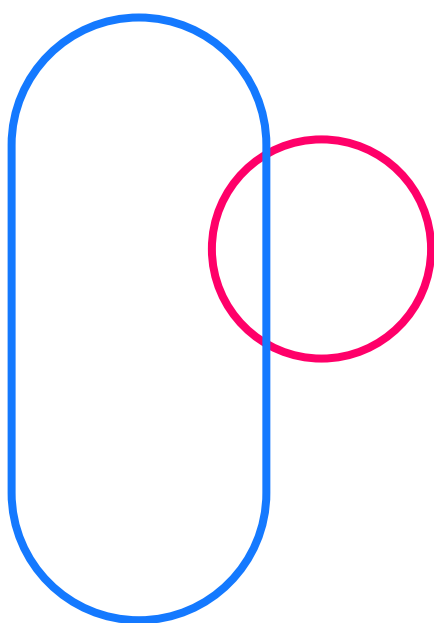
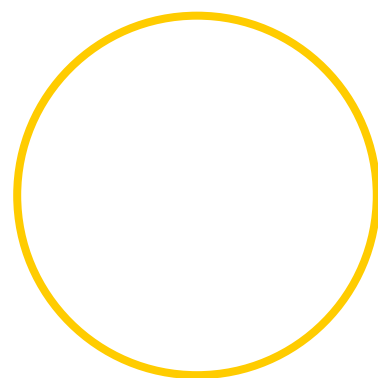


Lebenswelten junger Menschen sind digital!

Beschluss der
44. Vollversammlung am 29.05.2021



Kurz gesagt!

- Der Freistaat Thüringen ist aufgerufen, ein Digitalisierungskonzept aufzulegen, das die Möglichkeiten der digitalen Bildung zielgerichtet fördert.
- Der Freistaat Thüringen muss eine digitale Ausstattungsoffensive für Jugend(verbands)arbeit auflegen und im Sinne der technischen Entwicklungen verstetigen.
- Der Freistaat Thüringen muss ein umfassendes Fortbildungsprogramm für Fachkräfte der Jugend(verbands)arbeit in Zusammenarbeit mit den landesweiten Dachorganisationen zur methodischen Kompetenz auflegen.
- Es braucht eine neue Ausbalancierung der aktuellen Datenschutzregelungen, die die dynamischen Lebenswelten junger Menschen stärker berücksichtigt.
- Gaming ist Jugendkultur. Die Möglichkeiten von digitalem Game-Based-Learning (Lernen durch und am Spiel) sind gezielt zu fördern.

Lebenswelten junger Menschen sind digital!

Corona und die verschlafene Digitalisierung

Die Lebenswelten junger Menschen gestalten sich zu einem großen Teil digital. Dieser Zustand hat sich durch die Corona-Pandemie nochmal verstärkt. Die bis Beginn der Pandemie nur rudimentär vorangetriebene Digitalisierung hat in vielen Bereichen einen Schub erhalten (müssen). Besonders offensichtlich ist dies im formalen Bildungsbereich – den Schulen. Homeschooling war und ist eine konkrete Realität, in der sich junge Menschen und ihre Familien befinden. Gleichzeitig ist immer noch offensichtlich, dass sich der Schalter von analog auf digital nicht innerhalb weniger Wochen und Monate umstellen lässt. Der Breitband-ausbau, die Entwicklung datenschutzkonformer Lehr-, Lern- und Kommunikationsplattformen sowie die fachliche und methodische Bildung und Vorbereitung der Fachkräfte wurden über Jahre vernachlässigt. Die Auswirkungen sind gravierend, insbesondere für all jene, die nicht in der Lage sind, individuell diese strukturellen Defizite auszugleichen. Es kommt jetzt darauf an, ein langfristiges Digitalisierungskonzept für den schulischen und außerschulischen Bildungsbereich aufzulegen, das die Möglichkeiten des Digitalen wirklich nutzt. Die digitale Welt ist mehr als nur eine Alternative zu Präsenztreffen.

Jugend(verbands)arbeit geht (bisweilen) auch digital

Wenngleich im Bereich des Homeschooling erhebliche Anstrengungen unternommen wurden, so muss darauf aufmerksam gemacht werden, dass andere, zum Teil sehr stark prägende Lebensbereiche junger Menschen diesen digitalen Schub nicht erhalten haben. Hierzu zählt die Jugend(verbands)arbeit, die bis dato als vorrangig analoges Angebot angesehen wird. Durch die Bemühungen vieler Fachkräfte konnte in der Pandemie zum Großteil verhindert werden, dass Beziehungen zu jungen Menschen einfach abbrechen – sei es durch digitale Gruppenstunden, Fortbildungen und vieles mehr. Die hierfür erforderlichen Strukturen bewegen sich zum Teil aber in datenschutzrechtlich unsicherem Terrain. Diese Unsicherheit muss den Fachkräften genommen werden.

Es geht auch um das Know-How!

Machen wir uns nichts vor: Fachkräfte in der Jugend(verbands)arbeit sind – wie viele andere Menschen auch – teilweise einfach in vielen digitalen Bereichen unwissend. Damit einhergehen natürlich auch Gefahren. Um junge Menschen digital zu erreichen, nutzen Fachkräfte zum Beispiel den Onlinedienst *Discord*, ohne sich umfassend der Konsequenzen bewusst zu sein. Junge Menschen haben hier häufig einen Wissensvorsprung, den es aufzuholen gilt. Hierfür ist ein umfassendes Fortbildungsprogramm notwendig, das lebenswelt- und praxisnah aufgestellt ist.

Datenschutz versus Anerkennung digitaler Lebenswelten!

Zweifelsohne ist das Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung – insbesondere bei Minderjährigen – ein hohes Gut, das uns das Grundgesetz garantiert. Die daraus resultierenden Gesetze zum Datenschutz, vorrangig die Datenschutz-Grundverordnung, führen in der praktischen Arbeit mit jungen Menschen jedoch zu Begrenzungen, die aus wissenschaftlicher Perspektive nicht zielführend sind. Junge Menschen nutzen selbstverständlich Messengerdienste wie WhatsApp oder Telegram, Plattformen wie YouTube oder Instagram und Konferenzsysteme wie Zoom oder Discord, um nur eine Auswahl zu nennen. Fast alle eint, dass sie datenschutzrechtlich als bedenklich eingestuft werden. In dessen Folge sind Träger der Jugendarbeit und Jugendverbände beschränkt, innovative digitale Angebote zu konzipieren. Die Probleme bestehen dabei auf zwei Ebenen.

Erstens ist es Auftrag der Jugend(verbands)arbeit dort zu sein, wo sich die jungen Menschen aufhalten, nicht umgekehrt. Besonders deutlich wurde diese Problematik, als der Datenschutzbeauftragte des Landes Thüringen Lutz Hasse ein Untersuchungsverfahren gegen den Jugendminister Helmut Holter einleitete, weil er am 26. Januar 2021 für ein Insta-Live mit der Landesschülervertretung zur Verfügung stand. Und zweitens gibt es zur Zeit schlicht keine – unangefochtene – datenschutzkonforme Alternative.

YouTube ist Bildungsort!

Seit Gründung der Videoplattform YouTube im Jahr 2005 hat sich das Medium Video revolutioniert – Jede*r kann (fast) alles hochladen und es ist immer alles verfügbar. Seit nunmehr 16 Jahren YouTube hat sich das Medium fest in der Generation Z etabliert. YouTube dient jungen Menschen schon lang nicht mehr nur zur Unterhaltung, YouTube hat sich zu der Bildungsplattform des 21. Jahrhunderts entwickelt. Eine Nutzung im Lernort Schule zu untersagen – wie es der Thüringer Datenschutzbeauftragte im März 2021 forderte - ist realitätsfremd. Anstatt lebensweltliche Realitäten zu verbieten, gilt es, Nutzer*innen über Gefahren und Risiken aufzuklären.

Gaming ist Jugendkultur!

Gaming ist Lebensrealität junger Menschen. Games haben das Potenzial, Reaktionsfertigkeiten, Multitasking, Taktik und Kommunikation zu verbessern. Nichtsdestotrotz gibt es auch Games, die aus Jugendschutzperspektive problematisch sind. Sei es aufgrund von Gewaltverherrlichung, Diskriminierung, Sexismus oder der Unterwanderung durch Rechtsextreme. All diese Phänomene können aber auch in anderen – analogen – Settings auftreten. Durch die Anerkennung des Gamingbereiches als Jugendkultur etabliert er sich weiter als Arbeitsbereich der Jugendarbeit, der dann wiederum in Qualifizierungen, z. B. hinsichtlich Game-Based-Learning, stärker Berücksichtigung finden muss. Medienbildung ist mehr als Social Media und Quellenkritik. Sie muss auch Games im Blick haben.

Technik, Technik, Technik!

Digitalisierung bedeutet neben dem Know-how auch die Verfügbarkeit entsprechender Technik. In der Jugend(verbands)arbeit fehlt es allerdings an einer flächendeckenden technischen Ausstattung. Laptop sowie Smartphone und/oder Tablet sollten zur Grundausstattung all jener gehören, deren Auftrag es ist, mit jungen Menschen zu arbeiten, die selbstverständlich mit diesen Medien umgehen. Es bedarf insofern einer digitalen Ausstattungsoffensive analog den Schulen. In diesem Zusammenhang ist zwingend zu bedenken, dass hier eine Dynamisierung vorliegen muss, die es erlaubt, technische Ausstattung alle drei Jahre – und in gewissen Maß auch früher – neu anzuschaffen. Die Lebensweisheit *Wer günstig kauft, kauft zweimal* sollte auch hier Beachtung finden. Dies insofern, da günstigere Technik häufig nicht nur eine geringere Haltbarkeit hat, sondern vor allem bestimmte Software nicht auf allen Endgeräten gleichsam gut funktioniert.

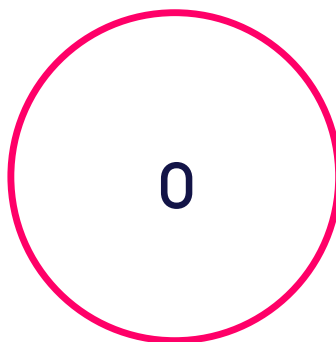
Beschluss

1. Die Positionierung wird beschlossen.
2. Der Vorstand sowie die Vertreter*innen der Jugendverbände im Landesjugendhilfeausschuss werden beauftragt, hierzu den politischen und fachpolitischen Diskurs in Thüringen zu führen.

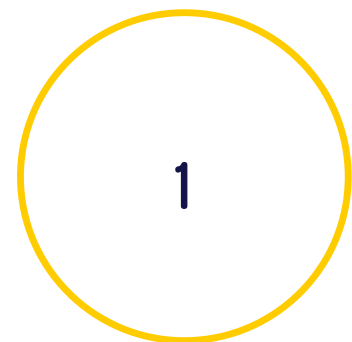
Abstimmung



JA



NEIN



ENTHALTUNG