

„Social Web“ als Raum der Mitbestimmung: Politische Kommunikation und Bildung peer-to-peer

Guido Bröckling

1 Einleitung

Unter dem Titel „*Social Web*“ als Raum der Mitbestimmung haben sich Ende 2013 Jugend- und Auszubildendenvertreter/-innen (JAVis) aus dem Gesundheitswesen in Sachsen und Sachsen-Anhalt unter dem Dach der Dienstleistungsgewerkschaft ver.di zur Reflexion und Erneuerung ihrer medial unterstützten politischen Arbeit zusammengetan. Ihr Ziel war es, ihre (gewerkschafts-)politische Kommunikation in ihren sozialen Netzwerken – online und offline – kreativer und ansprechender zu gestalten, um letztlich politisches Engagement zu stärken. Dazu haben sie gemeinsam mit Gabriele Meyer von ver.di einen Antrag im Rahmen der Initiative *peer³ – fördern vernetzen qualifizieren* gestellt.¹ Ihr Projekt wurde mit 4.700,- Euro gefördert und zwischen November 2013 und Juni 2014 in enger Zusammenarbeit mit Guido Bröckling (Uni Leipzig) durchgeführt. Im Folgenden werden Idee und Verlauf des Projekts skizziert und reflektiert. Die Skizze ist dabei von den Herausforderungen geprägt, die sich ein Projekt stellt, das mit der Lebens- und Arbeitswelt einer heterogenen Gruppe von Auszubildenden und Pflegekräften konfrontiert ist, die anders als die Hauptzielgruppe der meisten Projekte dieser Art – Schülerinnen und Schüler – einen stark vorstrukturierten und fremdbestimmten Lebens-/Arbeitsalltag haben.

2 Projektgruppe und Förderung

Die im *JAV-Netzwerk Gesundheit* organisierten JAVis treffen sich regelmäßig, um sich auszutauschen, weiterzubilden und gemeinsame Aktionen zu planen. Im Netzwerk sind ca. 70 JAVis organisiert, wobei die Kerngruppe aus ca. 15 Heranwachsenden im Alter zwischen 17 und 28 Jahren besteht. Eine eindeutige Zielgruppenbestimmung stellt sich hier aufgrund der breiten Streuung des Alters schwierig dar. Die heterogenen Lebenswelten, zwischen denen 17-jähriger Jugendlicher und 28-jähriger Erwachsener, bilden jedoch in einer Schnittmenge ihrer geteilten beruflichen und politischen Interessen eine gemeinsame Lebens- und Arbeitswelt. Diese sollte auch die Grundlage des Projekts werden, das zusammen mit der Initiatorin und dem Koordinator des Netzwerks (Damian Putschli) sowie Medienpädagog/-innen der Uni Leipzig und wechselnden Referent/-innen durchgeführt wurde.

Diskurs Kindheits- und Jugendforschung/

Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research Heft 4-2014, S. 497-502

Gefördert wurde das Projekt im Rahmen der Initiative peer³, in der finanziert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Modellprojekte vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Zusammenarbeit mit medien+bildung.com, mediale pfade – Agentur für Medienbildung und dem Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit in Josefstal e.V. unterstützt und begleitet werden. Gefördert wurden Projekte, in denen die Perspektive von Jugendlichen und Heranwachsenden im Mittelpunkt steht und die durch deren Eigeninitiative entstanden sind. Dass dies wünschenswert aber mit einigen Herausforderungen verbunden ist, zeigte sich auch im hier skizzierten Projekt. Die Perspektive der Heranwachsenden entspricht schließlich nicht immer der von Geldgebern, pädagogischen Fachkräften und auch nicht der Perspektive von Medienwissenschaft und -pädagogik. Gerade dieser *Clash der Perspektiven* aber birgt ein Potential, die Medien der Zielgruppe und ihre Aneignung mit pädagogischen und wissenschaftlichen Idealvorstellungen abzugleichen und zu gemeinsamen, erfolgsversprechenden Konzepten zu verschmelzen.

Voraussetzung für eine Förderung waren die Verortung im Spektrum von peer-to-peer-Ansätzen und die Orientierung an der Lebenswelt der Zielgruppe. Dadurch, dass diese das Konzept bestimmt, ist das im Projekt angeeignete auch tatsächlich in ihrer Lebenswelt verortet und damit gut in peer-to-peer-Prozessen vermittelbar. Als Expert/-innen ihrer Lebenswelt übernehmen die Jugendlichen bzw. Heranwachsenden darüber hinaus die Verantwortung für alle Schritte im Projekt. Die pädagogischen Fachkräfte schaffen lediglich Rahmenbedingungen, sollen Bedarfe erkennen und die Motivation fördern. Damit wird auch die persönliche Entwicklung der Teilnehmer/-innen in einem Wechselverhältnis zwischen ihnen und den Fachkräften im Hinblick auf mediale, kommunikative und soziale Kompetenz gefördert. Das birgt selbstverständlich Potential für Spannungen innerhalb der Projektbeteiligten bzw. im Verhältnis zu den Auftrag- und Geldgebern. Das Konzept muss daher offen und jederzeit veränderbar bleiben. Damit auch über den Förderzeitraum hinaus die Motivation gewahrt bleibt, werden die Teilnehmer/-innen mit ihren Vorstellungen und Bedürfnissen ganzheitlich einbezogen.

3 Ablauf und Inhalte des Projekts

Auf einem ersten Netzwerktreffen wurden Erfahrungen der Mediennutzung und Kommunikation in der JAV zusammengeführt und auf mögliche Verbesserungspotentiale hin analysiert. Die JAVis schilderten ihre Situation vor Ort, zeigten die Grenzen ihrer Mediennutzung auf und diskutierten offene Fragen mit dem medienpädagogischen Experten. Dabei stand die Frage im Mittelpunkt, woran eine medienunterstützte kreative Umsetzung ihrer Ziele bisher scheiterte. Überraschend stellte sich hier heraus, dass die Kommunikation der JAV noch heute von klassischen Mitteln der betriebsinternen Kommunikation, wie Schau- und Meckerkästen, gedruckten Newslettern und Versammlungen bestimmt wird. Der JAV fehlen oft die Möglichkeiten und Zugänge, über digitalisierte Kommunikationskanäle und kreative Medien zu kommunizieren. Größtenteils unbegründete Verbote der Arbeitgeber verhindern letztlich den Einsatz digitaler Medien. Diesem Umstand galt es in der Überzeugung entgegenzutreten, dass es möglich ist, ganz legal, mit wenig Aufwand und freier Software eine professionelle und kreative Kommunikation der JAV zu gestalten.

3.1 Einführungsphase

Zum Start der eigentlichen Projektphase kamen im November 2013 alle Teilnehmer/-innen der zur Förderung ausgewählten Projekte der zweiten Förderphase von peer³ beim StartCamp zusammen. Teilnehmer/-innen und pädagogische Fachkräfte lernten sich und ihre Projekte hier kennen, hatten die Möglichkeit diese weiterzuentwickeln, sich zu vernetzen und verschiedene Tools für die Projektarbeit kennenzulernen. Das StartCamp stand dabei ganz im Zeichen kreativer Medien. Beim anschließenden Treffen des JAV-Netzwerks im Dezember wurden die Grundlagen interner und externer politischer Kommunikation und adäquate Zielgruppenansprachen diskutiert und das Projekt daraufhin konkretisiert. Hier hatten die JAVis die Möglichkeit, Schwerpunkte für medienpädagogische Projekte und Workshops festzulegen. Von online geteilten Interviews und Filmen zum beruflichen Alltag bis zu politischen Protestaktionen im Netz sollte hier alles möglich gemacht werden, was (medien-)pädagogisch sinnvoll und machbar erscheint. In der Nachbereitung des Treffens wurden Referent/-innen engagiert und in Vorgesprächen die Workshops in Hinblick auf die formulierten Bedürfnisse fokussiert. Hier zeigte sich, dass die enge Vernetzung von Fachkräften, Teamenden und Teilnehmenden eine wichtige Voraussetzung für eine zielgruppenadäquate Konzeption der Workshops darstellt.

3.2 Workshopphase

Auf weiteren Netzwerktreffen einigten sich thematische Projektteams auf mögliche Termine für die Workshops, in denen Expert/-innen für bestimmte Medienbereiche ausgebildet werden sollten, die ihre Kompetenzen dann an ihre peer weitergeben können. Hier haben sich sechs thematische Projektteams herausgebildet: Ein Team zu Bildbearbeitung und -ästhetik, Film und Animation und ein zweites zur Entwicklung einer App, die Informationen zur Pflegeausbildung und Interessensvertretung bereitstellt und der vernetzten Kommunikation der JAV dienen soll. Ein drittes Projektteam hat sich den Grundlagen der ästhetischen Printmediengestaltung angenommen. Im Fokus stand dabei die niedrigschwellige Herstellung professioneller Materialien mit freier Software und die Kompetenz, diesen Herstellungsprozess weitervermitteln zu können. Die Workshops fanden im April und Mai im Zentrum für Medien und Kommunikation (ZMK) der Uni Leipzig statt. Drei Workshops zu Digitalisierung, zu Datenschutz und Rechtsgrundlagen sowie *Social Networks* konnten leider nicht mehr realisiert werden.

3.2.1 Printmedienworkshop

Der *Printmedienworkshop* wurde von einer Medienkonzepterin und Journalistin sowie einer Grafikerin mit konzipiert und durchgeführt, die gemeinsam mit den fünf Teilnehmer/-innen zunächst die Möglichkeiten der Umsetzung vorgesehener Inhalte diskutiert und einen Tagesplan entworfen haben, der alle Interessen verbinden sollte. Nach einer Zielgruppenbestimmung und Medien-Mix-Analyse wurden mitgebrachte Beispiele analysiert und Ideen für eigenes Material entworfen. Um eine Hardcopy anzufertigen, gab es eine Einführung in das freie Layoutprogramm Scribus, das anschließend erprobt und reflektiert wurde. Hier wurde ein umfassender und professioneller Eindruck vermittelt, was mit freier Software möglich ist. Trotz knapper Zeit für die Praxis war der Workshop im Sinne der

zuvor formulierten Ansprüche der JAVis erfolgreich. Da allen Anwesenden die genutzten Tools und Handouts auf USB-Sticks mitgegeben wurden, können diese ihre Arbeit zukünftig professioneller gestalten und das Erlernte an ihre peer weitergeben. So müssen sie in Zukunft keine Flyer mehr in Word ‚zusammenschustern‘, sondern können hochwertige Printmedien erstellen.

3.2.2 Fotoworkshop

Der *Fotoworkshop* wurde von zwei Studentinnen der Medienpädagogik vorkonzipiert und durchgeführt. Nachdem sie und die drei Teilnehmer/-innen sich über mitgebrachte Bilder vorgestellt hatten, diskutierten sie ihr Vorwissen und ihre Erfahrungen. Nach einem ersten Theorieinput zu Form- und Farblehre, haben sie sich mit Bildkomposition beschäftigt und ihre Erkenntnisse in der praktischen Photographie erprobt. Die entstandenen Bilder wurden anschließend in der Gruppe diskutiert, bevor es mit einem weiteren Theorieinput zu Creative Commons und der Debatte um digitale versus analoge Photographie weiterging. Die anschließende Erklärung am Modell hat gezeigt, was man aus einem Foto auch nach dem Fotografieren und mit freier Software herausholen kann. Der Nachmittag endete mit einer zielgruppenspezifischen Übung, in der ein realistisches, ein kreatives und ein utopisches Bild zum eigenen Arbeitsalltag aufgenommen werden sollten. Die Bilder dienten einer abschließenden Diskussion und Bewertung photographischer Möglichkeiten.

3.2.3 Videoworkshops

Für den zweigeteilten *Video- bzw. Erklärvideo-Workshop* wurden ebenfalls praxiserfahrene Studentinnen der Medienpädagogik engagiert. Sie haben den fünf Teilnehmer/-innen nach einer kurzen Einführung, Bedarfsanalyse und Vorstellungsrunde die theoretischen Grundlagen vermittelt, ein eigenes Explainity (Erklärvideo) zu produzieren und darüber zugleich Verständnis für dieses Genre zu entwickeln. Der erste Theorieinput drehte sich dann um verschiedene filmische Genres und Möglichkeiten für Erklärvideos sowie deren audiovisuelle Gestaltung. Dem folgenden Theorieinput zu Kameraperspektiven und -einstellungen folgte eine praktische Übung, in der eine vorinszenierte Szene umgesetzt wurde. Die Ergebnisse wurden gemeinsam reflektiert, bevor es in einen zweiten Theorieblock zu Creative Commons und freien Datenbanken für audiovisuelles Material ging. Anschließend wurde das Schreiben von Storyboards erprobt und der erste Workshop mit der Einführung in den Videoschnitt und dem Schnitt vorproduzierten Materials mit Lightworks abgeschlossen.

Im zweiten Workshop sollte ein selbst konzipiertes Explainity erstellt werden. Nachdem der geplante Tagesablauf gemeinsam angepasst wurde, erklärten die Teilnehmer/-innen des ersten Workshops den neu Hinzugekommenen das Verfahren. Anschließend präsentierten alle ihre Ideen und diskutierten über deren Umsetzbarkeit. Nachdem sie sich auf eine Story, den Ablauf und die Figuren geeinigt hatten, zeichnete eine Gruppe die Figuren, schrieb eine andere den Sprechertext und wählte eine dritte Gruppe die Sounds aus. Anschließend wurde das Explainity gedreht. Zum Abschluss bekamen die Anwesenden noch eine Wiederholung der Schnitttechniken und diskutierten Pro und Contra verschiedener Verbreitungsmöglichkeiten. In einem kreativen Klima und trotz Zeitmangels wurde letztlich ein Explainity zur JAV-Arbeit produziert, das zugleich als Basis für weitere, ähnliche Erklärvideos dient.

3.2.4 App-Workshop

Der *App-Workshop* wurde von einer angehenden Medienpädagogin organisiert und einem Informatiker konzipiert und durchgeführt, der Experte in der Vermittlung von Programmiergrundlagen an Nicht-Expert/-innen ist. Er hat zunächst eine Einführung in HTML und CSS gegeben, um darauf aufbauend deren weitreichende Möglichkeiten aufzuzeigen. Nach der Mittagspause ging es mit Layout und speziellen Anwendungsfällen weiter, bevor die Möglichkeiten der Veröffentlichung mit Neocities und die Integration von Kommunikationsfunktionen erlernt und reflektiert wurden. Der Workshop endete mit Tipps zu Werkzeugen und Möglichkeiten des Programmierens und Programmieren-Lernens. Die angedachte WebApp entstand leider nicht, zudem war wenig Spielraum für individuelle Vorstellungen. Nichtsdestotrotz wurde der Workshop spontan angepasst und die praktischen Inhalte den Webstandards vorgezogen, so dass der Workshop zwar insgesamt sehr dicht war, aber vermitteln konnte, dass Programmieren nicht einer Elite von Informatiker/-innen vorbehalten ist.

3.3 Abschlussphase

Zur Nachbereitung des Projekts hat ein Abschluss-Workshop des JAV-Netzwerks stattgefunden, bei dem die Erfahrungen ausgetauscht und über das weitere Vorgehen diskutiert wurde. Das allgemeine Feedback war positiv, wobei insbesondere der enge Zeitplan und die Tatsache bemängelt wurden, dass nicht alle Workshops stattfinden konnten. Das bedeutete auch, dass die eigentlich geplante Zusammenführung der einzelnen Kompetenzen nicht wie geplant innerhalb des Projekts umgesetzt werden konnte. Insgesamt waren aber alle motiviert, ihre Kenntnisse an ihre Zielgruppe weiterzugeben. Einige der beteiligten Medienpädagog/-innen haben sich außerdem bereit erklärt, das Netzwerk auch über das Projekt hinaus weiter zu unterstützen. Zum offiziellen Projektabschluss wurde das Projekt beim AbschlussCamp der Initiative in Frankfurt am Main von einer Teilnehmerin vorgestellt.

4 Fazit und Ausblick

Dem Projekt standen angemessene Finanzmittel, Räumlichkeiten und Technik zur Verfügung. Insbesondere zeitlich gab es jedoch einige Schwierigkeiten, da das Projekt nur langsam anließ und die Workshops u.a. aufgrund der benötigten Freistellung durch den Arbeitgeber erst spät starten konnten und damit kurz hintereinander stattfinden mussten. So konnten einige Interessierte nicht teilnehmen. Da die Teilnahme zudem freiwillig und für das ganze Netzwerk offen war, war erst kurz vor Beginn klar, wie viele Teilnehmer/-innen zu den Workshops jeweils kommen würden, was die Planungen erschwerte. Hier wären längere Vorlaufzeiten sinnvoll und für die Konzeption hilfreich. Die Workshops alternativ nur an Wochenenden bzw. in der Freizeit stattfinden zu lassen, ist durch den dichten Arbeitsalltag und das Schichtsystem im Pflegebereich fast unmöglich. Die Initiative und Motivation aller Beteiligten hat dem ganzen Projekt dennoch einen strukturierten Rahmen gegeben, der zudem ungeplante *peer-to-peer-Prozesse* ermöglichte, weil Referent/-innen zumeist gleichaltrig und auf Augenhöhe mit den Teilnehmer/-innen waren.

Dass die einen sich in einer beruflichen, die anderen in einer wissenschaftlichen Ausbildungsphase befinden, und Teamende und Teilnehmende oft nicht zu unterscheiden waren, hat zu einer konstruktiven Atmosphäre beigetragen, auch wenn die eigentliche Idee, angelegene Kompetenzen über *Soziale Netzwerke* in der Breite zu streuen und zu reflektieren, letztlich nicht realisiert werden konnte. Nichtsdestotrotz wurde deutlich, wie politische Arbeit medial kreativ aufbereitet und in peer-to-peer-Prozessen kommuniziert werden kann. Die entstandenen Produkte standen dabei weniger im Mittelpunkt als der Prozess ihrer Herstellung. Die Workshops haben großes Interesse geweckt, so dass die JAVis motiviert sind, sich auch gegen den Widerstand der Arbeitgeber in ihren Einrichtungen zukünftig für mehr Freiheit in der Einbeziehung von (digitalen) Medien in ihren Arbeitsalltag einzusetzen.

Das Projekt hat exemplarisch gezeigt, wie sehr die Praxis von der Theorie abweicht. Wird an medienwissenschaftlichen Lehrstühlen über die digitale Gegenwart dreidimensionaler Avatare in der Arbeitswelt diskutiert, arbeiten JAVis noch immer mit Meckerkästen und Print-Newslettern. In vielen Berufen scheint die digitale Revolution außerhalb der eigentlichen Betriebsabläufe nicht weit fortgeschritten, besonders in der (berufs-)politischen Interessensvertretung. Es braucht dringend weitere Projekte, die Auszubildenden und Interessensvertreter/-innen ihre medialen Möglichkeiten aufzeigen, sie unterstützen und fördern. Der Ansatz der Aktiven Medienarbeit in diesem Projekt erschien zunächst nicht besonders innovativ. Die Reflexion des Projekts aber zeigt, dass es noch immer einer Förderung solcher Projekte und altbekannter Methoden bedarf.

Anmerkung

- 1 Weitere Infos zum Projekt und zur Initiative peer³ unter <http://www.peerhochdrei.de> und unter <https://www.facebook.com/peerhochdrei>.