

# JUGENDKULTURARBEIT IM KREISJUGENDRING MÜNCHEN-LAND

## KULTURELLE TEILHABE, MEDIENPÄDAGOGIK & WERTEVERMITTLUNG ALS ZENTRALE BAUSTEINE



### DEFINITION JUGENDKULTUR(EN)

Jugendkulturen nutzen **ästhetische Mittel und Geisteshaltungen** mit dem Zweck, sich von anderen gesellschaftlichen Gruppen abzugrenzen und eine **eigene (Gruppen-)Identität** zu entwickeln. Sie reagieren auf gesellschaftlichen Wandel, dienen zur Identitätsbildung, finden Ausdrucksformen und **grenzen sich durch eigene Codes und Symbole ab**.

Jugendkulturen/-szenen haben sich durch die Digitalisierung extrem **geöffnet, vermischt, individualisiert** und unterliegen einem ständigen Wandel. Klassische kulturelle Ausdrucksformen, Codes oder Symbole, wie Kleidung, Musik, Frisur, Sprache etc. spielen nicht mehr die zentrale verbindende Rolle, sondern **gemeinsam geteilte Werte**, für die man einsteht. Durch gemeinsame Werte vernetzen, durchmischen sich (digitale) Jugendkulturen ständig.

### ZIELGRUPPE

Unsere Zielgruppe umfasst alle **Jugendlichen und jungen Erwachsenen**, da alle Zugang zu Jugendkulturen haben und Teil davon sind. Auch **Kinder** ab sechs Jahre, die zu unserer Zielgruppe gehören, müssen berücksichtigt werden, da sie bereits jugendkulturelle Ausdrucksformen **durch digitale Medien** konsumieren und nutzen. Eine große Rolle spielt hier die Mediatisierung unserer Gesellschaft.

Junge Menschen sind sowohl **Konsument\*innen als auch Produzent\*innen** von jugendkulturellen Angeboten, was bedeutet, dass auch **Erwachsene als Publikum** eine Rolle spielen. Junge Menschen gestalten als Produzent\*innen/Creators das kulturelle Leben für alle mit.

Jugendkulturen werden nicht „erwachsen“, sie bleiben **über Generationen hinweg** aufgrund ihrer Wertesysteme besonders für junge Menschen wichtige Ausdrucksformen. Die Weiterentwicklung von Jugendkulturen muss dennoch beachtet werden. Ein Punkkonzert ist zum Beispiel nicht gleich ein Punkkonzert. Was spricht junge Punks an?

## AUFTRAG & HALTUNG

Jugendkulturarbeit ist ein Auftrag der Kinder- und Jugendarbeit mit dem Ziel, die **Teilhabe junger Menschen am kulturellen Leben** zu ermöglichen sowie **kreative Ausdrucksformen und soziale Kompetenzen zu fördern**. Rechtliche Grundlagen sind die UN-Kinderrechtskonvention und § 11 SGB VIII. Die Richtlinien des Bayerischen Jugendrings sowie das Oberbayerische Kinder- und Jugendprogramm des Bezirks Oberbayern betonen ebenfalls die Bedeutung von Jugendkulturarbeit als wesentlichen Aufgabenbereich für eine zeitgemäße und bedarfsorientierte Jugendarbeit.

### RECHTLICHE GRUNDLAGE:

**UN-Kinderrechtskonvention (KRK) der Vereinten Nationen, Art. 31:** Recht auf Ruhe, Freizeit und Spiel sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben, „[...] Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung [...]“ für Kinder und Jugendliche

**§ 11 SGB VIII, Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG):** Partizipation ist zentraler Schwerpunkt der Jugendkulturarbeit. Dabei werden die besonderen sozialen und kulturellen Bedürfnisse sowie Eigenarten junger Menschen berücksichtigt. Ziel ist zudem die Gleichberechtigung von Jungen und Mädchen und der Abbau von Benachteiligungen.

**Bayerischer Jugendring:** „Jugendkulturarbeit und kulturelle Jugendbildung sind wesentliche Aufgabenbereiche und Angebotsformen zeitgemäßer und bedürfnisorientierter Jugendarbeit.“

**Bezirksjugendring Oberbayern:** „Dabei ist sie [Jugendkultur] nicht nur als ‚Spielwiese der Jugend‘ zu verstehen, sondern als zentraler Bestandteil und Bereicherung der oberbayerischen Kulturlandschaft.“

Unsere **Haltung** in der Jugendkulturarbeit wird, wie in allen Bereichen, von den **Prinzipien des Kreisjugendring München-Land** bestimmt. Dabei soll hier besonders das Prinzip **Vielfalt und Lebensweltorientierung** hervorgehoben werden:

Jugendkulturarbeit muss die Lebensrealitäten und Bedürfnisse der Jugendlichen berücksichtigen. Dies bedeutet, dass die Angebote an ihre alltäglichen Erfahrungen und Herausforderungen angepasst werden sollten, um ihre Teilhabe und Entwicklung bestmöglich zu fördern. Die **Lebensrealitäten** junger Menschen sind **postdigital**, d. h. digitale Räume sind allgegenwärtig, eine klare Trennung zwischen online und offline ist nicht mehr möglich. Was bedeutet das für pädagogische Fachkräfte und ihre Haltung? Die **Europäischen Leitlinien für Digitale Jugendarbeit** bieten wertvolle Ansätze, um in der Kinder- und Jugendarbeit in einer digitalisierten und technologisierten Welt erfolgreich zu sein. Besonders wichtig ist es, neugierig, offen, agil und experimentierfreudig zu bleiben, auch wenn die Digitalisierung unsere Welt schnelllebig und komplex macht.

### Zentral ist:

- Die Offenheit gegenüber jugendkulturellen Ausdrucksformen.
- Den Anspruch in allem Expert\*in sein zu müssen, abzulegen.
- Viel wichtiger ist es, Räume und Zugänge zu schaffen sowie
- eine kreative, aber auch kritische Auseinandersetzung mit (digitalen) Jugendkulturen und ihren Ausdrucksformen zu fördern.

Außerdem sollte Jugendkulturarbeit **inklusiv** gestaltet sein, um allen Jugendlichen, unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen und Hintergründen, die Teilnahme zu ermöglichen. Dies umfasst die Schaffung **barrierefreier Angebote** und die Förderung eines **respektvollen und wertschätzenden Miteinanders**. Hier können digitale Tools durchaus hilfreich sein.

# ASPREKTE DER JUGENDKULTURARBEIT

## KULTURELLE JUGENDBILDUNG

Die kulturelle Jugendbildung gliedert sich in zwei sich überschneidende Ansätze: Kulturarbeit und Kulturpädagogik. Beide Ansätze fördern die **Selbstverwirklichung, kulturelle Teilhabe, Bildung und den Kompetenzerwerb** von Kindern und Jugendlichen.

**Kulturarbeit** bietet jungen Menschen **Plattformen**, um sich und ihre Ausdrucksformen darzustellen. Sie schafft **Rahmenbedingungen** für die aktive Teilnahme an und den Konsum von **Kunst und Kultur**. Hierbei werden Veranstaltungen initiiert, organisiert, durchgeführt und begleitet. Oft dominiert ein klassisches Verständnis von Kultur, das Musik, Theater und Kunst umfasst. Doch auch diese Bereiche entwickeln sich durch digitale Medien weiter und werden um neue Felder wie Gaming, E-Sport, Cosplay und Demonstrationen erweitert.

**Kulturpädagogik** erfordert neben **Fachwissen und Fähigkeiten im kulturellen Bereich** auch **pädagogische Kompetenz**. Durch die Digitalisierung verschmelzen Kultur- und Medienpädagogik zunehmend.

Heutzutage umfasst Jugendkulturarbeit weit mehr als nur Kulturarbeit oder -pädagogik, die sich auf klassische bildende und darstellende Künste konzentrieren. Jugendkulturen beinhalten nicht nur kulturelle Ausdrucksformen, sondern auch Sprache und Kommunikation, Freizeitgestaltung sowie ästhetische Mittel und Codes. Zudem spiegeln sich in ihnen spezifische Wertesysteme wider. Daher kann Jugendkulturarbeit nicht synonym mit klassischer Kulturarbeit verwendet werden.



**Jugendkulturarbeit = kulturelle Teilhabe fördern, Bildung & Kompetenzförderung**

## WERTEVERMITTLUNG

Durch die Digitalisierung und Individualisierung blicken wir nicht auf nur wenige identifizierbare Jugendkulturen und -szenen, sondern auf eine **Vielzahl von „Basteljugendkulturen“**, die sich durch vieldeutige Codes und Symbole auszeichnen. Das **verbindende Element** innerhalb einer Jugendkultur sind dann oft die **gelebten Werte**. Für die Jugendkulturarbeit wird es daher immer wichtiger, die **Wertesysteme** von Jugendkulturen zu **identifizieren** und in ihren Angeboten **aufzugreifen**. Jugendkulturarbeit heißt also auch, Werte in den Mittelpunkt zu stellen und sich nicht allein auf jugendkulturelle Ausdrucksformen zu konzentrieren.

In einem unüberschaubaren Netz von individualisierten Jugendkulturen/-szenen kann so Gemeinschaft geschaffen werden und der hohe Grad an Vermischung sowie Vernetzung der verschiedenen Jugendkulturen wird berücksichtigt.



**Jugendkulturarbeit = Identifizieren und Aufgreifen von Wertesystemen, Gemeinschaft schaffen**

## DIGITALE MEDIEN

Die **Digitalisierung** hat die heutigen Jugendkulturen maßgeblich geprägt und unser Verständnis von Jugendkultur(en) grundlegend verändert. **Digitale Medien** sind weitestgehend zur **Zugangsvoraussetzung** für Jugendkulturen geworden, während **digitale Räume** als zentrale **Treffpunkte** dienen. Digitale Ausdrucksformen fungieren dabei als Mittel der Abgrenzung und Identifikation innerhalb der Jugendkulturen.

Dies bedeutet, dass das Wissen über und der Umgang mit digitalen Medien für die Jugendkulturarbeit unerlässlich geworden sind. Jugendkulturarbeit muss daher **digitale Medien und Räume einbeziehen** und somit auch **medienpädagogisch arbeiten**.

Eine zentrale Aufgabe der Jugendarbeit besteht darin, digitale Zugänge zu ermöglichen und die technischen Voraussetzungen dafür zu schaffen. Darüber hinaus ist es wichtig, über digitale Medien und Plattformen zu informieren, für deren Gefahren zu sensibilisieren und einen kritischen Blick zu fördern, um die **Medienkompetenz der Jugendlichen zu stärken**.



**Jugendkulturarbeit = Zugänge zu digitalen Räumen schaffen und somit Teilhabe ermöglichen**

**Jugendkulturarbeit = Wissen über digitale Medien vermitteln, kritische Auseinandersetzung mit digitalen Medien und kreative Prozesse fördern**

## RÄUME FÜR JUGENDKULTUREN

Jugendkulturarbeit muss Räume schaffen, die die **Gemeinschaft und Kreativität** der Jugendlichen **fördern**. Diese **Räume bieten Präsentationsmöglichkeiten** für kulturelle Ausdrucksformen, sowohl in den darstellenden als auch in den bildenden Künsten, und stellen teilweise die notwendigen technischen Voraussetzungen bereit.

Da **digitale Räume** ein wichtiger Bestandteil der Jugendkulturen sind, ist es essenziell, den Zugang zu diesen zu ermöglichen. Dabei sollte die Arbeit auch die oben genannten **medienpädagogische Aspekte** berücksichtigen und die Nutzung digitaler Medien hinterfragen.

Es ist wichtig, **Experimentierräume** zu schaffen, die keine festen Rahmen vorgeben. Diese Räume sollen die **Kollaboration und Kreativität** der Jugendlichen fördern und ihnen die **Freiheit** geben, neue Ideen auszuprobieren.



**Jugendkulturarbeit = Räume (analog & online) schaffen, die Kreativität ermöglichen und fördern**

## VERNETZUNG

Jugendkulturarbeit kann erheblich von der Vernetzung und Zusammenarbeit mit **externen Kooperationspartnern und Expert\*innen** profitieren. Da die Arbeit mit digitalen Medien oft herausfordernd ist und nicht jede\*r in diesem Bereich Expert\*in sein kann, ist die Zusammenarbeit mit Fachleuten besonders bei medienpädagogischen Angeboten oder der Arbeit mit digitalen Medien sehr wertvoll.

Um jungen Menschen **mehr kulturelle Teilhabe und Sichtbarkeit** zu ermöglichen, ist es wichtig, sich mit anderen kulturellen Einrichtungen im Sozialraum zu vernetzen. Diese **Vernetzung** schafft **neue Möglichkeiten und Ressourcen**, die die Jugendkulturarbeit bereichern und unterstützen können.



**Jugendkulturarbeit = die Rahmenbedingungen schaffen, damit sich Jugendkulturen entfalten können und gesehen werden**

## ZUSAMMENFASSUNG

### WAS IST JUGENDKULTURARBEIT?

**Kulturelle Jugendbildung:** Kulturarbeit und Kulturpädagogik zur Selbstverwirklichung und kulturellen Teilhabe.

**Wertevermittlung:** Identifikation und Integration von Wertesystemen der Jugendkulturen.

**Digitale Medien:** Integration digitaler Medien und Räume, Förderung der Medienkompetenz.

**Räume schaffen:** Physische und digitale Treffpunkte, Experimentierräume.

**Vernetzung:** Zusammenarbeit mit externen Partnern und Expert\*innen, kulturelle Teilhabe und Sichtbarkeit fördern.

**Lebensweltorientierung:** Anpassung der Angebote an die Lebensrealitäten und Bedürfnisse der Jugendlichen, um ihre alltäglichen Erfahrungen und Herausforderungen zu berücksichtigen.

## QUELLEN

**UN-Kinderrechtskonvention (KRK) der Vereinten Nationen, Art. 31:** <https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention> (Stand: 07.10.2024)

**§ 11 SGB VIII, Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG):** [https://www.gesetze-im-internet.de/sgb\\_8/\\_11.html](https://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/_11.html) (Stand: 07.10.2024)

**Bayerischer Jugendring:** <https://www.bjr.de/ueber-uns/gremien/beschluesse/zum-stellenwert-der-jugendkulturarbeit-und-der-kulturellen-jugendbildung-in-der-bayerischen-jugendarbeit> (Stand: 07.10.2024)

**Bezirksjugendring München:** Das oberbayerische Kinder- und Jugendprogramm, S. 40f (URL: <https://www.bezirk-oberbayern.de/output/download.php?fid=2378.3314.1..PDF>) (Stand: 15.10.2024)

**Europäische Leitlinien für Digitale Jugendarbeit:** [https://digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische\\_Leitlinie\\_fuer\\_digitale\\_Jugendarbeit.pdf](https://digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf) (Stand: 07.10.2024)