015). Außerhalb der Medienpädagogik spielte dieser Diskurs in der

Kulturellen Bildung bislang noch keine tragende Rolle. Das breit angelegte Katalogisierungsprojekt „Forschung zur Kulturellen Bildung in Deutschland seit 1990: Bestand und Perspektiven“ (Bundesministerium für Bildung und Forschung, 2013) hat einen eklatanten Mangel der Beforschung von Mediatisierungs- und Digitalisierungseffekten aufgezeigt (Liebau et al., 2014). Diesem Desiderat widmet sich das vorliegende Forschungsprojekt.

Hierfür wurde an gesicherte Erkenntnisse über künstlerisch-kreative Freizeitaktivitäten junger Menschen in und mit Neuen Medien angeschlossen. Neben dem Jugend-Kultur-Barometer (Keuchel & Larue, 2012) gibt es einzelne Studien aus der Medienforschung, wie die JIM-Studie, die sich mit dem Medienumgang der 12- bis 19-Jährigen beschäftigt und – wenngleich nur punktuell – auch künstlerisch-kreative Aktivitäten in Neuen Medien erfassen. Insgesamt ist das Erfassen konkreter künstlerisch-kreativer Aktivitäten junger Menschen in digitalen Medien – auch international – ein Forschungsdesiderat. Die Erstellung geeigneter empirischer Messinstrumente wird durch die fehlende konkrete Vorstellung erschwert, wie künstlerische Räume und Aktivitäten junger Menschen in digitalen Medien aktuell aussehen. In den wenigen nationalen Bevölkerungsumfragen junger Menschen (Institut für Demoskopie Allensbach, 2015; Keuchel & Wiesand, 2006; Keuchel & Larue, 2012) zur Kulturellen Teilhabe bzw. zu Teilaspekten Kultureller Teilhabe (Grgic & Züchner, 2013; Grützmacher & Kerst, 2012) konnten bspw. Differenzen wahrgenommen werden bei dem Verständnis von Begriffszuordnungen zwischen Experten und jugendlichen Befragten, so insbesondere im 1. Jugend-KulturBarometer 2004, 2. Jugend-KulturBarometer 2010/11 und in der Allensbach-Studie 2015 (Institut für Demoskopie Allensbach, 2015).

Gegenstandstheoretisch und methodologisch schließt die Forschungsarbeit mit der Vorannahme eines „postdigitalen Zustands“ (Jörissen 2016) an die strukturelle Medienbildung von Winfried Marotzki und Benjamin Jörissen (2009) an indem die „Virtualitätslagerung“ einer Gesellschaft bzw. Lebenswelt zum Ausgangspunkt für Bildungsprozesse genommen wird. Wenn die heutigen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen zunehmend von digitalen Netzwerken und Algorithmen durchzogen sind, hat sich das Bedingungsgefüge für kulturelle Praktiken verschoben. Mit der Frage, welche Bedeutung die Transformation von Raum und Zeit unter digitalen Bedingungen für ästhetisch-künstlerische Praktiken und Erfahrungen hat, bearbeitet das Projekt anthropologische, allgemeinpädagogische Fragestellungen (vgl. Wulf et al., 2004; Bukow, Fromme & Jörissen, 2012; Westphal & Jörissen, 2013) und verknüpft diese mit Fragestellungen der Forschung und Praxis der Kulturellen Bildung.

5. Zusammenarbeit mit anderen Stellen

Als unterstützender Projektpartner ist hier die Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW in Remscheid zu nennen, die für die Durchführung der BarCamps und des Ideenlabors jeweils die notwendigen Räumlichkeiten und Tagungsmöglichkeiten für eine entsprechende Anzahl an Teilnehmern kostengünstig zur Verfügung stellen konnte. Durch die Zusammenarbeit mit dem Medienpädagogen Horst Pohlmann der Akademie konnte zudem eine fachdidaktische Begleitung gewährleistet und die Umsetzung neuer Methodenformate, wie das BarCamp, erst realisiert werden.

II. Eingehende Darstellung

1. Darstellung der Verwendung der Zuwendung und des erzielten Ergebnisses im Einzelnen, mit Gegenüberstellung der vorgegebenen Ziele

Das Projekt basiert auf enger Zusammenarbeit von einem qualitativ und einem repräsentativ forschenden Teilprojekt. Es wurde intensiv an der Entwicklung innovativer Forschungs- und Praxismethoden gearbeitet. Die Vernetzung innerhalb des Verbundprojektes erfolgte über regelmäßige gemeinsame Projekttreffen (Netzwerktreffen), Telefonate und Videokonferenzen sowie Kongressbesuche. Im letzten Jahr des Förderzeitraums fand ein Ideenlabor mit ForscherInnen, PraktikerInnen und MultiplikatorInnen der Kulturen Bildung statt. Insbesondere das Ideenlabor und die Kongressbesuche sicherten den Transfer der Ergebnisse in Wissenschaft und Praxis. Die Außendarstellung erfolgte über die Webseiten des Lehrstuhls in Erlangen² sowie des Instituts für Bildung und Kultur Remscheid. Im Juli 2019 fand eine öffentlichkeitswirksame *Performance Lecture* mit dem Titel „Forschungshighlights Digitale Jugendkultur“ im Rahmen des Nürnberger Digitalfestivals statt.

Die Durchführung des Projektes gliederte sich in fünf Methodenbausteine (A bis E), für die gemeinsame oder alleinige Zuständigkeiten der Teilprojekte festgelegt wurden (Teilprojekt Erlangen unter Leitung von Prof. Benjamin Jörissen und Teilprojekt Remscheid unter Leitung von Prof. Susanne Keuchel). Die im Projektantrag in Aussicht gestellten und mit der Zuwendung geförderten Ziele wurden im Rahmen der Methodenbausteine realisiert.

Projektziele:

1. Einsicht in den aktuellen Status quo digitaler und virealer künstlerisch-kreativer Aktivitäten in der Jugendkultur

- Methodenbaustein A) BarCamp (Fokus Ergebnisse); Zusatz: Online-Recherche und transaktionale Interviews
- Methodenbaustein B) ExpertInneninterviews mit professionellen Akteuren der Kulturellen Bildung; Zusatz: Gruppendiskussionen mit Jugendlichen
- Baustein C): Quantitative Erhebung zur digitalen kulturellen Teilhabe

2. Kontextualisierung vor dem Hintergrund der Teilhabe an kultureller Bildung

² Siehe hierzu auch die Webseite des Lehrstuhlinhabers „Education & Culture. Bilingual (German/English) Blog & Website of Prof. Dr. Benjamin Jörissen“ [<https://joerissen.name/>]

→ Methodenbaustein C) Quantitative Erhebung

3. Modellgenerierung in Bezug auf Forschung und Praxis

→ Methodenbaustein A) Barcamp (Entwicklung des Forschungsfokus und Evaluierung des Forschungsinstrumentariums)

→ Methodenbaustein D) Ideenlabor

Das Barcamp spielte für den Projektzusammenhang eine besondere Rolle: Es fungierte einerseits als Erhebungsinstrument jugendkultureller Praktiken, andererseits wurde mit dem Barcamp ein postdigital-kulturelles sowie netzwerklogisches – also gegenstandsangemessenes – Forschungsinstrumentarium entwickelt. Dementsprechend wird in der Darstellung der Ergebnisse mehrfach das BarCamp thematisiert: Seine Entwicklung und Evaluierung wird im Zusammenhang mit dem Projektziel „Modellgenerierung“ (1.3) erläutert; die Darstellung der zentralen Ergebnisse der Teilnehmenden Beobachtung erfolgt unter „Einsicht in den aktuellen Status quo digitaler und virealer künstlerisch-kreativer Aktivitäten in der Jugendkultur“ (1.1).

Die Forschungsergebnisse werden entlang der Projektziele und hier im Rahmen der jeweiligen Methodenbausteine dargestellt. Eine Ausnahme bildet der Methodenbaustein E) „Gesamtberichterstattung und vergleichende Analyse aller Methodenbausteine“, bei dem es sich – neben der konkreten Schreibphase – um eine Meta-Analyseebene handelt, die das Projekt fortlaufend begleitet hat. Die geplante Abschlusspublikation ist unter II.6 dokumentiert.

1.1. Einsicht in den aktuellen Status quo digitaler und virealer künstlerisch-kreativer Aktivitäten in der Jugendkultur

Forschungsfragen (wie sie im Projektantrag formuliert sind):

- Wie hat sich der digitale Medienwandel auf die aktuelle künstlerisch-kreative Praxis junger Menschen ausgewirkt? Welche Bedeutung hat die Transformation von Raum und Zeit für ästhetisch-künstlerische Praktiken und Erfahrungen?
- Welche „virealen“ künstlerisch-kreativen Möglichkeiten nutzen junge Leute mit und in digitalen Medien? Wie sieht es hier mit Netzwerkplattformen als Anreiz und Anerkennungsräume kreativer Artikulationen (Youtube, Soundcloud, Facebook etc.), als jugendkulturelle Plattformen kooperativer Kreativität (z.B. Fanart) oder als Informations- und Lernressource für ästhetische/popkulturelle Diskurse und künstlerische Ausdrucksformen (inkl. Skype-Unterricht und andere neue non-formale Vermittlungsformen) aus?

- Welche Bedeutung hat das veränderte Medienverhalten Jüngerer für die Kulturelle Bildung?

Baustein A): Das BarCamp als qualitatives Instrument für jugendkulturelle Forschungsfragen (Fokus Ergebnisse); Zusatz: Online-Recherche und transaktionale Interviews

Das Barcamp bietet sich als experimentelles Erhebungssetting an, weil es eine im Kontext digitaler Medienkultur etablierte sowie innovative Konferenzmethode darstellt. Sogenannte *Sessions* werden von den Teilnehmenden im Plenum vorgeschlagen und – je nach Interessenslage – in Kleingruppen durchgeführt. Als Session kann prinzipiell alles angeboten werden, was aktuell interessiert. Die Themen, aber auch der Modus der Durchführung – etwa das pro und contra von E-Sports als olympische Disziplin zu diskutieren oder eine Tanzperformance im Haus zu entwickeln – werden vor Ort mit allen Beteiligten ausgehandelt. Aus ForscherInnenperspektive ist die kollektive Bildung von Relevanzordnungen reizvoll; denn die vorgeschlagenen und durchgeführten Themen durchlaufen eine performative und situative Gruppen-Evaluierung.³

Eine Online-Recherche als Vorstudie und erste systematische Ergebniserzeugung

In Vorbereitung auf das BarCamp und dessen Auswertung fanden umfangreiche online-ethnografische Recherchen statt. Es galt, die (post-) digitale Transformation künstlerischer Praktiken – wie sie sich im Internet vollzieht und dokumentiert – zu beschreiben und zu verstehen und gleichsam auch den ForscherInnenblick zu schärfen für den Horizont des aktuell Möglichen (Stand 2017). Die Online-Recherche ergab eine postdigitale Transformationen ästhetischer und künstlerisch-kreativer Praktiken auf den Ebenen von:

- I Artikulations- und Erfahrungsformen
- II Kommunikations- und Inszenierungsformen
- III Sozialformen und kulturellen Orientierungen

- I **Die Transformation der Artikulations und Erfahrungsformen in Bezug auf ästhetische und künstlerisch-kreative Praktiken** ereignet sich innerhalb der etablierten Künste, z.B. mit digitalen Performances, oder als Verschiebungen aus den etablierten Künsten heraus, z.B. wenn instrumentales Musizieren in digitalen Musikproduktionen mündet. Es kommt zu einer Emergenz neuer ästhetischer

³ Mehr zum BarCamp als Forschungsmethode siehe Unterkapitel 1.3 „Modellgenerierung“.

Praxisformen, z.B. *Indiegame-Programmierung* oder *Live-Coding*, und gleichsam zu Widerständen und Hybridisierungen, z.B. Neo-Analog-Trends, wie die non-digitale (ehem. „analoge“) Fotografie oder Retro-Ästhetiken.

- II Die Transformation von Kommunikations- und Inszenierungsformen in Bezug auf ästhetische und künstlerisch-kreative Praktiken** zeigt sich in digitalspezifischen Peerculture-Formaten wie Let's Play, Vlogger, Hauls, Meme, Foodies, DIY usw. sowie in non-formalen Formaten einer kulturellen Peereducation wie Tutorialvideos oder ähnlichen „HowTo“-Angeboten.
- III Die Post-digitale Transformationen von Sozialformen und kulturellen Orientierungen in Bezug auf ästhetische und künstlerisch-kreative Praktiken** zeigt sich einerseits in ästhetisch-künstlerischen „Importen“ wie z.B. Furry, Quilten, Mangas oder Cosplay; andererseits in global orientierten, kreativen Aktivismen, digitalen Gegenkulturen, politischen Formen ästhetischer Praktiken bzw. in ästhetisierten Formen politisch-aktionistischer Praktiken wie bspw. dem Flashmob/Smartmob oder die Aktionen des „Zentrums für Politische Schönheit“.

Die BarCamp - Erhebung

Das BarCamp fand schließlich (doch⁴) vom 15. bis 17. Februar 2018 in der Akademie Remscheid für Kulturelle Bildung statt. Es haben 46 Jugendliche teilgenommen. Die Zusammensetzung erfolgte selbstselektiv.

Sozio-/Demografische Zusammensetzung der BarCamp-Teilnehmenden:

- **Altersstruktur:** Die meisten Jugendlichen waren zwischen 15 und 17 Jahren alt (n=20), zudem gab es „die Älteren“, zwischen 18 und 27 Jahren (n=17) und „die Jüngeren“, zwischen 13 und 14 Jahren (n=9).
- **Geschlechterverteilung:** Es nahmen 19 männliche und 27 weibliche Teilnehmer*innen teil.
- **Milieustruktur:** Die Jugendlichen kamen aus urbanen Gebieten drei verschiedener deutscher Bundesländer. Die Gruppe war in Bezug auf den eigenen und elterlichen Bildungsabschluss sowie auf eigene und familiäre Migrationserfahrungen sehr heterogen.

Das BarCamp wurde mit dem Motto „Wer sind wir?“ beworben. Vergleichbar mit dem Eingangsstimuli im Rahmen von Gruppendiskussionen oder offenen Interviews wurde bewusst

⁴ Siehe zu den Schwierigkeiten bei der Realisierung des BarCamps Unterkapitel 1.3 Modellgenerierung / Methodenbaustein A) BarCamp / Evaluierung.

eine vage formulierte Frage gewählt. Bei der moderierten Einführung in das BarCamp vor Ort stand – entsprechend der BarCamp-Logik – die organisationale, operative Struktur im Vordergrund. Die erste Session Planung wurde wie folgt von einem Moderator eingeführt: „Wir starten jetzt in die Session Planung. Wir haben über die beiden Tage vier unterschiedliche Sessions in fünf Räumen und brauchen dafür natürlich eure Themen [...] Wenn ihr eine Idee, eine Session Idee habt, dann schreibt die Idee mit einem Schlagwort, mit einem Hashtag, auf die Karte und darunter den Namen des Hosts. Ok, dann geht's los.“

Es fanden folgende Sessions statt:

Nr.	Session 1 Freitagvormittag	Session 2 Freitagnachmittag	Session 3 Samstagvormittag	Session 4 Samstagnachmittag
1	# Filme	Talkshow Liebe	Performance im Haus	„creepy pasta“
2	(# Jugendarbeit)	# Poetry	Videospiele Artstyle & Storytelling	Musikhören und Malen
3	Netz-Aktivismus	E-Sports	Werwolf (Rollenspiel)	Werwolf (Rollenspiel)
4	# On Stage	Kunst 2.0		Lachyoga im Wald
5	Rap	Exit Room		

Die BarCamp - Ergebnisse

Durch eine rekonstruktive Auswertung des Sessiontableaus in Hinblick auf die medienstrukturellen Logiken der einzelnen Sessions lassen sich vier Typen postdigitaler ästhetischer Praktiken herausarbeiten:

1. Typ: Eine prädigital-mediale Orientierung leitet »klassisch« mediale, aber nicht primär digitale Sessions an, z.B. die Sessions „Musikhören und Malen“, „Rap“ oder „Talkshow Liebe“. Wenngleich digitale Medien hierbei zur Anwendung kommen, ist für diesen Typ das Digitale nicht handlungsleitend, vielmehr sind es **massenmedial geprägte Vorbilder** wie bspw. Fernsehformate oder Chartmusik. Typisch ist ein **instrumenteller Zugriff** auf (digitale) Medien wie das Streamen um Musik zu hören (vergleichbar mit dem Einlegen einer CD) oder das Fotografieren mit dem Handy um eine Situation visuell zu dokumentieren (vergleichbar mit der Verwendung einer nicht-internetfähigen Kamera).

2. Typ: Eine digital-technikzentrierte Orientierung findet sich in Sessions wie „VR-Brille“, „E-Sports“ oder „Netzaktivismus“ wieder. Typisch ist ein **explizit digitaler Modus** bzw. ein digitalbezogenes Medienhandeln, eine digitalspezifische Expertise und diesbezüglich eine ausdifferenzierte Reflektion.

3. Typ: Ein postdigitaler Spill-Over (postdigitale Orientierung I) leitet ludisch-gamifizierte Sessions wie „Werwolf“, „Exitroom“ oder „creepy pasta“ an, ohne dass digitale Medien bzw. Technik zur Anwendung kommen oder explizit thematisiert werden. Es dokumentiert sich ein Überschlag von digitalen Strukturen (Gaming, Collaborative Fiction etc.) in nicht-digitale Räume.

Die Kultur des Digitalen ist implizit bzw. strukturell wirksam.

4. Typ: Postdigitale Hybridisierungen (postdigitale Orientierung II) zeigen sich in performativen, interaktiven, künstlerischen Sessions, die neue Wege gehen und neue Genres hervorbringen wie bei den Sessions „OnStage“, „Poetry“, „Performance im Haus“ oder „Lachyoga im Wald“. Hier sind die **ästhetischen Praktiken aus ihrer institutionellen Struktur gelöst** und es kommt zu Entdifferenzierungen oder/und Rekombinationen mit neuen Elementen/Sphären. Typisch ist die Gleichzeitigkeit von ProduzentIn/AutorIn und RezipientIn/Publikum, so dass „die Künstlerin“ oder „der Regisseur“ von einem **künstlerischen Kreativ-Hybridsubjekt** abgelöst wird. Es entstehen flüchtige, kollektive „Werke“ mit starkem **Meme-Charakter**. Eine **vorübergehende, intensive Involviertheit** löst das mühsame Hinarbeiten auf einen Zeitpunkt x (etwa die perfekte Aufführung) ab. Die Kultur des Digitalen scheint hier selbstverständlich bzw. inkorporiert zu sein. Das zeigt sich auch daran, wie das Nicht-Digitale explizit gemacht oder gezielt aufgesucht wird.

Transaktionale Interviews mit Jugendlichen

Vergleicht man unsere Beobachtungen auf Online-Plattformen mit denen offline generierter Samples jugendlicher Lebenswelten – wie beim BarCamp (s.o.) oder in den Gruppendiskussionen (s.u.) – lässt sich eine massive Diskrepanz bzgl. der Sichtbarkeit digital-ästhetischer Praktiken feststellen. Während sie online omnipräsent sind, scheinen sie sich einer alltagsweltlichen Beobachtung (und Befragung) tendenziell zu entziehen.⁵ Um größere Klarheit über dezidiert digitalisierte und postdigitalisierte Kreativpraktiken zu erhalten, haben wir kasuistisch ausgerichtete, transaktionale Interviews (Nohl, 2012) durchgeführt. Die Teilnehmenden haben wir u.a. gezielt im Rahmen von Digitalfestivals etc. akquiriert. In

⁵ Mehr zum Un-/Sichtbarkeit digitaler Praktiken siehe unten, Methodenbaustein B) ExpertInneninterviews und Gruppendiskussionen

transaktionalen Einzelinterviews und Gruppensettings konnte die Verwobenheit von Subjekten, Medien sowie Raum- und Zeitlichkeiten komparativ in den Blick genommen werden. In der komparativen Auswertung zeigt sich, wie digitale, sozio-technische Architekturen von Computeranwendungen – etwa Social Media Plattformen – ästhetische Praktiken prägen oder präformieren.

Dies soll an zwei Fällen exemplarisch verdeutlicht werden. „Lara und Lara“⁶, zwei 12-jährige Nachbarinnen, die wir im Rahmen eines sog. „Coderdojos“ antreffen⁷, zeigen uns im Interview u.a. ihre auf und mit der Social Media Plattform „Tik Tok“ hergestellten Kürzestvideos (ca. 12 Sekunden lang). Zu sehen sind grafisch-klobige, humanoide Katzenfiguren, die gleich gekleidet sind und sich synchron zu Musik oder gesprochenen Dialogen in einer Computerweltumgebung bewegen (siehe Abb.3). Die Schnitte sind schnell und brüchig, die Videos flackern und wechseln abrupt in ihrer Helligkeit sowie Farbgebung. Diese Videos haben Lara und Lara gemeinsam mit ihren „Internet-Best-Friends“ in dem Online-Multiplayer-Spiel Minecraft inszeniert und mit dem Smartphone vom Computerbildschirm abgefilmt. Die Videos sind Teil einer hybriden Kreativpraxis (s. Abb. 1).

An dem Video maßgeblich beteiligt sind:

1. Die Multiplayer-Online-Plattform „Minecraft“, auf dessen Server das abgefilmte Geschehen interaktiv in Szene gesetzt wird, weist aufgrund ihrer Kombination von handhabbarer, reduzierter (Retro-) Pixelästhetik einerseits und hochentwickelten, aber einfach benutzbaren Crafting-Tools andererseits (Niemeyer & Gerber, 2015) mit einem spezifischen, für Jugendliche attraktiven Affordanzcharakter auf. Kreative Handlungen sind bereits auf dieser Ebene als soziotechnisch verteilter Prozess (implizite Ästhetiken, encodierte Handlungsmöglichkeiten) zu verstehen.

2. Um den Hashtag „Minecraft“ herum organisiert sich ein soziotechnisches Netzwerk auf der Plattform „Tik Tok“ in Form eines diffus abgegrenzten, tendenziell global konnektivierten Kollektivs. Ontologisch betrachtet besteht ein solches Hashtag-Netzwerk u.a. aus Aktanten-Akteurs-Interaktionen von Netzwerkprotokollen, Datenformaten und (Prod-) User-Interaktionen (vgl. Galloway & Thacker, 2007) und „Memes“ die zugleich ästhetische Anschlussfähigkeit und performativen Aufforderungscharakter besitzen und insofern wesentliches Merkmal verteilter Kreativprozesse in sozialen Netzwerken sind (Shifman, 2014).

⁶ Die Namen sind pseudonymisiert. Beide haben denselben Vornamen.

⁷ Ein Coderdojo ist ein kostenloser, ehrenamtlich geführter, community-basierter Programmierclub.

3. „Tik Tok“ selbst stellt mit seiner audiovisuell zentrierten, intern stark auf Künstlicher Intelligenz und personalisierenden Ranking-Algorithmen basierenden Interface-Struktur ein plattformspezifisches Feld des Erscheinens dar, das bereits vor jeglicher aktiver Interaktion oder Selektion den Anwenderinnen und Anwendern je bestimmte Videos und Tonspuren zum Nachahmen bzw. Weiterverwenden anbietet.

4. Das gewählte Interface bzw. die Hardware; der Computer, auf dem Minecraft gespielt wird und das Smartphone, mit dem vom Computermonitor abfilmt wird, das Video geschnitten, mit Tonspur und Hashtag verknüpft und auf Tik Tok hochgeladen wird, sind wesentlich an dem Kreativprozess beteiligt.

5. Lara und Lara bringen innerhalb dieser miteinander verbundenen soziotechnischen Konstellationen ästhetische und inszenatorische Entscheidungen ein, die einem jugendkulturell-ludisch markierten Habitus entsprechen und gleichsam von einem hohen ironisch geprägten Reflexionsniveau zeugen. So zeigen sie uns (neugierig) Forschenden im Interview etwa ein Tik Tok Video, bei dem eine erwachsen klingende Stimme sagt: „Pack das Handy wieder weg. Erzähl (.) Erzähl was vom Wochenende oder so.“, woraufhin eine kindlich klingende Stimme antwortet: „Sehen Sie sich doch meine Snapchatstory vom Wochenende an, ey. Dann sehen Sie doch meine ganzen versauten Bilder und Videos vom Wochenende.“ (Int_Lara und Lara_16:42) oder ein anderes Video, das mit der Frage beginnt: „Did you ever look at someone and wonder, what ist going on insider their head?“ (Int_Lara und Lara_11:35).

Die nachfolgende Grafik (Abb. 1) beschreibt den kreativen Hybridprozess ‚Schritt für Schritt‘.

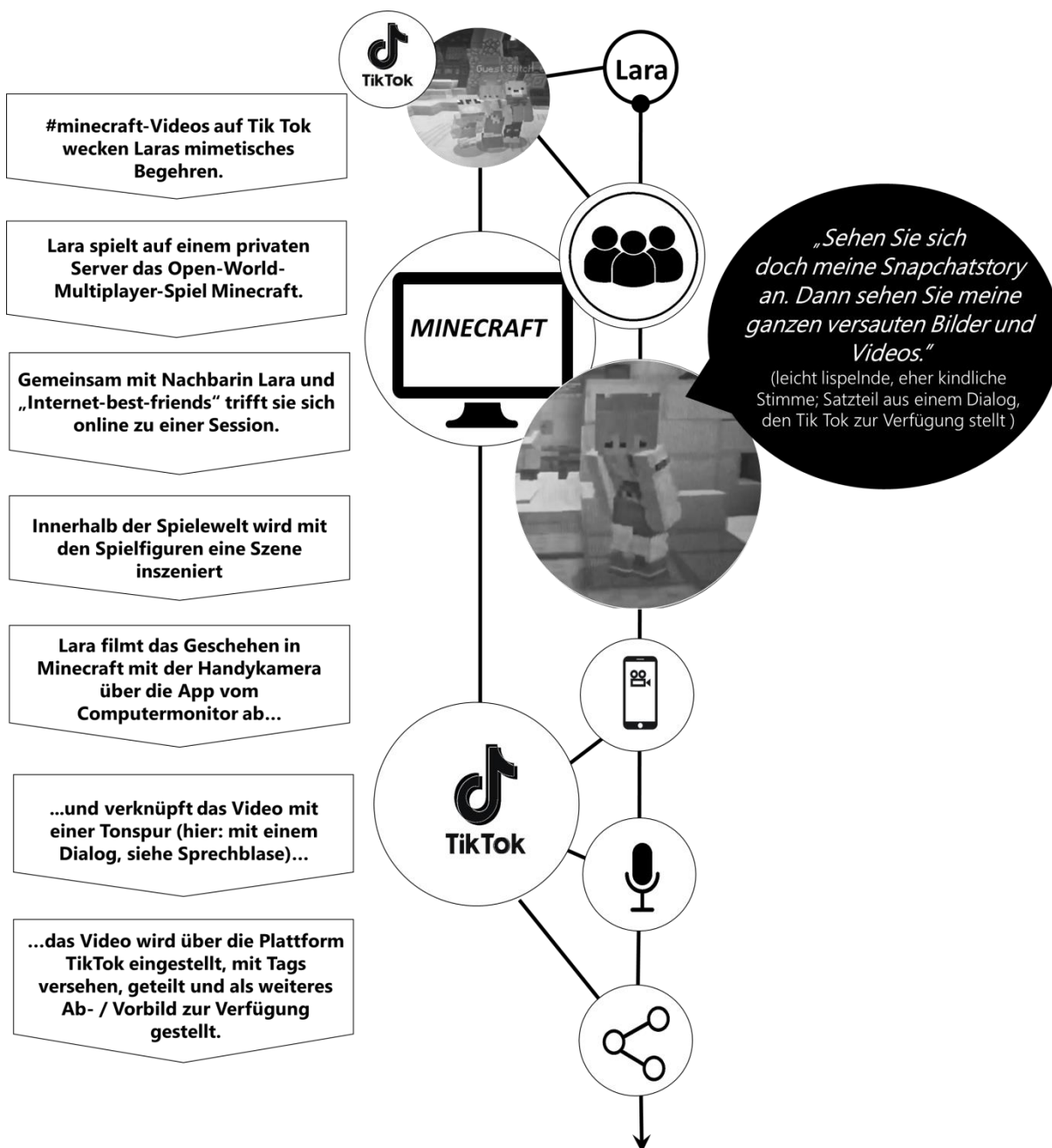


Abbildung 1: Hybride Kreativ-Praktiken am Beispiel der Fallvignette "Lara und Lara"

Auf und mit der Social Media Plattform „Instagram“ artikulieren sich auch hybride Kreativpraxen, diese sind aber anders gelagert als bei Lara und Lara, wie mit der Fallvignette „Katharina“ exemplarisch verdeutlicht werden kann. Katharina (pseudonymisiert) ist 18 Jahre alt. Sie malt und fotografiert gerne. Neuerdings fotografiert sie vornehmlich mit einer Analogkamera, z.B. ihre Paris-Reise mit Freundinnen. Auf Instagram folgt Katharina bekannten AnalogfotografInnen. Ihre eigenen Analogfotos fotografiert sie mit dem Smartphone und teilt sie auf Instagram, wo sie mehrere Privataccounts unterhält. Die Analyse ihrer Accounts und die

derjenigen KünstlerInnen, denen sie folgt, zeigt eine Praxis sorgfältiger Kuration und gezielter Blick-Lenkung. Die kuratorische Praxis wird von Katharina, dem konnektivierten Peer-Kollektiv als auch der Plattform – in wechselseitiger Bezogenheit aufeinander – hervorgebracht. Sie unterscheidet sich maximal von der übersteigerten und Sehgewohnheiten sprengenden, Power-Remix- Ästhetik von Lara und Laras Tik Tok-Videos.

Fazit I: In der post-digitalen Kultur lösen sich die institutionalisierten und etablierten Grenzen, bspw. zwischen Sparten oder Disziplinen wie Tanz, Musik oder Theater, aber auch die zwischen Publikum und Kreativen, ExpertInnen und Laien. Materielle und tradierte ästhetisch-kreative und künstlerische Praktiken verschränken sich auf unterschiedliche Weise mit digitalen Technologien und Anwendungen. Eine Anwendung im Sinne hybrider Kreativität entsteht dort, wo Algorithmen aktiv ästhetisches Wissen in Gestaltungsprozesse einbringen, eine kollektive und kollaborative Kreativität dort, wo Vernetzungstechnologien mit netzkulturellen Praktiken verschmelzen (Hashtags, Memes, Channels). Insgesamt spielen algorithmisch organisierte kommerzielle Plattformen wie Instagram, Youtube, Snapchat oder Twitter eine zentrale, praktisch unhintergehbare Rolle in diesem Prozess.

Baustein B) ExpertInneninterviews mit professionellen Akteuren aus der Kulturellen Bildung; Zusatz: Gruppendiskussion mit Jugendlichen

Es wurden 26 leitfadengestützte ExpertInneninterviews mit professionell tätigen PädagogInnen, Kulturschaffenden und Leitungskräften aus verschiedenen Bereichen und Institutionen der kulturellen Jugendbildung durchgeführt. Die Expertise der Interviewten ergibt sich aus ihrer arbeitsbedingten Nähe zu den peerkulturellen, digitalen Praktiken der Jugendlichen, ihrer ästhetischen Arbeit mit der Zielgruppe selbst oder – auf der Leitungs- und Programmplanungsebene – aus ihren branchenspezifischen Kenntnissen. Ziel war es, ihre auf „Insider-Erfahrungen“ basierenden Wissensbestände herauszuarbeiten (vgl. Meuser/Nagel 2009) und diese mit den Sichtweisen von Jugendlichen, die in sechs Gruppendiskussionen erhoben wurden, zu triangulieren⁸, um so Einsicht in den aktuellen Status quo digitaler künstlerisch-kreativer Aktivitäten in der Jugendkultur zu erlangen. Das leitende Erkenntnisinteresse des Projektes, und hier insbesondere die Frage, wie sich der digitale Medienwandel auf die aktuelle künstlerisch-kreative Praxis junger Menschen ausgewirkt hat,

⁸ Die Gruppendiskussionen wurden in der ersten Phase des Förderzeitraums durchgeführt und ausgewertet nachdem sich die Organisation des BarCamps verzögerte. Die hier gewählte Darstellungsreihenfolge der Ergebnisse – erst die des Methodenbausteins A) BarCamp, dann die Ergebnisse des Methodenbausteins B) ExpertInneninterviews – folgt der Projektkonzeption (und spiegelt die zentrale Stellung des BarCamps für das Projekt), entspricht aber nicht der Chronologie der Ergebnisgenerierung.

wurde mit den Gruppendiskussionen und ExpertInneninterviews v.a. Phänomen-beschreibend (und nicht verstehend) verfolgt, weswegen beide Datensätze inhaltsanalytisch ausgewertet wurden. Die induktive Codierung des Materials brachte interessanter Weise vornehmlich Problemhorizonte des Digitalen hervor.

1. **Sichtbarkeit in digitalen Netzen:** Als problematisch werden Fragen der Sichtbarkeit, medialen Exponiertheit sowie der damit verbundenen Effekte von Macht und Überwachung thematisiert. Künstlich beschränkte Persistenz und selektive Öffentlichkeiten in Netzwerken werden dabei von den Jugendlichen strategisch eingesetzt, um mehr Kontrolle über die eigenen Sichtbarkeiten zu erlangen, bspw. die Plattform „Snapchat“ mit ihren ephemeren Bildern oder auch die Instagram-Stories, die nach 24 Stunden automatisch gelöscht werden (Engel, J., & Jörissen, B., 2019). Zugleich jedoch ist die Sichtbarkeit in der digitalen Aufmerksamkeitsökonomie (auch im „Starsystem“ heutiger vernetzter Welten; vgl. Reckwitz, 2012) eine identitätsrelevante Währung.
2. **Unübersichtlichkeit und Kontingenz:** Effekte der Digitalisierung werden sowohl von Jugendlichen als auch von ExpertInnen als durchaus kontingent und daher kaum absehbar eingeschätzt; zugleich aber werden sie von Jugendlichen in alltäglichen kreativen Aktivitäten instrumentell aufgegriffen. In beiden Gruppen – sowohl der Jugendlichen als auch der ExpertInnen – werden „mikro-generationale“ Differenzen implizit thematisch. Es erfolgen keine expliziten Thematisierungen eher unsichtbarer und schwer verständlicher Phänomene wie etwa Algorithmizität und Künstliche Intelligenz.
3. **Kritik und Anregungspotenziale:** Während Negativeffekte wie „Hatespeech“ im Netz klar als Problem adressiert werden, werden andererseits Anregungspotenziale insbesondere in Bezug auf praktisches Wissen und Können hervorgehoben. Zum einen hilft die digitale Verfügbarkeit fremdsprachiger Inhalte beim Sprachenlernen für die Schule, zugleich wird damit die Teilhabe an vielfältigen Vorbildern und Vorlagen kreativer Aktivitäten („how to“, „life hacks“ etc.) eröffnet: “[Am]: Ja, bei mir is es allgemein so, ich hab festgestellt, dass in letzter Zeit, alles was ich mit dem Handy mache, is überwiegend auf Englisch, also ich, die meisten Videos, die ich schau sind Englisch, auch meistens schau ich auch so Basteltipps, Ideen, weil ich oft das sehr gerne mach dann, wenn ich mal Zeit hab. Und das hilft wie gesagt auch bei de- der Schule dann und es bestimmt schon, im- also es is‘ schon ein großer Teil von des Freizeit, YouTube, leider [Am und Aw grinsen]. [Bw]: Ja aber man kann sich ja auch irgendwie zum Beispiel inspirieren lassen, wenn man irgendwas machen will, zum

Beispiel, ja wie Am schon gesagt hat, also was basteln oder Geschenke für Familie, Freunde [nickt und zuckt mit den Schultern].“ (Schüler und Schülerin, PG270717_G2)

In rekonstruktiver Perspektive konnten wir ein postdigitales “Hintergrundrauschen” ausmachen. Digitalität ist für heutige Jugendliche weitgehend kein Gegenstand der Thematisierung, sondern konstitutiver, unhintergebarer Hintergrund für das Erscheinen von Lebenswelt. Es stellt sich folgerichtig als schwierig heraus, Jugendliche direkt nach digitalen Transformationen ihrer kreativen Praktiken zu befragen – einerseits aufgrund der “Naturalisierung” digitaler Transformation durch ihre nahtlose Einbettung in die alltäglichen Lebensvollzüge, andererseits aufgrund des bei Kindern und Jugendlichen begrenzten Erfahrungshorizonts in Bezug auf die ja bereits seit den 1990er Jahren stark voraneilenden Digitalisierung.

Fazit II: Die Ergebnisse verdeutlichen, dass mit der digitalbedingten strukturellen Transformation kultureller (Jugend-) Lebenswelten zu den beiden bekannten Feldlogiken der Kulturellen Bildung (siehe unten, a und b), eine neue Logik (c) hinzugekommen, die die Kulturelle Bildung, ihre Institutionen, Angebote und Akteure, herausfordert.

- a) **Eine am Genius und ‚den Künsten‘ orientierte Logik**, die eine nach wie vor in vielen Bereichen Kultureller Bildung – man denke etwa an „Jugend musiziert“ – individuelle, meisterliche, ggf. mühsam erlernte Praxis anleitet und das klassisch-individualisierte, am Genius und den Künsten orientierte Subjekt adressiert.
- b) **Eine gemeinschaftsorientierte, subkulturelle und ggf. emanzipatorische Logik**, die eine kollektive, aktionistische, kreative Praxis mit Sozialraum- bzw. Szenebezug anleitet (im Sinne von „wir sind eine Punkband“ oder „wir tanzen Hiphop“) und insofern ein kollektivierte (Szene-) Subjekt adressiert.
- c) **Eine am Netzwerk orientierte, ludische, performative und genreübergreifende Logik**, die oft digital-technikunterstützte und globalvernetzte Praxen anleitet (im Sinne von Online-, Mashup- und Meme-Kulturen, z.B. „#Minecraftkitties“) und ein post-anthropozentrische, sozio-technische Hybridsujet adressiert.

Eine zeitgemäße Kulturelle Bildung, so unsere Forschungsergebnisse, sollte sich der dritten (Netzwerk-) Logik stellen, allerdings – dazu unten mehr – nicht als Gegensatz zu den auf tradierten Logiken aufsetzenden etablierten Strukturen, sondern in produktiver Auseinandersetzung mit dem strukturell Neuen im Sinne der oben dargestellten post-digitalen Idealtypiken.

Baustein C): Quantitative Erhebung zur digitalen kulturellen Teilhabe

Ziel der quantitativen Erhebung war es, erstmals systematische und differenzierte Aufschlüsse über Ausmaß und Vielfalt digital-ästhetischer und kultureller Praktiken der gegenwärtigen Jugendkultur zu gewinnen. Grundlage für die Entwicklung des quantitativen Instrumentariums waren die qualitativen Ergebnisse der BarCamps und der ExpertInneninterviews (siehe Methodenbausteine A und B). Diese Ergebnisse bildeten die Basis dafür, Fragen zu künstlerischen digitalen Aktivitäten Jugendlicher so zu formulieren, dass Jugendliche diese in Einklang mit ihren Alltagswelten bringen können.

Mittels eines neu entwickelten, auf digitale kulturelle Praktiken fokussierten Fragesets wurden bundesweit im Zeitraum Oktober bis Dezember 2018 2067 14- bis 24-Jährige im Rahmen einer Quotenstichprobe befragt. Die Befragung erfolgte face-to-face und im Rahmen einer Filterführung, so dass bei jungen Leuten, die in ihren digitalen Praktiken nur ein geringes Interesse an ästhetischen und kulturellen Aktivitäten aufweisen, im Interview die Gründe hierfür ermittelt werden konnten. Junge Leute, die hingegen ein starkes und differenziertes Interesse an digitalen kulturellen Praktiken zeigen, konnten so sehr ausführlich nach ihren Betätigungsfeldern in den einzelnen Sparten befragt werden. Die gesamte operative Durchführung wurde von einem Dienstleister, der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK), ausgeführt, der nach dem Einholen verschiedener Vergleichsangebote die besten Konditionen bieten konnte. Die Auswertung erfolgte von Seiten des TP Remscheid anschließend unter Zuhilfenahme quantitativer und statistischer Methoden der empirischen Sozialforschung und der Software SPSS im Zeitraum von Januar bis Oktober 2019.

Insgesamt konnte mit dem Erhebungsinstrument eine zufriedenstellende Anzahl verwertbarer Daten generiert werden, die in der Auswertung neue Erkenntnisse für alle Forschungsfragen ermöglichten. Unter anderem konnte das Ziel, die Aktualisierung der Datenlage bisheriger Untersuchungen kultureller Lebenswelten Jugendlicher und junger Erwachsener, erreicht werden.

Die Ergebnisse der Studie veranschaulichen, dass das Digitale inzwischen tief in die ästhetischen Praktiken gegenwärtiger Jugendkulturen eingebettet ist. Kulturrezeption erfolgt heute analog-digital, dies gilt auch für viele künstlerisch-kreative Praktiken der 14- bis 24-Jährigen. Dass, wie die Studienergebnisse darlegen, das Digitale noch nicht grundsätzlich oder sogar ausschließlich in die eigene künstlerisch-kreative Praxis junger Menschen in Deutschland eingebunden wird, liegt möglicherweise unter anderem an der aktuellen kulturellen Bildungspraxis in Deutschland, die vielfach noch ausschließlich rein analoge kulturelle Bildungsarbeit leistet. Hybride Kunstproduktionen nehmen zu: Künstlerisch-kreative

Produktionsformen finden bei einem Drittel der Befragten nur in analogen Räumen statt, bei knapp der Hälfte der Teilnehmer in kombinierter Form von digitalen und analogen Räumen – also im hybriden Raum. Formale Bildung korreliert mit hybrider Produktion.

Die Teilhabe an künstlerisch-kreativen Werken findet an erster Stelle online statt. Fast 90 Prozent der Befragten rezipieren Kunstangebote auch in Online-Plattformen. Im Bereich aktiver künstlerisch-kreativer Betätigung liegen diese noch zurück: 42 Prozent der Befragten sind schon einmal (mindestens „selten“) auf Online-Plattformen künstlerisch-kreativ produktiv tätig gewesen. Dabei gilt zumeist noch ein eher klassisch-verankertes Verständnis der Adjektive „künstlerisch“ und „kreativ“ - Digitale Techniken und Praktiken (z.B. Programmieren oder das Remixen von Musik) werden weniger künstlerisch und kreativ angesehen, als klassische künstlerische Aktivitäten und Praktiken, wie Ballett oder Komponieren.

1.2. Kontextualisierung vor dem Hintergrund der Teilhabe an Kultureller Bildung

Forschungsfragen:

- Gibt es auch hier soziale Ungleichheiten bezogen auf diese künstlerisch-kreativen Aktivitäten?
- Welchen fördernden oder hemmenden Einfluss haben Migration und Fluchterfahrungen in Bezug auf digitale kulturelle Teilhabe und vireale Kreativität?
- Wie wirken sich die bekannten genderbedingten Differenzen in den jugendlichen Medienkulturen auf vireale Formen von Kreativität und Teilhabe aus?

Baustein C): Quantitative Erhebung zur digitalen kulturellen Teilhabe

Ein zentraler inhaltlicher Baustein der deutschlandweiten Befragung von 14-bis 24-Jährigen waren Fragen, die direkt oder indirekt auf den Bereich kulturelle Teilhabe abzielen.

Teilhabe wurde dabei nicht eindimensional entwickelt, sondern über verschiedene Frageformen und Bereiche, wie auch (soziodemographische) Einflussfaktoren bestimmt. Entscheidend ist auch, wie die Befragten für sich selber Kultur definieren. Hier lässt sich festhalten, dass ein Trend, der bereits im Jahr 2010 (Keuchel & Larue, 2012) absehbar war, weiter besteht: Der Kulturbegriff weitet sich; Künste sind nicht mehr das entscheidende Kriterium, Werte und Kulturen anderer Länder prägen maßgeblich das Verständnis von Kultur(en) vieler Befragter.

Im Gegensatz dazu hat das allgemeine Interesse der Befragten am Live-Kulturgeschehen nur leicht im Vergleich zu den Studiendaten aus dem Jahr 2010 zugenommen. Auch die generelle

Verteilung über formale Bildungsgruppen ist weitgehend erhalten geblieben (mit zunehmender höherer formaler Bildung steigt tendenziell auch das Interesse an Live-Kulturbesuchen).

Digitalisierung als Chance für kulturelle Teilhabe?

Neben der Überprüfung der Relevanz der ermittelten qualitativen Ergebnisse und dem damit verbundenen Ausmaß künstlerischer Aktivitäten Jugendlicher in digitalen Medien, stand auch die Frage der Chancengleichheit im Fokus der quantitativen Befragung. Vor dem Hintergrund des seit Jahren aus der sozialpädagogischen Forschung bekannten Phänomens der kulturellen (Keuchel & Wiesand 2006) als auch digitalen Ungleichheit (Kutscher & Otto, 2010) wurde hierbei insbesondere durch die Erfassung und Korrelierung mit soziodemographischen Merkmalen wie Geschlecht, Alter, Schulabschluss/aktuell besuchte Schule, Migrationshintergrund, Ortsgröße und Bundesland ein Bild im Hinblick auf charakteristische kulturell-ästhetische Praktiken, wie auch eine fundierte Einschätzung hinsichtlich der zu erwartenden Problematik digital-kultureller Bildungslücke sowie digitaler Bildungs- und Chancenungleichheit geschaffen.

Eine mögliche These des Forschungsteams war, dass Digitalisierung Hürden abbaut und in gleichem Maße Interesse und Teilhabe an künstlerisch-kreativen Inhalten verstärkt. Dieser Annahme darf widersprochen werden: Zum einen kann innerhalb der Studie ein Zusammenhang zwischen dem emanzipierten Umgang mit digitalen Medien und dem künstlerisch-kreativ gestaltenden Umgang mit digitalen Medien beobachtet werden. Zum anderen machen die Ergebnisse deutlich, dass die erweiterten digitalen Möglichkeiten nicht gleichzeitig zur Chancengleichheit junger benachteiligter Bildungsgruppen beitragen. Innerhalb der Rezeption wird deutlich, dass 14- bis 24-Jährige mit niedriger formaler Bildung durchaus kulturelle Angebote auch digital nutzen, dadurch jedoch ihre kulturellen Interessen, beispielsweise in anderen Spartenbereichen, nicht erweitert werden. Diese Verfestigung bestehender Interessen kann wahrscheinlich auf bestehende Peer Groups, Algorithmen kommerzieller Suchplattformen, die Empfehlungen hauptsächlich anhand bestehender Interessen berechnen, und fehlende alternative Bildungsimpulse im sozialen Umfeld zurückgeführt werden. Innerhalb der Kunstproduktion verstärken sich durch die analog-digitale Erweiterung der Lebensräume sogar bildungsspezifische Ungleichheiten in der kulturellen Teilhabe. Hybride künstlerisch-kreative Aktivitäten werden vor allem von jungen Menschen mit formal hoher Schulbildung praktiziert.

Bildungsspezifische Unterschiede relativieren sich speziell bei neuen jugendkulturellen künstlerisch-ästhetischen Ausdrucksformen jenseits vorgegebener Formate kommerzieller

Online-Plattformen, die durch die Auseinandersetzung mit digitalen Räumen entstehen. Der Anteil der 14- bis 24-Jährigen, die hier experimentieren, ist jedoch vergleichsweise klein. Ein Grund, warum sich der kulturelle Bildungsbereich künftig wesentlich stärker innerhalb einer analog-digitalen kulturellen Bildungspraxis engagieren sollte, um kulturelle Teilhabe in den erweiterten analog-digitalen Lebensräumen sicherzustellen.

Digitalisierung (er-)fordert neue Regularien

Die Einstellungen und das Nutzungsverhalten der 14- bis 24-Jährigen innerhalb digitaler Räume legen jedoch auch nahe, dass ein ausschließliches Engagement der Kulturellen Bildung nicht ausreichen wird: Jugendliche wünschen sich zum einen mehr Schutz und demokratische Rechte innerhalb digitaler Welten, signalisieren zugleich aber auch ein deutliches Unbehagen bezüglich einer indirekten Verhaltensbeeinflussung durch soziale Netzwerke, ohne dabei wirkliche Kenntnisse über entsprechende technische Steuerungsprozesse, wie Algorithmen oder Social Bots, zu besitzen. Angesichts der täglichen Online-Verweildauer, beispielsweise der 16 bis 17-Jährigen von mittlerweile durchschnittlich etwa vier Stunden am Tag (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2017), die in frei regulierten Räumen mit Suchmaschinen und Steuerungsmechanismen als Wegweiser verbracht werden, die vor allem kommerziellen Interessen dienen, sollte über entsprechende gesetzliche Schutzmechanismen nachgedacht werden. Ein wichtiger und notwendiger Schritt zu einer gleichberechtigten Teilhabe liegt auch in der barrierefreien Bereitstellung von Wissen und Zugängen zu Kulturangeboten auf digitalen Plattformen, deren Zugänge nicht von kommerziellen Interessen gelenkt werden.

Die Gesamtergebnisse der Auswertung verdeutlichen, dass sich junge Bevölkerungsgruppen in postdigitalen⁵ Zeiten gleichermaßen in analogen und digitalen Lebenswelten bewegen und hier keine Grenzen mehr ziehen. Daher ist es nachvollziehbar, dass sich junge Bevölkerungsgruppen Regeln für ein gemeinsames, solidarisches Leben nicht nur in analogen, sondern auch in digitalen Räumen wünschen, die aktuell vielfach noch durch kommerzielle Interessen bestimmt werden. Im Verständnis der Befragten sind digitale und analoge Räume in ähnlichem Maße Lebenswelten der Gesellschaft und Gesetze und öffentliche Fördermechanismen sollten auch in und für digitale Räume greifen müssen. Etwa 80 Prozent der Befragten fordern, dass eigene Dateien von Unternehmen nicht gewinnbringend verwendet werden dürfen sowie dieselben Rechte in Online-Umgebungen gelten sollen, die auch offline gültig sind, beispielsweise die Bestrafung von sexueller Belästigung und Mobbing.

1.3. Modellgenerierung in Bezug auf Forschung und Praxis

Forschungsfragen:

- Wie können die Erkenntnisse aus 1.1 und 1.2 für die Forschung und Praxis der Kulturellen Bildung in postdigitalisierten Zeiten genutzt werden?
- Mit welchen empirischen Methoden lassen sich postdigitale kulturelle Transformationsprozesse beforschen?
- Welche (kultur-)pädagogischen Konzepte sind in postdigitalen Zeiten angemessen?

Baustein A): BarCamp als qualitatives Instrument für jugendkulturelle Forschungsfragen (Fokus Entwicklung und Evaluierung des Forschungsinstrumentariums)

Eine dem Gegenstand (post-)digitaler kultureller Jugendwelten angemessene Methodenentwicklung strebte das Projekt mit dem BarCamp als innovatives Erhebungsformat an.⁹

Was ist ein BarCamp und warum eignet es sich als Erhebungsinstrument im (post-) digitalen Zustand?

Das BarCamp basiert auf einer alternativen Konferenz-Form, die ein Höchstmaß an aktiver Beteiligung der Teilnehmenden mit sich bringt (Gassner, 2006). Die Idee ist, dass – im Sinne einer sog. „unconference“ – keine Vorträge und Workshopthemen vorgegeben werden, sondern lediglich die für das BarCamp typische Organisationsstruktur. Abwechselnd finden moderierte Plenum- und themenzentrierte Kleingruppenphasen, den sog. „Sessions“, statt. Das BarCamp kam zunächst in der Technologieforschung als eine kreativitäts- sowie kooperationsfördernde Entwicklungsmethode zur Anwendung. Die Teilnehmenden nehmen *per definitionem* als ExpertInnen am Barcamp teil und bestimmen – vor Ort, gemeinsam – die Sessionthemen sowie den Modus ihrer Durchführung. Im Plenum werden die Themenvorschläge gesammelt und einem mehrstufigen Auswahlverfahren unterworfen, so dass schließlich die Themen mit der größten Nachfrage in die Panels gelangen.

Als Forschungsmethode gewendet lässt sich das BarCamp als ein „transformatives Großgruppenverfahren“ (Weber, 2009) verstehen, zwischen Laborcharakter und „natürlicher“ Erhebungssituation (ebd. 151). *Natürlich* meint hier die Tatsache, dass BarCamps zu den etablierten Formaten im Kontext von *New Media* oder/und *Technology* gehören. Das BarCamp zeichnet sich durch Prozesse kollektiver Aushandlung und Relevanzsetzungen aus und ist –

⁹ Die Beschreibung der Durchführung sowie die Ergebnisse der Erhebung ist unter 1.1 nachzulesen.

wie das Großgruppenverfahren und im Kontrast zu dem dokumentarischen Erhebungsverfahren *par excellence*, der Gruppendiskussion (Loos & Schäffer, 2001) – eher auf Dialogizität und Kooperation als auf Konjunktivität und Diskussion hin ausgelegt (Weber, 2009, S. 156). Das passt insofern gut, als dass die konjunktiven Erfahrungshintergründe, auf die das Gruppendiskussionsverfahren aufbaut, zwischen den verschiedenen *Szenen* und kulturellen Praxen, die im Zentrum der vorliegenden Studie stehen, nur partiell bestehen. Zudem entspricht die inhaltlich offene, aber strukturell bzw. organisatorisch festgelegte Anlage des BarCamps/Großgruppenverfahrens dem Forschungsgegenstand (post-) digitaler Medienpraxis und kultureller Jugendwelten; bedenkt man, dass digitale Plattformen wie etwa Social Media-Plattformen auch ein bestimmtes *Gerüst*, d.h. eine Formalstruktur vorgeben, die Inhalte (wie Bilder, Videos, Kommentare) dagegen von den AnwenderInnen hinzugefügt bzw. bestimmt werden. Die durchgeführten Sessions eines BarCamps können als das Ergebnis einer gruppenspezifischen Validierung verstanden werden und insofern – bereits abseits der Interaktionen innerhalb der Sessions – als „Fokussierungsmetapher“ (Bohnsack 2006: 67) ausgewertet werden, allerdings als eine *kollektive* (und nicht konjunktive).¹⁰ Im Forschungsprozess hat sich der methodologische Fokus in Bezug auf Wissensformen und organisationale Rahmungen von der Kollektivität und intraszenischer Dialogizität einerseits zum Netzwerk und der Netzwerklogik hin verschoben, andererseits zum Transaktionsraum (post-) digitaler Praktiken und seiner Spezifik.

Pilotstudie mit „MusikmachDingen“ und transaktionale Methodenentwicklung

In der frühen BarCamp-Planungsphase haben wir uns intensiv mit der Frage auseinandergesetzt, wie die Eingangsstimuli formuliert und gestaltet werden sollten. Wir erachteten es als besonders wichtig, auf explizit thematische Interventionen zu verzichten, um das sensible, experimentelle Setting nicht zu beeinflussen und zudem die Artikulation (uns) noch unbekannter ästhetischer Praktiken zu ermöglichen. Es sollte allerdings sichergestellt werden, dass (post-) digitale Medienpraktiken facettenreich zur Aufführung kommen, um in Bezug auf das Erkenntnisinteresse möglichst vielfältige und aufschlussreiche Erkenntnisse erzielen zu können. Insofern die Sessions OpenSpaces darstellen, ist unter „transaktionalen“ Theoriebedingungen folgerichtig, dass die dinglich-räumliche Ausstattung methodologisch analog zur einer Impulsfrage steht. Vor diesem Hintergrund waren verschiedene digital-

¹⁰ Fokussierungsmetaphern sind im Rahmen dokumentarisch-praxeologischer Forschung „dramaturgische Höhepunkte“ sozialer Interaktionsprozesse, die sich durch eine metaphorische oder/und interaktive Dichte auszeichnen, in denen die milieuspezifisch verbindliche (konjunktive) Logik der Praxis verdichtet zur Darstellung kommt (Bohnsack 2006: 67).

/postdigitale Dingarrangements geplant, die visuelle, szenische und auditive Dinge umfassten. Um zu erkunden, inwiefern dingliche „Wirksamkeiten“ zu erwarten wären, haben wir im ersten Jahr des Förderzeitraums eine Pilotstudie mit MusikmachDingen an der Akademie für Schultheater in Nürnberg durchgeführt. Hier zeigte sich allerdings, dass die technische Ebene der MusikmachDinge (dann auch noch in Verbindung mit den sehr unterschiedlich gelagerten musikpraktischen Erfahrungen und Vorstellungen) für einen (pädagogisch) unstrukturierten OpenSpace-Raum ein unerwartet komplexes Kompetenzprofil voraussetzt, auf Seiten der einzubeziehenden, jugendlichen Klientelgruppen, aber auch auf Seiten der wissenschaftlichen Begleitung (und zwar so, dass je weniger die künstlerische und/oder technische Kompetenz der Barcamp-TeilnehmerInnen gesichert ist, desto stärker eine musikpädagogisch-musiktechnologische Kompetenz auf Seiten des wissenschaftlichen Settings benötigt ist). Insofern wir von der ursprünglichen Planung (zumindest auf unserer Teilprojektseite), die Teilnehmerakquise auf künstlerisch bereits versierte Jugendliche zu fokussieren, abgerückt sind zugunsten eines eher soziokulturell ausgerichteten Settings, haben wir dann – auch vor dem Hintergrund der schwierigen Barcamp-Planung und des elternzeitbedingten Personalwechsels – darauf verzichtet, diese Geräte systematisch einzusetzen (allerdings konnten die digital-materiellen MusikmachDinge im Rahmen des späteren Ideenlabors als Teil des Rahmenprogramms zum Einsatz gebracht).

Mit der Anwendung des BarCamps als Forschungsmethode wurden zwei zentrale Erkenntnisinteressen des Projektes verfolgt und miteinander kombiniert: erstens der Einblick in den aktuellen *Status quo* künstlerisch-kreativer Aktivitäten von Jugendlichen – indem das von den Jugendlichen erarbeitete Gesamt des Session-Angebots als eine Art *Tableau* ihrer situierten Interessenslage erhoben und ausgewertet wurde – sowie zweitens, die Frage nach der Bedeutung der (post-) digitalen Transformation für eben diese Aktivitäten – indem die einzelnen Sessions bzw. künstlerischen Praktiken erhoben und auf ihre medienstrukturelle Logik hin analysierbar wurden (siehe oben).

Evaluation des BarCamps als Forschungsmethode

Die in der Projektkonzeption vorgesehene Realisierungsstrategie des BarCamps erwies sich als nur bedingt umsetzungsfähig. Es war trotz guter Planung und aufwendiger Akquise nicht möglich, wie geplant insgesamt 72 junge Menschen, MultiplikatorInnen, GastdozentInnen und ExpertInnen mit je vorab festgelegten Profilen, jugendkulturellen Bekanntheitsgraden oder/und differenzierten Kenntnissen im Umgang mit Neuen Medien für zwei Tage in die Akademie für Kulturelle Bildung Remscheid einzuladen (vgl. Projektantrag, S. 9f.). Die zunächst als

organisatorische Schwierigkeiten in Erscheinung getretenen Gründe entwickelten sich in der Reflexion und Zusammenschau mit den Ergebnissen der Auswertung der Gruppendiskussionen und ExpertInneninterviews zu wichtigen methodologischen, methodischen sowie empirischen Erkenntnissen:

Erstens ist das BarCamp in der Praxis ein netzwerkorientiertes Entwicklungs-, Spezialisierungs- und Problemlösungsformat. In der methodischen Wendung des BarCamps gilt es, dieses für das BarCamp konstitutive Netzwerk- und Spezialisierungsmoment beizubehalten, sonst verliert es seine ‚innere Logik‘. Als netzwerkbasiertes Spezialisierungsformat ist es jedoch auf spezifische, vernetzte Sparten und Expertisen angewiesen. Es funktioniert für ein extrem heterogen zusammengesetztes Feld wie das der (post-)digitalen kulturellen Jugendwelten nur, wenn es eine Fragestellung aufweisen kann, die für alle (post-)digitalen, kulturell aktiven Jugendlichen relevant ist. Hier liegt ein methodologisch-methodisches Paradox: es muss ein Thema vorgegeben bzw. kommuniziert werden, das alle interessiert und gleichzeitig soll dieses Thema Ergebnis der Barcamp - Erhebung sein. Eine Lösung für dieses Paradox sehen wir in der Trennung von Forschungs- und Organisationsteam. Entweder werden BarCamps beforscht, die im (post-)digitalen Feld (sowieso) stattfinden oder das Barcamp wird von einer kulturellen Bildungsinstitution mit ihren bewährten (Kommunikations-) Strategien durchgeführt, die sodann vom Forschungsteam mit ausgewertet und aufeinander bezogen werden können.

Zweitens hat sich durch das wiederholte Nicht-Zustande-Kommen des BarCamps gezeigt, dass die veränderte Raum- und Zeitqualität im „postdigitalen Zustand“ (Jörissen 2016) – nicht zuletzt vor dem Hintergrund allgemeingesellschaftlicher Schließung von Zeiträumen der Muße, wie sie auch in der Umstellung auf G8 offenbar große gesellschaftliche Akzeptanz erfuhr (Niesyto 2012; Rosa 2012) – u.a. zur Folge hat, dass Jugendliche nicht ohne weiteres drei Tage zur Verfügung stellen wollen, um sie vertrauensvoll und verbindlich der wissenschaftlichen Erforschung ihrer künstlerisch-kreativen Interessen zu widmen. Der Zugang zum Feld ist durch Zeitknappheit und Leistungs- bzw. Verwertbarkeitsdruck geprägt. Dieses Ergebnis haben auch die (zunächst) alternativ zum BarCamp durchgeführten ExpertInneninterviews und Gruppendiskussionen bestätigt. Hier zeigt sich eine wesentliche, (post-) digital (mit-) bedingte Veränderung, die eine der zentralen, aktuellen Herausforderungen für die Kulturelle Bildung darstellt.

Drittens hat sich neben der *Zeit* als ein axialer Code des Digitalen die Relevanz der Kategorie *Sichtbarkeit* als zentral erwiesen. Digitale Rezeptions- und Produktionspraktiken zeichnen sich – wie die ExpertInneninterviews und Gruppendiskussionen gezeigt haben – durch Niedrigschwelligkeit und Entwicklungsgeschwindigkeit aus und gleichzeitig durch

Unüberschaubarkeit bzw. Konvergenz (Schuegraf 2014). Dies alles verbindet sich mit dem für die Phase der Adoleszenz typischen Wunsch nach generationaler Abgrenzung bzw. ‚eigenen Räumen‘. Digitalkultur und Jugendkultur potenzieren einander im Modus der (Un-)Sichtbarkeit. Während die (post-)digitalen ‚Produkte‘ künstlerisch-kreativer Aktivitäten von Jugendlichen online omnipräsent sind (s.o., Online-Erhebung) und Sichtbarkeit eine (post-)digitale und identitätsrelevante ‚Währung‘ darstellt (s.o., ExpertInneninterviews und Gruppendiskussionen), bewirken der rasante technische Fortschritt und die lebensphasenbedingte Abgrenzungstendenz ein für die (post-)digitale Kultur typisches Konglomerat aus Sichtbarkeit, Uneinsehbarkeit und mikrogenerationaler Binnendifferenz. Das Barcamp kann hier ein geeignetes, trendsensibles Erhebungs- bzw. Zugangsformat darstellen – es ist allerdings notwendig, ggf. zeitaufwendige vertrauensbildende Maßnahmen in den Forschungsprozess einzukalkulieren.

Baustein D): Experimentelles Ideenlabor im Tandemformat zur Entwicklung neuer Formate

Das experimentelle Ideenlabor wurde vom 31. Mai bis 02. Juni 2019 realisiert und zielte darauf, auf Basis der Forschungsergebnisse Konzepte für die Praxis der Kulturellen Bildung im (post-)digitalen Zustand zu erarbeiten. Eingeladen waren sieben jungen ExpertInnen, die als PraktikantInnen oder FSJlerInnen in Einrichtungen der Kulturellen Bildung arbeiteten und sieben erfahrene MultiplikatorInnen aus unterschiedlichen Bereichen der Kulturellen Bildung, wie Musikschule, Jugendkunstschule oder Theaterpädagogik, sowie zwei Gastreferentinnen aus Wissenschaft und Praxis. Zusammen mit dem der Medienpädagogen und Projektberater Horst Pohlmann und den am Projekt beteiligten WissenschaftlerInnen (ProjektleiterInnen und wiss. MitarbeiterInnen) haben die TeilnehmerInnen drei Tage intensiv über die Projektergebnisse diskutiert und Konzepte für den Praxistransfer entwickelt. Zunächst wurden die Projektergebnisse der qualitativen und quantitativen Methodenbausteine von den GastdozentInnen kritisch bewertet sowie in den fachwissenschaftlichen Diskurs eingeordnet. Mittels eines ergebnisoffenen, am BarCamp orientierten, methodischen Rahmens wurden in Tandems oder Kleingruppen Konzepte entwickelt und diese – nach wiederholten Evaluierungsphasen im Plenum – (teilweise assoziativ) differenziert, konkretisiert oder fortgeschrieben. Die zwölf im Ideenlabor entwickelten Konzepte basierten auf den aktuellen, wissenschaftlichen Erkenntnissen und dem Forschungsstand des Projektes von Juni 2019. Sie adressierten jeweils bestimmte Problemfelder oder/und ausgewählte Zielgruppen und boten konkrete Lösungen oder Lösungsansätze.

Die erarbeiteten Konzeptvorschläge widmeten sich zum Einen ihrer eigenen professionellen Verortung im Feld mit Ideen zu Fort- und Weiterbildungen des Fachbereichs der Kulturellen Bildung, z.B.: „Welches neue Selbstverständnis benötigen PädagogInnen im Zeitalter der digitalen Kulturellen Bildung?“. Parallel zu dieser professionellen Verortung wurden zum Zweiten auch die strukturell-institutionelle Eingebundenheit der Akteure kritisch thematisiert und Ideen entwickelt, wie diese im Sinne künstlerisch-digitaler Logiken ‘gehackt’ werden könnten, z.B. “Bundesverband für Hybrid-Subjekte”. In einem dritten Bearbeitungsmodus wurden dann konkrete pädagogische Konzepte und Leitbilder, wie z.B. eine “Algorithmismündigkeit” für die Praxis entwickelt, die sich auf die Projektergebnisse bezogen. Dabei wurden spartenübergreifenden Medienpraktiken der Jugendlichen berücksichtigt, indem beispielsweise im Konzept “Fusion | Kamera-Körper” tanz- und medienpädagogische Ansätze so kombiniert wurden, dass sowohl diversitätsorientiertes Arbeiten am Körper, als auch die Reflektion der Ästhetik von Tanzvideos möglich wird.

Die spartenübergreifende Hybridisierung wurde besonders intensiv diskutiert, außerdem der ständige Wandel von digitalen Angeboten durch den rasanten technischen Fortschritt. Hier sahen die ExpertInnen große Herausforderungen für die Praxis. Zusätzlich wurde - aufbauend auf den Projektergebnissen (ExpertInneninterviews vs. Gruppendiskussionen) und noch gesteigert durch die altersdifferentielle Zusammensetzung der jungen und erfahrenen IdeenlaborteilnehmerInnen - das im Rahmen der Digitalisierung gewandelte Generationenverhältnis intensiv thematisiert. Dieser Schwerpunkt zeigte sich in vielen intergenerationalen Bezügen auf allen Ebenen der Konzeptvorschläge. Wichtig für einige TeilnehmerInnen war zudem (weiterhin) die Abgrenzung der Kulturellen Bildung zum einseitig kognitiven und verpflichtendem Leistungsfokus der Schule, bspw. indem hervorgehoben wurde, „dass Kulturelle Bildung Spaß“ machen soll.

In der spezifischen Bearbeitung der Forschungsergebnisse seitens der ExpertInnen und der Identifikation der Herausforderungen für die Praxis der Kulturellen Bildung zeigt sich, an welche Themen sie mit ihren professionellen ExpertInnenwissen anschließen können und welche Themen ‘Außen vor’ bleiben. Die evaluative Nachbereitung des Ideenlabors mit einem Fokus auf das digitalisierungsbezogene (Nicht-) Wissen im Feld hat ergeben, dass insbesondere Kompetenzen im Bereich Digitalität und Kenntnisse zur digitalen Kultur - nicht nur zur digitalen Kunst – erweitert werden müssen.

2. Wichtigste Positionen des zahlenmäßigen Nachweises

In beiden Teilprojekten stellen die Personalkosten für die Projektmitarbeitenden die größten Ausgabe-Posten dar. Hier sind außerdem Reisekosten als Ausgabenpunkt zu erwähnen. Es fanden gemeinsame und getrennte Konferenzbesuche sowie regelmäßige Treffen der VerbundpartnerInnen statt.

In Teilprojekt 1 (Leitung Prof. Benjamin Jörissen, FAU Erlangen-Nürnberg) wurden zusätzlich zum Personalposten studentische Hilfskraftstunden als Assistenz bei der Erhebung sowie der Aufbereitung und Archivierung des empirischen Datenmaterials aufgewendet. Im Rahmen der transaktionalen Methodenentwicklung wurden im ersten Jahr der Förderung digitale „MusikmachDinge“ (Musikinstrumente mit digitaler Klangerzeugung) angeschafft. Die Druckkosten für die Abschlusspublikation nehmen einen weiteren wichtigen Posten der Gesamtzuwendung des Teilprojektes ein.

Das Teilprojekt 2 (Leitung Prof. Susanne Keuchel, IBK Remscheid) verantwortete aus Kostensicht die Durchführung zweier zentraler Veranstaltungen im Rahmen des Forschungsvorhabens: das BarCamp als Erhebungsinstrument, das in der Mitte der Förderlaufzeit realisiert werden konnte, und das Ideenlabor für den Praxistransfer der Ergebnisse gegen Ende der Förderlaufzeit. Bei beiden mehrtägigen Veranstaltungen fielen Mietkosten, sowie Verpflegungs- und Übernachtungspauschalen, wie auch Fahrtkosten für alle Teilnehmenden an. Einen zentralen Ausgabenpunkt im TP Remscheid stellte außerdem die Beauftragung eines Dienstleisters zur Durchführung der Befragung des quantitativen Methodenbausteins dar, nur so konnte eine repräsentative, deutschlandweite Befragung in einer zweimonatigen Feldphase realisiert werden.

Insgesamt konnte im geplanten Projektbudget gehaushaltet werden. Die einzig großen Änderungen in der Ausgabenplanung waren im TP Remscheid eine Zusatzbewilligung im Rahmen der 20- Prozent-Regelung für die Beauftragung eines Dienstleisters mit der Durchführung der quantitativen Erhebung. Zudem war für die Durchführung des Ideenlabors ein Kostenmehraufwand notwendig, da in der ursprünglichen Projektaufstellung Reisekosten und Übernachtungskosten für TeilnehmerInnen und Forschungspersonal ausgespart wurden. Dieser zusätzliche Kostenpunkt konnte durch vorhandene Projektmittel ohne Änderung des Kosten- oder Ausgabenplans beglichen werden. Das TP Erlangen wurde zwei Monate kostenneutral verlängert; so konnte das Datenmanagement mit Unterstützung von studentischen Hilfskräften erfolgreich abgeschlossen werden.

3. Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit

Der Forschungsprozess war von dem Erkenntnisinteresse geleitet, wie sich der digitale Wandel auf die künstlerisch-kreative Praxis, auf Bildung und Teilhabe junger Menschen auswirkt. Sofern Bildung und Teilhabe zu den gesellschaftlichen Kernaufgaben gehören und ästhetische Praktiken eine Kernoperation kultureller Bildungsprozesse darstellen, ist die genannte Fragestellung für die Entwicklung des Feldes der institutionalisierten Kulturellen Bildung – vielleicht sogar für ihren Fortbestand – von zentraler Bedeutung. Zum Zeitpunkt der Antragsstellung stellte sie dennoch ein Forschungsdesiderat dar, das auch gegenwärtig in Bezug auf differenzierterer Ergebnisse (so etwa aus der späteren Förderlinie „Digitalisierung in der kulturellen Bildung“) noch am Anfang steht.

Im vorliegenden Projekt wurde das ehrgeizige Ziel, gleichermaßen Erkenntnisse und Methoden für Forschung und Praxis zu entwickeln, mit einem mixed-method-Forschungsdesign verfolgt. Dafür waren in beiden Teilprojekten jeweils ein(e) wissenschaftliche(r) MitarbeiterIn tätig, die/der angeleitet von den ProjektleiterInnen Prof. Susanne Keuchel und Prof. Benjamin Jörissen und im kollegialen Austausch miteinander den Forschungsprozess voranbrachte. Die Datenauswertung im TP Erlangen wurde zusätzlich durch eine studentische Hilfskraft unterstützt. Die digitalen Musikinstrumente und das BarCamp (siehe oben „wichtige Positionen“) waren notwendiger Teil der explorativen, transaktionalen Methodenentwicklung und der qualitativen Datenerhebung. Die Feldarbeit der quantitativen Erhebung wurde effektiv von einem externen Dienstleister durchgeführt; die Entwicklung des Fragebogens und alle anderen anfallenden Tätigkeiten zur Realisierung der quantitativen Erhebung erfolgte projektseitig (TP Remscheid). Das Ideenlabor stellt ein besonders innovatives und effektives Format zur Bündelung unterschiedlicher Expertisen dar; die hier generierten Konzepte für die Praxis können als wegweisend eingeschätzt werden. Die Projektergebnisse wurden durch Vorträge, Veranstaltungen und Publikationen in die Fach-, Praxis- sowie die allgemeine Öffentlichkeit getragen. Als besonders wichtig für den Forschungsprozess und Praxistransfer sollen folgende Dienstreisen bzw. Veranstaltungsteilnahmen hervorgehoben werden:

- Digital and Post-Digital Conditions: Challenges for Nexts Arts Educations. (Keynote). International Winterschool Spectra of Transformation, Akademie für Schultheater und performative Bildung, Nürnberg, February 21, 2017. (Benjamin Jörissen)

- Digitalization and aesthetic education. (Workshop) International Winterschool Spectra of Transformation, Akademie für Schultheater und performative Bildung, Nürnberg, February 21, 2017. (Benjamin Jörissen)
- Das augmentierte Ich. Bildungstheoretische Implikationen post-digitaler Identitätskonfigurationen. Tagung der Sektion Pädagogik der Görres-Gesellschaft, Universität Mainz, 30. September 2017. (Benjamin Jörissen)
- Digitalisierte Zukünfte gestalten: Digitalisierung als kultureller Prozess. Deutscher Stiftungstag 2018, Nürnberg, 16. Mai 2018. (Benjamin Jörissen)
- TOP 3 DIY educational theory hacks THAT REALLY WORK! 2018. because internet. Univ. Köln, 7.-9.6.18 (Benjamin Jörissen)
- Was heißt "Post-Digitalität" in Bezug auf jugendliche Lebenswelten?[Arbeitstitel] Fachkonferenz Programmbegleitende Qualitätsentwicklung PROQUA „Kultur macht stark“ zum Thema "Postdigitale Lebenswelten". Berlin, 2.12.2019 (Benjamin Jörissen)
- BarCamp „#KUB20XX – Kulturelle Bildung im Digitalen Zeitalter“ von MUTIK und der Mercator-Stiftung in Essen 12/2018 (TP Erlangen Mitarbeiterin Anna Carnap)
- Performance Lecture „Forschungshighlights Digitale Jugendkultur“ im Rahmen des Nürnberger Digitalfestivals 2019 (TP Erlangen Mitarbeiterinnen Karoline Schröder und Anna Carnap)

4. Voraussichtlicher Nutzen, insbesondere Verwertbarkeit des Ergebnisses im Sinne des fortgeschriebenen Verwertungsplans

Es handelte sich um ein gemeinnütziges Forschungsprojekt ohne wirtschaftliche Nutzen- bzw. Gewinnerorientierung. Die quantitative wie qualitative (Aus-)Wirkung der gesamtgesellschaftlichen digital-kulturellen Transformation auf kulturelle Jugendwelten wurde mit dem Projekt DIKUJU erstmals systematisch erforscht. Auf die Ergebnisse können sowohl qualitative als auch quantitative Forschungen aufbauen und weiterführende Fragestellungen entwickeln.

Das qualitative Teilprojekt hebt als notwendige Anschlussforschung den Bereich der netzwerk- und designtheoretischen Bildungsforschung hervor. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass es notwendig ist, die Bedeutung von Algorithmen und Softwares als Akteure bzw. Aktanten jugendkultureller Prozesse zu erfassen und interpretativ wohlbegründet einzubeziehen. Außerdem haben die Interviews mit Expertinnen und Experten der Kulturellen Bildung gezeigt, dass die Einsicht in die digitalisierungsbezogenen Grenzen eigener Expertise zwar in direktem

Bezug auf die jugendliche Klientel vorhanden ist, nicht jedoch als übergreifendes Verständnis der Bedeutung, Komplexität und Globalität von Digitalisierung; hier sind die Expertinnen und Experten im Feld derzeit noch nicht hinreichend vorbereitet.

Einen Nutzen für die Forschung zur Kulturellen Bildung stellt die Entwicklung und Erprobung des BarCamps als Forschungsmethode dar. Es wurden methodologische Grundlagen erarbeitet, an die angeschlossen werden kann. Das BarCamp wurde zudem durchgeführt und evaluiert. Es wurde etwa der Frage nachgegangen, welche Akquisestrategien, Frageformen und Eingangsstimuli möglich sind und zu welchem Ergebnis sie jeweils führen. Wenngleich die eigenständige Organisation eines BarCamps voraussetzungsvoll ist (Stichpunkt Akzeptanz und Vertrauen im Netzwerk) und die teilnehmende Beobachtung eines „natürlichen“ BarCamps (eines, das im Feld stattfindet) in Betracht gezogen werden sollte, bietet es – durch seine Trendsensibilität, interaktive Dichte, Performanz und Situiertheit – gleichsam weitreichende wie tiefgreifende Erkenntnismöglichkeiten.

Die durchgeführte quantitative Erhebung hat erstmals eine Einschätzung relevanter Parameter im Bereich der kulturellen Bildung ermöglicht. So unter anderem, dass es eine kleine Elite unter den Befragten gibt, die besonders aktiv im Bereich kultureller Produktion agiert sowie eine überdurchschnittliche Medienaffinität, wie auch ausgeprägte kritische Haltung zu diesen Techniken und Informationskanälen besitzt. In einem Antrag auf Anschlussforschung wurde deutlich gemacht, dass die hier beobachteten Erkenntnisse großes Potential für eine weitere Forschung bieten und möglicherweise wichtige Impulse für die künftige Entwicklung kultureller Bildung. Die, so im Antrag dargelegt, bildungsbiographische Erforschung digital-künstlerisch affiner junger Erwachsener bietet die Möglichkeit des Erkenntnisgewinns durch Biographien kreativ-künstlerisch aktiver Individuen jenseits von formalen Bildungsprozessen. Diese formalen Bildungsprozesse, so zeigt es die Datenlage, haben vermutlich keinen Einfluss auf die künstlerisch-kreative Affinität dieser Individuen, was, wenn dies durch Forschung transparent belegt würde, eine wichtige Information für die künftige Entwicklung von Formaten und Strategien Kultureller Bildung sowie Förderungsprozesse im formalen, wie non-formalen Bereich darstellen würde.

Die Ergebnisse der quantitativen Teilstudie bieten einen Überblick über den kreativ-kulturellen Horizont jugendlicher Lebenswelten, wie die Art und Häufigkeit der Teilhabe an künstlerisch-kulturellen Ereignissen und die künstlerisch-kulturelle Rezeption und Produktion zwischen klassisch analogen, digitalisierten und hybriden Orten. Zudem wird an gemessenen Einstellungen zu Netzpolitik und Gesellschaft die generationale Verortung deutlich. Im

wissenschaftlichen Diskurs zeigen die Ergebnisse Aktualisierungen in der Kultur-Terminologie auf.

Die erhobenen Daten des quantitativ forschenden Teilprojekts unter Leitung von Prof. Susanne Keuchel werden u.a. für Sekundäranalysen und Anschlussforschung auf der Plattform www.forschungsdaten-bildung.de zur Verfügung gestellt. Die Daten wurden innerhalb einer standardisierten repräsentativen Quotenstichprobe so erhoben, dass sie einerseits Anschlussfähigkeit an bisherige Forschungsdaten besitzen¹¹, darüber hinaus aber auch die Verwendung im Rahmen weiterer Forschungsprojekte ermöglichen.

Die Verwertbarkeit der Projektergebnisse ist insbesondere für professionelle AkteurInnen in der Praxis der Kulturellen Bildung sehr vielfältig. So können bspw. die Ideenlabor-Ergebnisse in spezifischen Arbeitskontexten zur Anwendung gebracht werden. Es entstehen Möglichkeiten, wie die *neue Logik der Kulturellen Bildung*, die netzwerkorientierte und genreübergreifende, ludische Logik, integriert werden kann; gleichsam können Grenzen der Möglichkeiten ausgehandelt und bestimmt werden. Wichtig ist, die grundsätzliche Offenheit der Kultur der Digitalität nicht mit unbeschränkten Teilhabebedingungen und Bildungsprozessen zu verwechseln. Die Ergebnisse zeigen, dass es weiterhin notwendig ist, die gesamtgesellschaftlichen Teilhabechancen im Blick zu behalten und aktiv zu fördern.

5. Während der Durchführung des Vorhabens dem ZE bekannt gewordener Fortschritt auf dem Gebiet des Vorhabens bei anderen Stellen

Mit großem Interesse haben wir die im Projektverlauf veröffentlichten Jugendkultur- und Mediennutzungsstudien verfolgt wie etwa die jährlich durchgeführte JIM Studie vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (etwa Feierabend et al. 2018), die Sinusmilieu-Studie „Wie ticken Jugendliche“ (Calmbach et al., 2016), die Youtube-Studie des Rats für Kulturelle Bildung (2019) und die 18. Shell Jugendstudie (Albert et al., 2019). Die während der Förderphase veröffentlichten Ergebnisse bestätigten die Ausgangsthese der vorliegenden Forschung, dass digitale Medien für Jugendliche bedeutsam sind und in nahezu allen Lebensbereichen eine zentrale Rolle spielen. Über die Auswirkung dieser Bedeutung auf die Bereiche der Kulturellen Bildung und künstlerisch-kreativen Praktiken von Jugendlichen, treffen die genannten Studien keine für unser Forschungsanliegen weiterführenden Aussagen,

¹¹ Siehe hierzu vor allem: Keuchel und Wiesand (2006): Das 1. Jugend-KulturBarometer; Keuchel, Keuchel und Larue (2012): Das 2. Jugend-KulturBarometer.

so dass durch die genannten Veröffentlichungen bzzw. Fortschritte keine Reformulierung des Projektanliegens notwendig wurde.

Im Bereich der Methodenentwicklung zur Forschung (post-)digital kultureller Praktiken sind uns keine Fortschritte anderer Stellen bekannt, die das vorliegende Projektanliegen infrage gestellt hätten. Grundlagen- und bildungstheoretisch stellt die kritische, prozesshafte und wechselseitige Auseinandersetzung mit aktuellen Erkenntnissen aus der *scientific community* einen selbstverständlichen Bestandteil der Forschungsarbeit dar. Wir haben uns u.a. mit Rittelmeyers „Digitale Bildung – ein Widerspruch“ (2018) und Nassehis „Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft (2019) beschäftigt mit dem Ergebnis – im Kontrast zur Anfangsphase des Forschungsprozesses –, den Fokus weniger auf das gemeinsame und habituelle Ergebnis einer hybriden Mensch-Maschinen-Produktionspraxis in den Blick zunehmen als vielmehr die konstitutive Divergenz von algorithmisch-gesteuerten versus ästhetischen oder/und ludischen Operationen.

6. Erfolgte oder geplante Veröffentlichungen des Ergebnisses

Die Ergebnisse des Verbundprojektes DIKUJU werden in einer alle Projektbereiche umfassenden Monografie der ProjektleiterInnen unter Mitarbeit von Karoline Schröder, Viktoria Flasche, Anna Carnap und Steffen Riske veröffentlicht (erscheint voraussichtlich Herbst 2020). Teilergebnisse wurden mit Artikeln in Fachzeitschriften und Sammelbänden sowie Präsentationen auf Tagungen einer interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht; die Artikel von Viktoria Flasche sind außerdem Teil ihrer kumulativen Promotion (zugelassen zur Promotion an der FAU Erlangen-Nürnberg).

Artikel in Fachzeitschriften und Sammelbänden:

Carnap, A./ Flasche, V. (2020): Diskursive Sichtbarkeiten – Aufführungen von Geschlechtlichkeit in (post)digitalen Jugendkulturen. In: B. Hoffarth (Hrsg.): Feministische Perspektiven auf Medien, campus. (Im Erscheinen)

Flasche, V. (2020): Powerful Entanglements – the Making of the Self in Social Media between Platform Architecture and Youthful Staging. In: P. Bettinger et al. (Eds.): Educational Perspectives on Mediality and Subjectivation. Discourse, Power and Analysis. Palgrave Macmillan. (Im Erscheinen)

Jörissen, B. (2020). „Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung“ – anthropologische Perspektiven und Rückfragen In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft (ZfE), Forthcoming

Jörissen, B., Carnap, A. und Schröder, K. (2020): Postdigitale Jugendkultur: Kernergebnisse einer qualitativen Studie zu Transformationen ästhetischer und künstlerischer Praktiken. In A. Scheunpflug (Hrsg), Forschung zur kulturellen Bildung. Wiesbaden: Springer VS (Im Erscheinen).

Keuchel, S. (2020): Eine neue Architektur für die Kulturelle Bildung in der offenen Jugendarbeit? Kooperativ, nachhaltig und analog-digital. In: Arbeitsstelle „Kulturelle Bildung in Schule und Jugendarbeit NRW“ (Hrsg.) Werkbuch. 07. Remscheid

Keuchel, S. & Riske, S. (2020). Postdigitale kulturelle Jugendwelten – Zentrale Ergebnisse der quantitativen Erhebung. In A. Scheunpflug (Hrsg), Forschung zur kulturellen Bildung. Wiesbaden: Springer VS (Im Erscheinen).

Jörissen, B. (2019). Medienbildung findet statt: Mit oder ohne Pädagogik? In Rat für Kulturelle Bildung (Ed.), JUGEND / YOUTUBE/KULTURELLE BILDUNG. HORIZONT 2019 (pp. 41–47). Rat für Kulturelle Bildung. https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf

Keuchel, S. (2019): Die Kultivierung des digitalen Raums. Argumente für ein europäisches Modell analog-digitaler Lebenswelten. In: PuK 10/2019, S.4

Keuchel, S. (2019): Kulturelle Bildung als Alternative zur Kommerzialisierung im postdigitalen Zeitalter? Jugendliche Lebenswelten im analog-digitalen kulturellen Wandel. In: LKJ Baden-Württemberg, Kulturelle Bildung und Digitalität

Keuchel, S. (2019): Kulturelle Bildung und Digitalisierung: Chancen, Herausforderungen und Notwendigkeiten in: Kulturrat NRW e.V. (Hrsg.) Digitale Kultur / Kultur des Digitalen. Dokumentation der Tagung vom 6. September 2018 in der Robert Schumann Hochschule Düsseldorf, erschienen März 2019, Seite 46-48

Flasche, V. (2019): Bild(e)bewegungen. Annäherungen an jugendliche Artikulationen des Selbst in den Social Media. In Zeitschrift Kunst – Medien – Bildung| zkmb 2019. <http://zkmb.de/bildebewegungen-annaehuerungen-an-jugendliche-artikulationen-des-selbst-in-den-social-media/#link1>

Keuchel, S. (2018): Postdigitale Kulturelle Jugendwelten. Eine Zwischenbilanz zu neuen Herausforderungen in der Kulturellen Bildung. In: Infodienst Nr. 130 Dezember 2018, Seite 20-21.

Keuchel, S. (2018): Kultur und Kulturelle Bildung im Postdigitalen Zeitalter. Ausgestaltung von analog-digitalen Räumen. Kulturpolitische Mitteilungen 163, IV 2018, Seite 78-79

Keuchel, S. (2017): Kulturvermittlung 2.0 in Zeiten „virealer“ Welten. Perspektiven aus Forschung und Praxis. In: Sieben, Gerda (Hrsg.): Occupy Culture! Das Potenzial digitaler Medien in der Kulturvermittlung. S. 103-108. München: kopaed.

Keuchel, S. & Pohlmann, H. (2017): Perspektiven, Ziele und aktuelle Herausforderungen in der kulturellen Medienbildung und Weiterbildung. In: Kulturelle Bildung. Reflexionen. Argumente. Impulse: Kulturelle Medienbildung. Nr. 15, Doppelausgabe 2017, S. 22-25. Berlin: bkj.

Geplante Monografie:

Jörissen, B. & Keuchel, S. (in Vorbereitung): (Post-) digitale kulturelle Jugendwelten und Kulturelle Bildung: Einsichten und Herausforderungen. München: Kopead (Reihe: Digitalisierung in der Kulturellen Bildung) und Open Access (Pedocs).

Geplante Artikel:

Jörissen, B., Carnap, A. und Schröder, K. (in Vorbereitung): Postdigitale Jugendkultur und das Feld der Kulturellen Bildung. Ergebnisse einer qualitativen Studie. In KULTURELLE BILDUNG ONLINE.

III. Erfolgskontrollberichte

1. Erfolgskontrollbericht TP Erlangen

1.1. Beitrag zu den förderpolitischen Zielen des Förderprogramms

Das Projekt hat mit der qualitativ ausgerichteten Beforschung jugendlicher (Medien-) Praktiken und den Sichtweise von (post-) digital kulturellen und medienpädagogischen ExpertInnen aus der Kulturellen Bildung dazu beigetragen, Formen der Angebotsgestaltung unter besonderer Berücksichtigung digitalisierter Kultur und jugendlicher Lebenswelten zielgruppengerecht zu beforschen, auszurichten und weiterzuentwickeln. Es hat mit dem empirischen fundierten Einsicht in den status quo (post-) digitaler, jugendlicher Praktiken und der Modellgenerierung im Rahmen des Ideenlabors sowie mit den u.A. für die Praxis formulierten Impulsen im Rahmen der Abschlussmonografie, *Performance Lecture* und anderen Publikationen wesentliche Anstöße zur Innovation Kultureller Bildung sowohl in non-formalen als auch formalen Bildungskontexten geleistet. Die Kombination von innovativen experimentellen und klassischen gegenstandsbezogenen Zugängen stellt einen modellhaften Beitrag zur Methodenentwicklung im Forschungsfeld der Kulturellen Bildung da, insofern hier ein zugleich angemessen komplexer wie auch forschungsökonomisch optimierter Zugang eröffnet wird.

1.2. Das wissenschaftlich-technische Ergebnis des Vorhabens, die erreichten Nebenergebnisse und die gesammelten wesentlichen Erfahrungen

Ein wissenschaftlich-technisches Ergebnis wurde nicht angestrebt. Es konnten erstmals systematisch detailreiche wie strukturelle, beschreibende wie verstehende Einsichten in den status quo jugendkultureller (Medien-) Praktiken gewonnen werden. Es wurde erstmal das innovative Konferenzformat „BarCamp“ als Forschungsmethode gewendet, es wurde ausprobiert und evaluiert. Ferner wurden – aufbauend auf den qualitativen wie quantitativen Forschungsergebnissen – zukunftsweisende Modellkonzepte für die Praxis der Kulturellen Bildung sowohl auf institutioneller wie kultur- und medienpädagogischer Ebene erarbeitet.

1.3. Die Fortschreibung des Verwertungsplans

Erfindungen/Schutzrechtsanmeldungen und erteilte Schutzrechte

Neben den erwähnten Publikationen wurden im Projekt keine geschützten Inhalte entwickelt. Ebenso wurden keine Lizenzen oder Patente beantragt.

Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

Die Impulse für die Praxis und die Modellkonzepte können über die Plattformen pedocs.de bzw. kubi-online.de frei zugänglich eingesehen werden und stehen somit Einrichtungen der Kulturellen Bildung (auch in freier Trägerschaft) kostenfrei zur Verfügung.

Wissenschaftliche und/oder technische Erfolgsaussichten

Es befinden sich derzeit noch Zeitschriftenmanuskripte in der Vorbereitung, welche national und international Erkenntnisse im Bereich digitaler und kultureller Bildung erweitern.

Wissenschaftliche und wirtschaftliche Anschlussfähigkeit

Anschlussfähig sind die Ergebnisse des Teilprojektes an die Wissenschaft im Bereich der Kultur-, Medienpädagogik sowie im Bereich digitaler und ästhetischer Bildungstheorie; auch die methodischen und methodologischen Erkenntnisse sind hochgradig anschlussfähig.

1.4. Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Die im Projektantrag vorgesehene BarCamp-Konzeption musste hinsichtlich der erwünschten TeilnehmerInnenstruktur, der verbal und dinglich/technisch gesetzten Eingangsstimuli sowie der projektinternen Zusammenarbeit unerwartet und wiederholt überarbeitet werden. Es hat sich schließlich als sinnvoll erwiesen, dass ein Teilprojekt die Organisation verantwortet (TP Remscheid) und ein Teilprojekt die video- und audiografisch unterstützte Teilnehmende Beobachtung (TP Erlangen). Der experimentelle Einsatz von digitalen MusikmachDingen hat sich im vorliegenden Forschungszusammenhang als zu komplex bzw. auf organisationale und pädagogischer Ebene als zu voraussetzungsreich in Bezug auf die Beobachtung von „Wirksamkeiten“ erwiesen.

1.5. Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer - z.B. Anwenderkonferenzen

Das Ideenlabor mit MultiplikatorInnen aus der Praxis der Kulturellen Bildung und die *Performance Lecture* im Rahmen des Nürnberger Digitalfestivals 2019 können als AnwenderInnenkonferenzen gewertet werden.

1.6. Einhaltung der Ausgaben- und Zeitplanung

Die Ausgaben- und Zeitplanung konnte im Wesentlichen eingehalten werden. Für einen erfolgreichen Abschluss des Forschungsdatenmanagements wurde das Teilprojekt um zwei Monate kostneutral verlängert.

2. Erfolgskontrollbericht TP Remscheid

2.1. Beitrag des Ergebnisses zu den förderpolitischen Zielen

Die Förderrichtlinie Forschungsvorhaben zur kulturellen Bildung sieht folgende Ziele vor:

1. Theoretische/methodische Weiterentwicklung der Forschung zur kulturellen Bildung,
2. Schließung thematischer Forschungslücken,
3. Bereitstellung fundierter Expertisen für die Gestaltung zukünftiger Angebote zur kulturellen Bildung.

Im Folgenden wird differenziert darauf eingegangen, inwiefern die Ergebnisse des Forschungsvorhaben „Postdigitale kulturelle Jugendwelten“ einen wichtigen Beitrag zu den Förderzielen leisten können:

1. Das Projekt kombinierte innovative trendsensible experimentelle Erhebungsformate mit etablierter qualitativer und quantitativer Datengenerierung. Die Kombination von innovativen experimentellen und klassischen gegenstandsbezogenen Zugängen im Rahmen eines sequenziellen (qualitativ-quantitativen) Mixed Methods-Designs, das dabei sowohl Querschnitts- als auch Längsschnittaspekte umfasste, ermöglichte für den hier anvisierten Bereich der Erforschung hochdynamischer Phänomene der Kulturellen Bildung einen angemessen komplexen wie auch forschungsökonomisch optimierten Zugang und kann als modellhafter Beitrag zur Methodenentwicklung im Forschungsfeld der Kulturellen Bildung gelten.

Durch das Projekt und insbesondere den Projektteil der quantitativen Methoden war es möglich die Lebenswelten der 14- bis 24-Jährigen in Deutschland zunächst explorativ zu erforschen, wodurch eine valide Erstellung eines Messinstruments in Form eines Fragebogens durchgeführt werden konnte. Hierdurch konnten Daten generiert werden, die im Vergleich zu vorherigen Studien und Anschlussforschungen, eine eher der Wirklichkeit entsprechenden Verteilung von kulturellen Aktivitäten der Produktion und Rezeption abbilden. Zudem konnte sich dem Bereich der digitalen kulturellen Bildung angenähert und in diesem Fachgebiet rekonstruiert werden, in welchem Verhältnis Tätigkeiten in analogen und digitalen Räumen tatsächlich stattfinden.

Die Methode des BarCamp erwies sich übertragen auf den Bereich der empirischen Sozialforschung im Feld der Kulturellen Bildung als fruchtbar und diene einerseits zur

Exploration des Forschungsfeldes der Lebenswelten Jugendlicher, frei von standardisierten Zugängen und zum anderen als Evaluationsinstrument der eigenen Forschungsdaten durch Expertinnen und Experten aus Praxis und Wissenschaft, wie auch als Instrument zur Weiterentwicklung vorliegender Forschungsdaten für konkrete Praxiskonzepte des Feldes.

2. Innerhalb des Forschungsprojektes konnten folgende Forschungslücken mit Inhalten gefüllt werden: Produktive künstlerisch-kreative Aktivitäten (spartenspezifisch, digital-analog, privat-öffentlich) der 14- bis 24-Jährigen, genutztes Kulturangebot der 14- bis 24-Jährigen (spartenspezifisch, digital-analog, privat-öffentlich) und Nachfrage und Partizipation an Kulturangeboten (Teilhabe differenziert nach soziodemographischen Faktoren, digital-emanzipatorischer Sichtweise). Diese Daten stellten ein Desiderat dar, da vorherige Erhebungen hier einer dringenden Ergänzung bedurften.

Durch die methodische Umsetzung der Veranstaltung Ideenlabor konnte zudem auf praktischer und theoretischer Basis erörtert und erarbeitet werden, wie gelungene Kooperationen zwischen den Feldern Kultur und (formale) Bildung aussehen kann und Konzepte entwickelt werden, die auf einem aktuellen, digital-analogen, Verständnis des Spannungsfeldes Kultur und Bildung basieren. Weiterhin konnten Transformationseffekte des Digitalen durch das mixed-methods Forschungsdesign erfolgreich auf Basis des individuellen Hybrid-Subjektes fassbar gemacht werden.

3. Es wurden in diesem Rahmen insbesondere informelle und neue, auf digital vernetzten kulturellen Aktivitäten basierende non-formale Formen Kultureller Bildung detailliert erforscht und damit wesentliche Anstöße zur Innovation Kultureller Bildung sowohl in non-formalen auch in formalen Bildungskontexten gesetzt. Die Bereitstellung fundierter Expertisen wurden in verschiedenem Maße geleistet. Zentral ist die Veranstaltung *Ideenlabor* hervorzuheben, die Praktikerinnen und Praktiker, wie auch Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler des Felds Kulturelle Bildung versammelte und durch die Anlehnung an ein BarCamp-Format 12 praxisnahe und aktuell relevante Konzepte zur Entwicklung der Kulturellen Bildung hervorbringen konnte.

2.2. Das wissenschaftlich-technische Ergebnis des Vorhabens, die erreichten Nebenergebnisse und die gesammelten wesentlichen Erfahrungen,

Das Vorhaben wollte erstmals ausführlich prüfen, wie sich der digitale Medienwandel auf die aktuelle künstlerisch-kreative Praxis junger Menschen ausgewirkt hat. Somit konnte das Verbundforschungsprojekt in drei Jahren Forschungsarbeit mithilfe einer Methodentriangulation neue Erkenntnisse über den Einfluss der Digitalität auf junge

Erwachsene und ihre Lebenswelten generieren. Die Forschungsergebnisse geben dabei Einblicke in die Problemhorizonte junger Erwachsener. Diese umfassen zum Beispiel die Felder mediale Exponiertheit in Online-Umgebungen (digitaler Freizeitstress), „mikro“-generationale Differenzen innerhalb der Jugendkultur, strukturelle Transformation kreativer Prozesse (hybride Kreativsubjekte), post-digitale Integrationen von materiellen und digitalen Praktiken sowie selbstverstärkende Hype-Effekte durch algorithmusgesteuerte Rankings.

In der post-digitalen Kultur lösen sich die etablierten Grenzen, bspw. zwischen Tanz, Musik oder Theater, aber auch zwischen Publikum und Kreativen, ExpertInnen und Laien sowie zwischen den Tätigkeiten des Machens, Vermarktens und Rezipierens zunehmend auf – oder sie erfahren in vernetzten Praktiken neue Rahmungen und Bedeutungen. Inszenierung und Ludizität (z.B. Comedy, Gamification, Infotainment) werden zu Grunddispositionen – und damit häufig auch Zweck- und Motivationsmoment – für kreative Tätigkeiten.

Materielle und tradierte künstlerische Praktiken verschränken sich auf unterschiedliche Weise mit digitalen Technologien und Anwendungen. Eine hybride Kreativität entsteht etwa dort, wo Algorithmen aktiv ästhetisches Wissen in Gestaltungsprozesse einbringen, oder eine kollektive und kollaborative Kreativität dort, wo Vernetzungstechnologien mit netzkulturellen Praktiken verschmelzen (Hashtags, Memes, Channels). Insgesamt spielen algorithmisch organisierte kommerzielle Plattformen wie Instagram oder YouTube eine zentrale und unhintergehbare Rolle.

Die Beforschung post-digitaler kultureller (Jugend-) Welten bringt vielfache neue Herausforderungen für Methoden- und Forschungsdesigns mit sich. Unter anderem verweisen erhebliche Differenzen zwischen Beobachtungsergebnissen, die online, und solchen, die offline gemacht wurden, auf die Bedeutung (algorithmischer) Netzwerkeffekte als Erhebungsproblem. Die Geschwindigkeit digitaler Entwicklungen schlägt sich in teilweise sehr deutlichen „mikro-generationalen“ Differenzen jugendlicher Erfahrungshorizonte nieder, so dass die Rede von einer „digitalen Jugendkultur“ auch in generationaler Perspektive eher problematisch erscheinen muss.

Derzeit ist die erhebliche Bedeutung unterschiedlicher Algorithmen und Algorithmuskulturen für die Organisation von Kommunikation und Sozialität (v.a. durch Rankings, Individualisierung und ökonomisches Gewinninteresse) methodologisch nicht konsistent theoretisch begründet abbildbar – die Bedeutung von Algorithmen und Softwares als Akteure bzw. Aktanten jugendkultureller Prozesse systematisch zu erfassen und interpretativ wohlbegründet einzubeziehen, ist ein Desiderat.

Aus den Forschungsergebnissen ziehen wir den Schluss, dass es sowohl für die Praxis der Kulturellen Bildung als auch für die Forschung zur Kulturellen Bildung gilt, auf den postdigitalen Zustand zu reagieren und bspw. ehemals getrennte Bereiche explorativ zu kombinieren und Prozesse (forschungsmethodisch, ästhetisch wie pädagogisch) eher offen zu begleiten statt zu kontrollieren oder zu instrumentalisieren.

Gleichzeitig birgt die Auflösung der Grenzen die Gefahr, die grundsätzliche Offenheit der Kultur der Digitalität mit unbeschränkten Teilhabebedingungen und Bildungsprozessen zu verwechseln. So hat sich im Auswertungs- und Austauschprozess herausgestellt, dass es wichtig ist, die gesamtgesellschaftlichen Teilhabechancen im Blick zu behalten und aktiv zu fördern. Gleichsam ist es für das Feld der Kulturellen Bildung – auch im postdigitalen Zustand – notwendig, die gewachsenen Strukturen zu pflegen sowie auf die jeweiligen Expertisen neben der angestrebten Pluralisierung nicht zu verzichten. Die ExpertInneninterviews haben gezeigt, dass die Einsicht in die digitalisierungsbezogenen Grenzen eigener Expertise zwar in direktem Bezug auf die jugendliche Klientel vorhanden ist, nicht jedoch als übergreifendes Verständnis der Bedeutung, Komplexität und Globalität von Digitalisierung. Insofern besteht weiterhin deutlicher Optimierungsbedarf in Bezug auf die Potenziale der Kulturellen Bildung für die zukünftige Gestaltung von Digitalisierung als gesellschaftliche und kulturelle Aufgabe.

2.3. Die Fortschreibung des Verwertungsplans

- a) *Erfindungen/Schutzrechtsanmeldungen und erteilte Schutzrechte, die vom AN oder von am Vorhaben Beteiligten gemacht oder in Anspruch genommen wurden, sowie deren standortbezogene Verwertung (Lizenzen u.a.) und erkennbare weitere Verwertungsmöglichkeiten.*

Es wurden keine Erfindungen/Schutzrechtsanmeldungen und erteilte Schutzrechte gemacht oder in Anspruch genommen.

- b) *Wirtschaftliche Erfolgsaussichten nach Auftragende (mit Zeithorizont) – z.B. auch funktionale/wirtschaftliche Vorteile gegenüber Konkurrenzlösungen, Nutzen für verschiedene Anwendergruppen/-industrien am Standort Deutschland, Umsetzungs- und Transferstrategien.*

Es handelte sich um ein gemeinnütziges Forschungsprojekt ohne wirtschaftliche Nutzen- bzw. Gewinnorientierung

- c) *Wissenschaftliche und/oder technische Erfolgsaussichten nach Auftragende (mit Zeithorizont) – u.a. wie die geplanten Ergebnisse in anderer Weise (z.B. für weitere öffentliche Aufgaben, Datenbanken, Netzwerke, Transferstellen etc.) genutzt werden können. Dabei ist auch eine etwaige Zusammenarbeit mit anderen Einrichtungen, Firmen, Netzwerken, Forschungsstellen u.a. einzubeziehen.*

Die erhobenen Daten des Teilprojekts wurden u.a. für Sekundäranalysen und Anschlussforschung auf der Plattform www.forschungsdaten-bildung.de zur Verfügung gestellt. Weiterhin wird zum Sommer 2020 eine gemeinsame Publikation des Verbundprojektes realisiert.

- d) *Wissenschaftliche und wirtschaftliche Anschlussfähigkeit für eine mögliche notwendige nächste Phase bzw. die nächsten innovatorischen Schritte.*

Die Daten im Teilprojekt Quantitativer Methodenteil wurden innerhalb einer standardisierten repräsentativen Quotenstichprobe so erhoben, dass sie einerseits Anschlussfähigkeit an bisherige Forschungsprojekte besitzen¹² und auch Anschluss für weitere Forschungsprojekte ermöglichen. Zum Beispiel wäre es möglich einzelne Variablen und Items mit einem geplanten Forschungsprojekt der Förderlinie Kulturelle Bildung in ländlichen Räumen zu verbinden und hier Daten zu generieren, die ein noch umfassenderes Bild der kulturellen digitalen Welten der 14- bis 24-Jährigen ermöglichen. In diesem Blickwinkel insbesondere mit Fokus auf Räume, die im vorliegenden Forschungsprojekt nicht dediziert abgegrenzt werden konnten: Städtische und ländliche Siedlungsgebiete und ihr Zugang zu kulturellen Angeboten sowie ihr Einfluss auf die kulturelle Bildung ihrer Einwohner.

Die durchgeführte quantitative Erhebung hat erstmals eine zahlenmäßig abschätzbare Einschätzung relevanter Parameter im Bereich der kulturellen Bildung ermöglicht. So unter anderem, dass es eine zahlenmäßig kleine Elite unter den Befragten gibt, die besonders aktiv im Bereich kultureller Produktion agiert, sowie eine überdurchschnittliche Medienaffinität, wie auch ausgeprägte kritische Haltung zu diesen besitzt. In einem Antrag auf Anschlussforschung wurde deutlich gemacht, dass die hier beobachteten Erkenntnisse

¹² Siehe hierzu vor allem: Keuchel, Susanne; Wiesand, Andreas (Hg.) (2006): Das 1. Jugend-KulturBarometer. Bonn: ARCult-Media; Keuchel, Susanne; Larue, Dominic (Hg.) (2012): Das 2. Jugend-KulturBarometer. Bonn: ARCult-Media

großes Potential für eine weitere Forschung bieten und möglicherweise wichtige Impulse für die künftige Entwicklung kultureller Bildung. Die, so im Antrag dargelegt, bildungsbiographische Erforschung digital-künstlerisch affiner junger Erwachsener bietet die Möglichkeit des Erkenntnisgewinns von Biographien kreativ-künstlerisch aktiver Individuen jenseits von formalen Bildungsprozessen, die, so zeigt es die Datenlage, vermutlich keinen Einfluss auf diese Entwicklung haben, was eine wichtige Information für die künftige Entwicklung Kultureller Bildung sowie Förderungsprozesse im formalen, wie non-formalen Bereich beinhalten würde.

2.4. Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Es konnten alle Vorhaben mit Erfolg durchgeführt werden.

2.5. Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer - z.B. Anwenderkonferenzen

Die Inhalte der Forschungsergebnisse wurden bereits teilweise in Pressemitteilungen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Weiterhin wird eine monographische Ergebnisdarstellung beider Teilprojekte veröffentlicht und möglicherweise weitere Artikel für peer-reviewed journals.

2.6. Einhaltung der Ausgaben-/Kosten- und Zeitplanung

Das Projekt durchlief verschiedene Änderungsphasen des Arbeitsplans wie den nachfolgenden Ausführungen zu entnehmen ist. Unter anderem waren Krankheitsphasen und Mitarbeiterwechsel, sowie ein zunächst nicht funktionierendes Methodendesign der Erhebungsmethode BarCamp Gründe hierfür. Nachstehend können die Änderungen im Arbeits- und Zeitplan entnommen werden:

Kurzübersicht der durchgeführten Arbeitsschritte und des geplanten und tatsächlichen Zeitraums:

- a) Planung BarCamp (Ansprache, Themenfestlegung, methodisches Design) zusammen mit Verbundpartner sowie Evaluierung von digitalen künstlerisch-ästhetischen Ausdrucksformen im Rahmen von Internetrecherchen, Literatur, Evaluierung von Subkulturen in digitalen Räumen; Krankheitsphase von Projektmitarbeiterin – Februar 2017 bis Ende Juni 2017 (Ursprüngl. November 2016 bis März 2017)
 - Zusätzlich: Partizipative Erarbeitung eines neuen Barcamp-Formats in Kooperationen mit Jugendlichen eines Jugendzentrums Fragebogenrecherche

- (Kultur- und Medienerhebungen); Auswertung bezogen auf Verwendbarkeit, Fehlinterpretationen, Vergleichen der Ergebnisse; Prüfen methodischer Herangehensweise für die Erstellung eines Fragebogens – Anfang Juli 2017 bis November 2018
- Zusätzlich: Vorbereitung und Durchführung von Kleinerhebungen an (Fach-) Hochschulen im BarCamp Format in Köln, Jena und Hildesheim sowie Organisation, Vorbereitung u. Durchführung des finalen BarCamps sowie Auswertung der Kleinerhebungen als fokussierte Ergebnisprotokolle sowie quantitative Inhaltsanalysen sowie Erstellen eines ersten Gerüsts zur quantitativen Befragung auf Basis der Erkenntnisse der Fragebogenanalyse – November 2017 bis März 2018
 - b) Finale Vorbereitung des Fragebogens unter Berücksichtigung der qualitativen Ergebnisse des BarCamps aus Erlangen, erste quantitative Pretests; Februar/März 2018 bis Ende April/Anfang Mai 2018 (ursprünglicher Zeitraum April bis Februar 2018)
 - c) Vorbereitung, Durchführung und Nachbearbeitung der Erhebung; von September 2018 bis Januar 2019 (ursprünglicher Zeitraum: Mai 2018 bis Ende August/ Anfang September 2018)
 - d) Hauptphase quantitativer Auswertungen, u.a. Auswertung, Diskussion und Darstellung der quantitativen Ergebnisse, erste (Zwischen-)Ergebnistriangulation der quali. und quant. Ergebnisse zur Vorbereitung des Ideenlabors. Planung des Ideenlabors; von Januar 2019 bis Juni 2019 (ursprünglicher Zeitraum: September 2018 bis Februar 2019)
 - e) Durchführung und Auswertung der Veranstaltung Experimentelles Ideenlabor; von Mai 2019 bis Juli 2019 (ursprünglicher Zeitraum: Februar bis Oktober 2019)
 - f) Die Bericht- und Publikationserstellung sowie Gesamtauswertung lag im Zeitrahmen.

Die Ausgabenplanung verlief im geplanten Projektbudget und es konnte kostenneutral mit gehaushaltet werden. Die einzig großen Änderungen in der Ausgabenplanung waren eine Zusatzbewilligung von 1499,99 Euro im Rahmen der 20-Prozent-Regelung für die Beauftragung eines Dienstleisters mit der Durchführung der quantitativen Erhebung, das Angebot belief sich auf tatsächliche 111.000 Euro statt geplanter 108.500 Euro. Zudem waren für die Durchführung der Veranstaltung Ideenlabor etwa 2300 Euro mehr als geplant notwendig, da in der Projektaufstellung Reisekosten und Übernachtungskosten für Teilnehmer und Forschungspersonal ausgespart wurden. Dieser zusätzliche Kostenpunkt konnte durch vorhandene Projektmittel ohne Änderung des bisherigen Kosten- oder Ausgabenplans gestemmt werden.

IV. Kurzfassung

Ziel:

Digitalisierung verändert die gegenwärtige Gesellschaft auf globaler Skala. Die technische Expansion ist eingebettet in eine kulturelle Transformation, die in hohem Maße mit Ästhetisierungseffekten einhergeht und auf diesen beruht. Die heutigen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind zutiefst von dieser Transformation geprägt. Es ist in der gegenwärtigen Forschungslage noch unklar, wie sich der digitale Wandel auf die aktuelle künstlerisch-kreative Praxis, Bildung und Teilhabe junger Menschen auswirkt bzw. bereits ausgewirkt hat. Hier schließt das Verbundprojekt DIKUJU an. Es verfolgt drei Ziele:

1. mithilfe qualitativ und quantitativ erhobener Daten die Einsicht in den künstlerisch-kreativen *Status quo* kultureller Jugendwelten zu erhalten;
2. insbesondere die quantitativen Daten vor dem Hintergrund der Frage nach Bildung und Teilhabe zu kontextualisieren;
3. Modellkonzepte für die Forschung und Praxis der Kulturellen Bildung zu erarbeiten, das heißt konkret
 - das BarCamp, ein innovatives und medienkulturell etabliertes „unconference“-Modell, das im Projekt als Forschungsmethode weiterentwickelt und explorativ angewendet wurde, zu evaluieren und so für weitere Forschungsvorhaben anschlussfähig aufzubereiten;
 - empirisch fundierte Empfehlungen und Bildungsstrategien für die Praxis aufzustellen.

Inhalt:

Anhand eines mixed-method Forschungsdesigns untersuchte das Forschungsprojekt erstmals systematisch, wie sich der digitale Wandel auf die aktuelle künstlerisch-kreative Praxis, Bildung und Teilhabe junger Menschen ausgewirkt hat. In enger Zusammenarbeit der qualitativ und repräsentativ forschenden Teilprojekte wurden methodisch-methodologische als auch praxisrelevante Ergebnisse generiert. Es wurde an der Entwicklung innovativer Forschungsmethoden gearbeitet, für die in unterschiedlichen Perspektiven das Paradigma des „Netzwerks“ im Zentrum stand, z.B. wurden ethnografische Recherchen in Online-Netzwerken durchgeführt und erstmals das „Barcamp“ als netzwerkbasierendes Erhebungsinstrument angewendet. Die Ergebnisse der qualitativen Explorationen waren Voraussetzung für die Entwicklung einer repräsentativen, deutschlandweiten Befragung von über 2000 14- bis 24-Jährigen zu ihrer digital-kulturellen Vernetztheit, d.h. zu ihren künstlerischen Praktiken und

kulturellen Einstellungen sowie zu ihrer Teilhabe an formalen und non-formalen kulturellen Bildungsprozessen. Parallel dazu wurde das qualitative „Verstehen“ der kulturellen Jugendwelten weiter vorangetrieben: im Rahmen transaktionaler Interviews wurde die Vernetztheit von Subjekten, Medien sowie Raum- und Zeitlichkeiten in den Blick genommen. Alle Ergebnisse wurden zusammengeführt und im Rahmen eines Ideenlabors mit MultiplikatorInnen aus der Praxis diskutiert; gemeinsam wurden Konzepte für die Zukunft der Kulturellen Bildung in postdigitalen Zeiten entwickelt.

Ergebnisse:

In der post-digitalen Kultur lösen sich die etablierten Grenzen, bspw. zwischen Tanz, Musik oder Theater, aber auch zwischen Publikum und Kreativen, ExpertInnen und Laien sowie zwischen den Tätigkeiten des Machens, Vermarktens und Rezipierens zunehmend auf – oder sie erfahren in vernetzten Praktiken neue Rahmungen und Bedeutungen. Inszenierung und Ludizität (z.B. Comedy, Gamification, Infotainment) werden zu Grunddispositionen – und damit häufig auch Zweck- und Motivationsmoment – für kreative Tätigkeiten. Materielle und tradierte künstlerische Praktiken verschränken sich auf unterschiedliche Weise mit digitalen Technologien und Anwendungen. Eine hybride Kreativität entsteht etwa dort, wo Algorithmen aktiv ästhetisches Wissen in Gestaltungsprozesse einbringen, oder eine kollektive und kollaborative Kreativität dort, wo Vernetzungstechnologien mit netzkulturellen Praktiken verschmelzen (Hashtags, Memes, Channels). Insgesamt spielen algorithmisch organisierte kommerzielle Plattformen wie Instagram oder YouTube eine zentrale und unhintergehbare Rolle.

Die Beforschung post-digitaler kultureller (Jugend-) Welten bringt vielfache neue Herausforderungen für Methoden- und Forschungsdesigns mit sich. Unter anderem verweisen die erheblichen Differenzen zwischen Beobachtungsergebnissen, die online, und solchen, die offline gemacht wurden, auf die Bedeutung (algorithmischer) Netzwerkeffekte als Erhebungsproblem. Die Geschwindigkeit digitaler Entwicklungen schlägt sich in teilweise sehr deutlichen „mikro-generationalen“ Differenzen jugendlicher Erfahrungshorizonte nieder, so dass die Rede von einer „digitalen Jugendkultur“ auch in generationaler Perspektive eher problematisch erscheinen muss. Derzeit ist die erhebliche Bedeutung unterschiedlicher Algorithmen und Algorithmuskulturen für die Organisation von Kommunikation und Sozialität (v.a. durch Rankings, Individualisierung und ökonomisches Gewinninteresse) methodologisch nicht konsistent theoretisch begründet abbildbar.

Konkreter Nutzen/Anwendungsmöglichkeiten:

Aus den Forschungsergebnissen lässt sich ableiten, dass sowohl für die Praxis der Kulturellen Bildung als auch für die Forschung zur Kulturellen Bildung gilt, auf den postdigitalen Zustand zu reagieren und bspw. ehemals getrennte Bereiche explorativ zu kombinieren und Prozesse (forschungsmethodisch, ästhetisch wie pädagogisch) eher offen zu begleiten statt zu kontrollieren oder zu instrumentalisieren. Gleichzeitig birgt die Auflösung der Grenzen die Gefahr, die grundsätzliche Offenheit der Kultur der Digitalität mit unbeschränkten Teilhabebedingungen und Bildungsprozessen zu verwechseln. So hat sich im Auswertungs- und Austauschprozess herausgestellt, dass es wichtig ist, die gesamtgesellschaftlichen Teilhabechancen im Blick zu behalten und aktiv zu fördern. Gleichsam ist es für das Feld der Kulturellen Bildung – auch im postdigitalen Zustand – notwendig, die gewachsenen Strukturen zu pflegen sowie auf die jeweiligen Expertisen neben der angestrebten Pluralisierung nicht zu verzichten. Die ExpertInneninterviews haben gezeigt, dass die Einsicht in die digitalisierungsbezogenen Grenzen eigener Expertise zwar in direktem Bezug auf die jugendliche Klientel vorhanden ist, nicht jedoch als übergreifendes Verständnis der Bedeutung, Komplexität und Globalität von Digitalisierung. Insofern besteht weiterhin deutlicher Optimierungsbedarf in Bezug auf die Potenziale der Kulturellen Bildung für die zukünftige Gestaltung von Digitalisierung als gesellschaftliche und kulturelle Aufgabe.

Das Forschungsprojekt konnte darüber hinaus konkrete Standpunkte Jugendlicher zu gesellschaftlichen und medienkritischen Fragestellungen ableiten und diese in die 2019 fortlaufende Debatte zu Datenschutz-Themen einbinden. Anhand der durchgeführten explorativen Veranstaltungen – BarCamp und Ideenlabor – konnten Konzepte mit Mehrwert für die didaktische Arbeit in Kultureller und formaler Bildung entwickelt werden. Das Forschungsprojekt sieht sich als Erfolgsmodell für ein mixed-method Forschungsdesign in empirisch unzureichend belegten Feldern und für die Erprobung von neuen explorativen Forschungsmethoden.

V. Literaturverzeichnis

- Albert, M., Hurrelmann, K., Quenzel, G., Schneekloth, U., Leven, I., Utzmann, H. et al. (2019). *Jugend 2019 - 18. Shell Jugendstudie. Eine Generation meldet sich zu Wort*. Weinheim: Beltz.
- Auenfanger, S. (2015). Wie die neuen Medien Kindheit verändern. Kommunikative, kognitive und soziale Einflüsse der Mediennutzung. *Merz - Medien + Erziehung*, 59 (2), 10–16.
- Bausch, C. & Jörissen, B. (2004). Erspielte Rituale. Kampf und Gemeinschaftsbildung auf LAN-Partys. In C. Wulf, B. Althans, K. Audehm, C. Bausch, M. Göhlich, B. Jörissen et al. (Hrsg.), *Bildung im Ritual. Schule, Familie, Jugend, Medien* (S. 303–357). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Bausch, C. & Jörissen, B. (2005). Das Spiel mit dem Bild. Zur Ikonologie von Action-Computerspielen. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Ikonologie des Performativen* (S. 345–364). München: Fink.
- BMBF (Hrsg.). (2014a). *Perspektiven der Forschung zur kulturellen Bildung. Dokumentation der Fachtagung am 06. und 07. Juni 2013 in Berlin*. Bonn: BMBF.
- BMBF (Hrsg.). (2014b). *Perspektiven der Forschung zur kulturellen Bildung*. Köln.
- Bohnsack, R. (2006). Fokussierungsmetapher. In: R. Bohnsack, W. Marotzki, M. Meuser (Hrsg.): *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung*. Barbara Budrich Verlag, Opladen und Farmington Hills, S. 67-68.
- Bukow, G. C., Fromme, J. & Jörissen, B. (Hrsg.). (2012). *Raum, Zeit, Medienbildung. Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit* (Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 23). Wiesbaden: Springer VS.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.). (2013). *Perspektiven der Forschung zur kulturellen Bildung. Dokumentation der Fachtagung am 06. und 07. Juni 2013 in Berlin*.
- Calmbach, M., Borgstedt, S., Borchard, I., Thomas, P. M. & Flaig, B. B. (Springer Verlag, Hrsg.) (2016). *Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland*. Zugriff am 06.10.2019. Verfügbar unter <http://www.springer.com/de/book/9783658125325>
- Dodie J. Niemeyer & Hannah R. Gerber (2015). Maker culture and Minecraft: implications for the future of learning, *Educational Media International*, 52:3, 216-226, DOI: 10.1080/09523987.2015.1075103.
- Engel, J., & Jörissen, B. (2019). Unsichtbare Sichtbarkeiten. Kontrollverlust und Kontrollphantasmen in öffentlichen und jugendkulturellen Digitalisierungsdiagnosen. In T. Alkemeyer, N. Buschmann & T. Etzemüller (Hrsg.), *Gegenwartsdiagnosen. Kulturelle*

- Formen gesellschaftlicher Selbstproblematierung in der Moderne* (Sozialtheorie, 1. Auflage, S. 549–568). Bielefeld: transcript.
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2018). *JIM 2018. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Berlin.
- Fleming, M., O'Toole, J. & Bresler, L. (2015). *The Routledge international handbook of the arts and education* (The Routledge international handbook series). Abingdon, Oxon: Routledge.
- Fromme, J., Jörissen, B. & Unger, A. (2008). (Self-) Educational Effects of Computer Gaming Cultures. In R. Ferdig (Hrsg.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (S. 757–775). Hershey: Idea Books Reference.
- Galloway, A. R. & Thacker, E. (2007). *The Exploit. A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gassner, O. (2006). *Happy Campers. US-Import "Barcamp" mausert sich zur Alternativkonferenz*. Zugriff am 25.03.2020.
- Grgic, M. & Züchner, I. (Hrsg.). (2013). *Medien, Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die MediKuS-Studie*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Grützmacher, J. & Kerst, C. (2012). *Kulturelles Leben an der Hochschule*, hisbus. Verfügbar unter www.hisbus.de/pdf/HISBUS-KN02-Bildungsbericht.pdf
- Hugger, K.-U. (2013). *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Springer-Verlag.
- Institut für Demoskopie Allensbach (Rat für Kulturelle Bildung, Hrsg.) (2015). *Jugend/Kunst/Erfahrung. Horizont 2015.*, IfD. Zugriff am 25.10.2019. Verfügbar unter https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/2015-07-16_RFKB_Allensbach_Studie.pdf
- Jörissen, B. (2007). Informelle Lernkulturen in Online-Communities. Mediale Rahmungen und rituelle Gestaltungsweisen. In C. Wulf, B. Althans, G. Blaschke, N. Ferrin, M. Göhlich, B. Jörissen et al. (Hrsg.), *Lernkulturen im Umbruch. Rituelle Praktiken in Schule, Medien, Familie und Jugend* (S. 184–219). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH Weisbaden.
- Jörissen, B. (2009). Strukturelle Ethnografie Virtueller Welten. In P. Grell, W. Marotzki & W. Schelhowe (Hrsg.), *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume* (S. 119–143). Wiesbaden: Springer VS.
- Jörissen, B. (2018). Subjektivation und ästhetische Bildung in der post-digitalen Kultur. *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik* (94), 51–70.
- Jörissen, B. (KULTURELLE BILDUNG ONLINE, Hrsg.) (2019). *Digital/Kulturelle Bildung. Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur*. Zugriff am

- 03.04.2020. Verfügbar unter <https://www.kubi-online.de/artikel/digital-kulturelle-bildungsplaedoyer-paedagogik-aesthetischen-reflexion-digitaler-kultur>
- Jörissen, B. & Mattig, R. (2007). Die rituelle Gestaltung techno-sozialer Lernarrangements. Computerunterricht in der Schule und im Kinderclub. In C. Wulf, B. Althans, G. Blaschke, N. Ferrin, M. Göhlich, B. Jörissen et al. (Hrsg.), *Lernkulturen im Umbruch. Rituelle Praktiken in Schule, Medien, Familie und Jugend* (S. 146–183). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden.
- Jörissen, B., Liebau, E., Lohwasser, D., Klepacki, L., Werner, F., Wagner, E. et al. (2013). Forschung zur Kulturellen Bildung in Deutschland seit 1990 - Bestand und Perspektiven. Ein Projektbericht. In Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.), *Perspektiven der Forschung zur kulturellen Bildung. Dokumentation der Fachtagung am 06. und 07. Juni 2013 in Berlin*. (S. 13–18).
- Keuchel, S. (Hrsg.). (2007). *Kulturelle Bildung in der Ganztagschule. Eine aktuelle empirische Bestandsaufnahme*. Bonn: ARCult Media.
- Keuchel, S. (2012). *Migration als Einflussfaktor auf Kunst und Kultur* (Das InterKulturBarometer, Bd. 1). Köln: ARCult-Media.
- Keuchel, S. & Larue, D. (Hrsg.). (2012). *Das 2. Jugend-KulturBarometer*. Bonn: ARCult-Media.
- Keuchel, S. & Weil, B. (2010). *Lernorte oder Kulturtempel. Infrastrukturerhebung: Bildungsangebote in klassischen Kultureinrichtungen*. Köln: ARCult Media.
- Keuchel, S. & Wiesand, A. (Hrsg.). (2000). *Kulturelle Bildung in Deutschland. Modelle innovativer Projektarbeit*. Bonn: ARCult Media.
- Keuchel, S. & Wiesand, A. (Hrsg.). (2006). *Das 1. Jugend-KulturBarometer*. Bonn: ARCult-Media.
- Kutscher, N. & Otto, H.-U. (2010). Digitale Ungleichheit - Implikationen für die Betrachtung digitaler Jugendkulturen. In K.-U. Hugger (Hrsg.), *Digitale Jugendkulturen* (S. 73–87). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Liebau, E. & Jörissen, B. (2014). Was wir sehen und was wir nicht sehen. Zum Stand der Forschung über Kulturelle Bildung in Deutschland. In E. Liebau, B. Jörissen & L. Klepacki (Hrsg.), *Forschung zur Kulturellen Bildung. Grundlagenreflexionen und empirische Befunde*. München.
- Liebau, E., Jörissen, B. & Klepacki, L. (Hrsg.). (2014). *Forschung zur Kulturellen Bildung. Grundlagenreflexionen und empirische Befunde*. München.

- Loos, P. & Schäffer, B. (2001). *Das Gruppendiskussionsverfahren. Theoretische Grundlagen und empirische Anwendung* (Qualitative Sozialforschung, Bd. 5). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-322-93352-2>
- Marotzki, W. & Jörissen, B. (2009). *Medienbildung - eine Einführung. Theorie - Methoden - Analysen*. Stuttgart: UTB.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2017). *Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*, mpfs. Zugriff am 22.10.2019. Verfügbar unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf
- Nassehi, A. (2019). *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*.
- Negroponte, N. (1998). *Beyond Digital*. Wired: 6/12. Zugriff am 26.08.2019. Verfügbar unter <http://archive.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html>
- Niesyto, H. (2012). Bildungsprozesse unter den Bedingungen medialer Beschleunigung. In G. Chr. Bukow, J. Fromme, & B. Jörissen (Eds.), *Raum, Zeit, Medienbildung: Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit* (pp. 47–66). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Nohl, A.-M. (2012). *Pädagogik der Dinge*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Rat für Kulturelle Bildung (2019). *JUGEND/YOUTUBE/KULTURELLE BILDUNG. HORIZONT 2019*. Zugriff am 04.04.2020. Verfügbar unter https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf
- Reckwitz, A. (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Rittelmeyer, C. (2018). *Digitale Bildung - ein Widerspruch. Erziehungswissenschaftliche Analysen der schulbezogenen Debatten* (Pädagogik, Band 29, 1. Auflage). Oberhausen: ATHENA.
- Röll, F. J. (2012). Entdecken und fördern in virealen Lernräumen. Alltagstaugliche Kontexte der Medienbildung für Kinder. In *Kinder und Medien – Aufwachsen in der Medienwelt* (S. 72–77). Remscheid.
- Röll, F. J. (2015). Kinder und Jugendliche im Spannungsverhältnis zwischen realen und virtuellen Lebenswelten. In C. Berndt & C. Kalisch (Hrsg.), *Bildungsräume erschließen und gestalten - Erziehungswissenschaftliche und pädagogische Perspektiven auf den Raum*.
- Rosa, H. (2012). *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung: Umriss einer neuen Gesellschaftskritik* (1st ed.). Suhrkamp.

- Schuegraf, M. (2014). Medienkonvergente Interaktionen – Jugendliche im medialen Netz. In K.-U. Hugger (Ed.), *Digitale Jugendkulturen* (pp. 123–134). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19070-9_7.
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge/ Massachusetts: MIT Press.
- Weber, S. M. (2009). Großgruppenverfahren als Methoden transformativer Organisationsforschung. In S. Kühl, P. Strodtholz & A. Taffertshofer (Hrsg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung. Quantitative und qualitative Methoden* (1. Aufl., S. 145–179). Wiesbaden: Verl. für Sozialwiss. / GWV Fachverl.
- Westphal, K. & Jörissen, B. (Hrsg.). (2013). *Vom Straßenkind zum Medienkind. Raum- und Medienforschung im 21. Jahrhundert* (Räume in der Pädagogik). Weinheim: Beltz Juventa.
- Wulf, C., Althans, B., Audehm, K., Bausch, C., Göhlich, M., Jörissen, B. et al. (Hrsg.). (2004). *Bildung im Ritual. Schule, Familie, Jugend, Medien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.