

Die Zukunft beginnt heute...  
Die neue Realität  
des internationalen Austausches  
mit Jugendlichen in der Hauptrolle



# **Die Zukunft beginnt heute... Die neue Realität des internationalen Austausches mit Jugendlichen in der Hauptrolle**

**Materialien der internationalen Konferenz  
in Kreisau vom 16.–18. Oktober 2023**



## Inhaltsverzeichnis

Einleitung   <b>Robert Żurek</b>	5
ÜBER Internationale Jugendbegegnungsstätten   <b>Anna Kudarewska</b>	6
Hinweise zu den Autorinnen und Autoren	8
Wie behält man sein inneres Gleichgewicht bei? Psychologische Bedürfnisse der heutigen Jugend   <b>Dr. Anna Kubiak</b>	9
Was erscheint mir heute wichtig für diejenigen, die mit jungen Menschen arbeiten?   <b>Prof. Dr. Jacek Pyżalski</b>	16
Globalisierung, Krieg, Populismus – eine geopolitische Perspektive: Die Szenario-Methode   <b>Prof. Dr. Monika Sus</b>	19
Digitalisierung, Beschleunigung, technologische Perspektiven. Herausforderung für eine Pädagogik des Digitalen <b>Nils-Eyk Zimmermann</b>	28
Zukunftskompetenzen   <b>Nils-Eyk Zimmermann</b>	35
Medienkompetenz im Jugendaustausch stärken: Kritisch denken, informiert handeln   <b>Charlotte Lohmann</b>	42
Wie behält man seinen inneren Kompass? Spirituelle Bedürfnisse junger Menschen <b>Pater Paweł Brożyniak SJ</b>	48
Wie gelingt ein Miteinander? Wachsende Vielfalt in der internationalen Jugendarbeit   <b>Elżbieta Kosek</b>	54
Schlussfolgerungen der Konferenz und Empfehlungen für den internationalen Jugendaustausch	61

Die Publikation entstand im Rahmen des Projekts „Programmatische und institutionelle Unterstützung für die IJBS Kreisau, das von der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung durchgeführt wird.

© Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung, 2023



Finanziert aus Mitteln des Nationalen Freiheitsinstituts  
– Zentrum für die Entwicklung der Zivilgesellschaft im Rahmen  
des Regierungsprogramms zur Förderung internationaler  
Begegnungsstätten für die Jahre 2021–2030

Redaktion: Agata Bengel, Anna Kudarewska

Übersetzung: Marta Brudny, Gert Röhrborn

Sprachliche Korrektur: Jan Obermeier

Grafikdesign: Anna Kaleta

Auf dem Cover: Foto aus dem Projekt “No more war.” 18–22 Juni, Krzyżowa 2023.

Archiv der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung

ISBN 978-83-959507-8-0

Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung

Krzyżowa 7, 58-112 Grodziszczce (Polen)

[www.krzyzowa.pl](http://www.krzyzowa.pl)



## Digitalisierung, Beschleunigung, technologische Perspektiven. Herausforderung für eine Pädagogik des Digitalen

### Einführung

Die digitale Transformation ist ein sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Wandlungsprozess, der durch den Einsatz von Computern sowie der Kommunikations- und Informationstechnologie vorangetrieben wird. Der Begriff beschreibt die Reorganisation von Kommunikationsformen, Infrastrukturen und Dienstleistungen sowie die wirtschaftlichen und kulturellen Praktiken des Staates.

Wenn man auf ihre Entwicklung blickt, folgte auf eine Phase der einfachen elektronischen Übertragung analoger Praktiken (im Englischen „digitisation“) die Vernetzung verschiedener Dienstleistungen und Geräte. Damit tauchten neben den stationären Computern (die seit den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts kleiner, universeller und erschwinglicher wurden) im gesamten Berufs- und Alltagsleben immer mehr Geräte auf („ubiquitär“). Deren zunehmende Vernetzung und Verknüpfung in Kombination mit der Möglichkeit, auch die durch die elektronische Vernetzung zusätzlich entstehenden Daten zu nutzen (Datafizierung), hat neue Formen und Geschäftsmodelle ermöglicht – Plattformisierung, Big Data, Smart Home, oder angewandte KI.

- **Datafizierung:** Computer (und computerisierte Gegenstände wie „smarte“ Glühbirnen oder Smart Watches...) und die mit ihnen verbundenen Dienstleistungen sind in unserem Alltag omnipräsent. Sie produzieren und verarbeiten Daten aus sozialen Interaktionen (eingebettet in analoge Prozesse) und als soziale Akteure (Nass & Moon, 2000). Dieser Trend geht mit intensiven Entwicklungen und Investitionen in Big Data, algorithmische Verarbeitung und Künstliche Intelligenz einher.
- **Plattformisierung:** Zusammenarbeit, Austausch, Lernen, Kultur und Arbeit werden durch digitale Infrastrukturen (Plattformen) vermittelt. Je mehr die Nutzung von Plattformen in vielen Lebensbereichen notwendig wird, desto mehr wandeln sich Plattformen von Vermittlerinnen zu mächtigen Akteurinnen (van Dijck et al., 2018). Der Plattformkapitalismus (Staab, 2019; Srnicek, 2016), eine neue wirtschaftliche Form, will sich durch eine Dominanzstrategie im Internet-Ökosystem durchsetzen.

- **Globalisierung:** Hardware wird erschwinglich und zum allgemeinen Konsumgut. Wertschöpfungs- und Produktionsketten werden internationalisiert. Digitale Inklusion und digitale Spaltung erfolgen jenseits konkreter räumlicher Bezüge.
- **Netzwerkausbau:** Der Bedarf an Netzstrukturen wächst und die für deren Aufrechterhaltung und Ausbau erforderlichen Investitionen nehmen unter großen öffentlichen und privaten (finanziellen) Anstrengungen verbunden mit steigenden ökologischen Folgekosten zu.

Die digitale Transformation ist eine durch diese Merkmale gekennzeichnete Evolution, die kontinuierlich unseren Alltag und alle gesellschaftlichen Bereiche mitgeprägt hat. Sie ist jedoch keine Revolution.

Die diesbezüglichen Gefühle der Menschen bleiben allerdings weiterhin ambivalent. Das Special Eurobarometer 518 hat das 2021 erneut bestätigt: Die Europäer:innen stehen der Digitalisierung konstant überwiegend positiv gegenüber, sehen sie aber ebenso konstant auch kritisch, insbesondere was die Sicherheit und den Schutz vor Kriminalität, das Kindeswohl oder den Umgang mit personenbezogenen Daten und die Datenerfassung durch den Staat und Privatpersonen betrifft. Dabei wird immer wieder das Bedürfnis nach mehr Information und Überblick sowie die Forderung laut, dass die Rechte der Bürger:innen auch im digitalen Bereich die gleiche Rolle spielen sollten wie auf anderen Gebieten (Europäische Kommission, 2021). Auch neue Technologien wie BigData, Künstliche Intelligenz, Generative KI oder Internet-Plattformen werden in den Gesellschaften Europas wohlwollend kritisch rezipiert – kritischer jedoch, als die medialen Diskurse das oft vermitteln. Im Rückblick auf die letzten 20 Jahre zeigt sich, dass Governance, Mitbestimmung, Demokratiebindung, digitale Rechte oder digitale Unabhängigkeit in dem Maße strategisch wichtige Vorhaben der Digitalisierungspolitik werden, in dem die Digitalisierung als solche systemrelevant wurde (in der EU z. B. GDPR, DSA/DMA, AI Act, Chatkontrolle).

Die Bewertung der digitalen Transformation ist auch unter ihren prinzipiellen Befürworter:innen nicht unumstritten. Je nach Perspektive lautet die Diagnose Überwachungskapitalismus (Zuboff, 2019), Datenkolonialismus (Couldry & Mejias, 2019), Industrie 4.0 (Regierungen oder Wirtschaftsverbände) oder Weltgesellschaft (Castells 2001), Technologie, die für die Menschen arbeitet (Digitale Agenda der EU, Europäische Kommission, 2020). Dies gibt der demokratiebezogenen politischen Bildung (die die politische Urteilsfähigkeit stärkt und das mündige staatsbürgerliche Handeln unterstützt) recht viel Material an die Hand, um den Bürger:innen das Thema der digitalen Transformation besser zugänglich zu machen. Im Folgenden skizziere ich einige Elemente einer um das Verständnis der Digitalisierung als sozialen Transformationsprozess erweiterten Pädagogik des Digitalen.

## **Postdigitale Perspektive**

Dem Narrativ von der Digitalisierung als dem disruptiven Neuen und nie Dagewesenen steht der Begriff „Postdigitalität“ gegenüber. „Post“ signalisiert, dass wir längst in einer „neuen“ Gesellschaft leben, obgleich wir heute besser verstehen, worauf frühe Theoretiker wie Castells (Netzwerkgesellschaft), Negroponte („wie Luft und Trinkwasser werden wir das Digitale nur in seiner Abwesenheit wahrnehmen, nicht in seiner Gegenwart“; 1998) oder Weiser (der die Vision des „Ubiquitous Computing“ beschreibt; 1991) hinauswollten.

Der Begriff „Postdigitalität“ überwindet die Dichotomie von analog und digital und richtet den Fokus eher auf *die Überlagerung des Analogen und des Digitalen*, wobei man davon ausgeht, dass beide Bereiche einander bedingen, sich aber nicht ersetzen. So rückt auch ein reflexiver Blick auf Technologie, die Frage nach ihren sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Zielen und Auswirkungen im realen Leben stärker in den Vordergrund – im bewussten Gegensatz zur Digitalrhetorik der Technologieunternehmen. Postdigitalität integriert „ein ‚Verantwortlichmachen‘ des Digitalen, das hinter die Versprechungen der instrumentellen Effizienz schauen will, nicht deren Ende fordernd, sondern eher, dass ein kritisches Denken über den sehr realen Einfluss dieser Technologie etabliert werde, die das soziale Leben zunehmend durchdringt“ (Jandrić et al., 2018, S. 895). Anders gesagt: Postdigitalität bewertet Optionen kritisch, lehnt sie aber nicht ab.

## **Bedeutung für die Bildung**

Diese Haltung legt eine kritisch-reflexive Bildung nahe. Entscheidend ist dabei, den Lernenden die Fähigkeit zu vermitteln, den Lauf der Dinge in ihrem eigenen sozialen Umfeld und in der Gesellschaft zu durchdringen und dann auch zu beeinflussen (subjektorientierte Pädagogik), anstatt Lernende als reine Anwender:innen von Instrumenten zu schulen.

Digitale Kompetenz zu trainieren heißt also, nicht nur im Umgang mit Tools vertraut zu werden, sondern auch mehr über den größeren gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Kontext dieser Tools zu lernen oder etwa auch zu fragen, wie man Technologie für verschiedene Zwecke und in unterschiedlichen gesellschaftlichen Rollen nutzen, gestalten und anwenden kann:

- Lernen für Digitalisierung: Befähigung, die digitale Transformation in der Gesellschaft mitzugestalten und mitzubestimmen.
- Lernen über Digitalisierung: Wissen über soziale, kulturelle, wirtschaftliche Wirkungen und Grundlagen der Digitalisierung in unserer Gesellschaft.
- Lernen durch Digitalisierung: Selbstgesteuertes Anwenden von Digitalisierung im digitalen Lernen, kompetente Nutzung von Tools und Dienstleistungen (Oberosler et al., 2022).



In einer Transformation ist man Ambiguität und Fluidität ausgesetzt und muss sich an veränderte Umstände anpassen können, während man sich gleichzeitig auf eine mögliche Zukunft ausrichtet. Das Bildungsziel verschiebt sich hin zur Stärkung von Schlüsselkompetenzen, die es den Lernenden ermöglichen, ihre persönliche Zukunft als Bürger:innen, Arbeitnehmer:innen, Auszubildende oder Angehörige sozialer Gruppen wesentlich selbstbestimmt und permanent zu gestalten. (Europäische Union, 2018, OECD, 2019).

Die gefragte reflexive Kompetenz und das systemische Verständnis verschaffen den Lernenden einen Überblick, wo sie sich aktuell befinden, als Bürger:innen in Bezug auf die Digitalisierung, aber auch als Lernende. Gerade die außerschulische Bildung kann digitale Ungleichheit verringern, wenn sie eine reflexive und systemisches Denken fördernde digitale Pädagogik für alle vorantreibt.

Wie in anderen Umbruchssituationen muss auch in der digitalen Transformation inmitten einer dynamischen Entwicklung die faktische Gültigkeit von Rechten und demokratischen Spielregeln gesichert und eingefordert werden. Weil die Digitalisierung uns mittlerweile in allen sozialen Rollen betrifft, haben alle Menschen- und Bürgerrechte nunmehr auch eine digitale Dimension. Während die außerschulische Bildung in den letzten Jahren einen Schwerpunkt auf Handlungsorientierung, Beteiligung und Engagement legte, spricht dies wieder für mehr für eine auf Digitalisierung hin aktualisierte rechtebasierte Bildung.

Die postdigitale Perspektive legt auch nahe, dass man die breite Masse der Bürger:innen nicht als Opfer (oder Betroffene) der Digitalisierung betrachtet, sondern anerkennt, dass Menschen auch außerhalb des konkreten Bildungskontexts wesentliche Kompetenzen erwerben, auf denen man aufbauen kann. Lehrpersonal kann zum Beispiel Erfahrungen Jugendlicher in bestimmten Feldern (wie z. B. Gaming, Videoschnitt) und mit bestimmten Plattformen anerkennen und nutzen. Statt der Vorstellung nachzuhängen, hoffnungslos hinterherzuhinken, werden die Jugendlichen hier stärker zu Vermittelnden, während die pädagogischen Fachkräfte zu gezielter Reflexion und Urteilsfähigkeit anregen.

Die digitale Mediatisierung von Kommunikation hat das Verhältnis zwischen Anwender:innen und Produzent:innen von Wissen bzw. Inhalten grundlegend verändert. Der Neologismus *producers* (sic!; Bruns, 2008) beschreibt, wie „die Barrieren zwischen der reinen Nutzung von bestehenden Inhalten und der produktiven Veränderung bzw. Erweiterung dieser Inhalte so gering sind, dass es für Teilnehmende einfach wird, zwischen beiden Rollen zu wechseln“ (Bruns & Schmidt, 2011). Producers ist heute ein auf nahezu alle digitalen Spuren von Nutzer:innen in allen möglichen Plattformen und Dienstleistungen übertragbares Prinzip – z.B. ein Text in den



Sozialen Medien, ein positives Rating auf einer Dienstleistungsplattform oder auch die Daten eines Fitnesstrackers, denn diese sind ja das Rohmaterial für spätere Analysen oder Monetarisierung. Daher sollten Lehr- und Bildungsprogramme die in dieser Rolle enthaltenen Möglichkeiten erforschen und die damit einhergehenden Verantwortlichkeiten thematisieren. Bislang herrscht noch die Vorstellung vor, dass Userkompetenz zur digitalen Grundbildung gehört, während die aktiven und produktiven Fähigkeiten auf höheren Kompetenzebenen vermittelt werden.

Der Erwerb digitaler Kompetenz hängt nach neuesten Studien auch mit dem Erwerb, klassischer Grundkompetenzen zusammen, während die weitverbreitete Vorstellung, die junge Generation bestehe aus „digital natives“, dies negiert. Wer „Grundkenntnisse (Lesen, Schreiben, Rechnen), Soft Skills (Planung und Organisation) und bestimmte Verhaltenskompetenzen (Kommunikation und Teamwork)“ aufweist, schneidet auch bei digitaler Kompetenz wesentlich besser ab (Cedefop, 2017, S. 3). Die OECD zieht daraus an anderer Stelle den Schluss, dass eine vermehrte Nutzung digitaler Geräte in der Schule sich „oft negativ zur Leseleistung“ verhalte (OECD, 2021, S. 142). Dies betrifft umso mehr diejenigen, die Barrieren zu Büchern und analogen Texten vorfinden. Digitale Kompetenz muss also in Beziehung zu anderen transversalen Kompetenzen vermittelt werden.

In dem Maße, wie die Digitalisierung unsere individuellen und kollektiven Identitäten mitgestaltet, müssen Bürger:innen ihr digitales Erscheinungsbild verstehen, gestalten und kontrollieren. Dieses „digitale Selbst“ umfasst alle Einflüsse von Mensch-Maschine-Beziehungen auf die veränderte Wahrnehmung unserer Identität und die Bereicherung unserer (analogen) Persönlichkeit (Zimmermann, 2010, S. 6): Die Summe der öffentlich sichtbaren Datenspuren und die unsichtbaren Elemente, die das Bild ergeben, das verschiedene Datenbanken sich von einer Person machen. Außerdem beeinflusst die Digitalisierung die physischen und psychischen Fähigkeiten unserer Körper, sowie unsere Selbst- und Fremdwahrnehmung. Weil Datafizierung immer eine personale Komponente hat, wird das digitale Selbst als Feld digitaler Pädagogik wichtiger. An folgende Aspekte könnte man anknüpfen:

- Entwicklung intellektueller und körperlicher Fähigkeiten trotz bzw. mit Digitalisierung
- Reflexion, wie sich Körpernormen verändern, wie sie durch neue Praktiken beeinflusst werden – z. B. durch Tracking, Social Media oder die Erfassung und Analyse körperbezogener Daten
- Lernen über die Art und Weise, wie Plattformen (in unterschiedlicher Art und Weise) funktionieren: Insbesondere, wie sie ihre Beziehungen zu Nutzer:innen gestalten, wie sie Verhalten wahrnehmen, steuern und ermöglichen, Monetarisierungsstrategien.

- Erschließung der Mensch-Maschine-Interaktion: Erfahrungen und Haltungen in Bezug auf KI, Robotik, ubiquitäre Datenpraktiken
- Gesundheit und Wohlbefinden: e-Health, Gesundheitsapps, Ernährung, Sucht
- Insbesondere die politische Bildung hat das Potenzial, die Leerstellen zu füllen, die andere Ansätze der digitalen Bildung entstehen lassen. Denn sie betrachtet die Digitalisierung als Entwicklung, die zur demokratischen und rechtsstaatlichen Entwicklung beitragen und im Wesentlichen von kompetenten Bürger:innen vorangetrieben werden sollte (Europarat, 2010).

### Weitere Informationen

- Der *EdTech-Reflektor* hilft bei der bewussten Entscheidungsfindung für Tools<sup>1</sup>
- *Learning the Digital*. Handbuch für Bildner:innen Learning the Digital – Competendo<sup>2</sup>
- *Competendo Digital Toolbox* <https://competendo.net><sup>3</sup>
- *Projekt DIGIT-AL* Digital Transformation in Adult learning for Active Citizenship. Hintergrundmaterialien zur Politischen Bildung des Digitalen <https://dttools.eu><sup>4</sup>

### Literatur

- Bruns, A. (2008) *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producership* (Digital formations), Peter Lang
- Bruns, A. & Schmidt J.-H. (2011) Producership: a closer look at continuing developments, *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 17:1, 3–7, <https://doi.org/10.1080/13614568.2011.563626> [24.11.2023]
- Castells, M. (2001). *Die Netzwerkgesellschaft. Das Informationszeitalter: Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur*. Opladen
- Couldry, N., Mejias, U.A. (2019). Data Colonialism: Rethinking Big Data's Relation to the Contemporary Subject. *Television & New Media*, 20(4), 336–349. <https://doi.org/10.1177/1527476418796632> [24.11.2023]
- Rada Europy (2010). Zalecenie CM/Rec(2010)7 Komitetu Ministrów skierowane do państw członkowskich w sprawie Karty Edukacji Obywatelskiej i Edukacji o Prawach Człowieka Rady Europy [https://search.coe.int/cm/Pages/result\\_details.aspx?ObjectId=09000016805cf01f](https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectId=09000016805cf01f) [24.11.2023]
- Europejskie Centrum Rozwoju Kształcenia Zawodowego (2017). Nota informacyjna – Ludzie, maszyny, roboty i umiejętności. Nota informacyjna – 9121PL. [https://www.cedefop.europa.eu/files/9121\\_pl.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/9121_pl.pdf) [24.11.2023]

1 <https://unblackthebox.org/materialien-ergebnisse-alt/edtechreflektor/> [24.11.2023]

2 [https://competendo.net/en/Learning\\_the\\_Digital](https://competendo.net/en/Learning_the_Digital) [24.11.2023]

3 [https://competendo.net/en/Main\\_Page](https://competendo.net/en/Main_Page) [24.11.2023]

4 <https://dttools.eu/> [24.11.2023]

- Komisja Europejska (2021). *Digital rights and principles: report* Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii. <https://data.europa.eu/doi/10.2759/30275> [24.11.2023]
- Komisja Europejska (2020). *Shaping Europe's Digital Future*. Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii. <https://data.europa.eu/doi/10.2759/091014> [24.11.2023]
- Unia Europejska (2018). Zalecenie Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Tekst mający znaczenie dla EOG). ST/9009/2018/INIT, Dz.U. C 189, 4.6.2018, s. 1–13. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604(01))
- Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., Hayes, S. (2018) Postdigital science and education, *Educational Philosophy and Theory*, 50:10, 893-899, <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1454000> [24.11.2023]
- Nass, C., Moon, Y. (2000). Machines and mindlessness: Social responses to computers. *Journal of Social Issues*, 56(1), 81–103. <https://doi.org/10.1111/0022-4537.00153> [24.11.2023]
- Negroponte, N. (1998). Beyond digital. *Wired*, 12. Retrieved 2023/09/20, from <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/> [24.11.2023]
- Oberosler, M. (ed.), Rapetti, E. (ed.), Zimmermann, N. (ed.), Pirker, G., Carvalho, I., Briz, G., Vivona, V. (2022). *Learning the Digital. Competendo Facilitator Handbook*, DARE – Democracy and Human Rights Education in Europe. [https://competendo.net/en/Learning\\_the\\_Digital](https://competendo.net/en/Learning_the_Digital) [24.11.2023]
- OECD (2021), *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*, PISA, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en> [24.11.2023]
- OECD (2019) OECD Future of Education and Skills 2030. Conceptual learning framework. Transformative Competences for 2030. [https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformational-competencies/Transformative\\_Competencies\\_for\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformational-competencies/Transformative_Competencies_for_2030_concept_note.pdf)
- Srnicek, N. (2016). *Platform Capitalism*, Polity Press.
- Staab, P. (2019). *Digitaler Kapitalismus. Markt und Herrschaft in der Ökonomie der Unknappheit*. Suhrkamp.
- Van Dijck, J., Poell T. and de Waal, M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press
- Weiser, M. (1991). The Computer for the 21st Century. *Scientific American* 09/1991; 94–104.
- Zimmermann, N.-E. (2020). The Digital Self. Digital Transformation in Learning for Active Citizenship. Co-edited by R. Martínez and E. Rapetti. Smart City, *Smart Teaching: Understanding Digital Transformation in Teaching and Learning*. DARE – Democracy and Human Rights Education in Europe. <https://dttools.eu> [24.11.2023]
- Zuboff, S. (2022). Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy, Wydawnictwo Zysk i S-ka