

Postdigitale kulturelle Teilhabe

Zur Notwendigkeit einer Transformation des Kulturbereichs im Zeitalter der Digitalität

Susanne Keuchel

Wie verändern digitale Techniken kulturelle Teilhabe, den Kulturbereich, Rezeption und Produktion? Damit beschäftigte sich das Forschungsprojekt »Postdigitale kulturelle Jugendwelten« (Keuchel/Riske 2020). Daran arbeiteten von 2016 bis 2019, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), die Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, das Institut für Bildung und Kultur e. V. und die Akademie der Kulturellen Bildung. Mit qualitativen und quantitativen Verfahren erforschte das Projekt unter anderem, welche postdigitalen kulturellen Praktiken Menschen zwischen 14 und 24 Jahren in Deutschland nutzen.

Begriffskonzepte zur Einbindung digitaler Techniken

Digitalisierung bedeutet, ein analoges Signal in einen digitalen Datenstrom zu verwandeln, und dieses Konzept ist für viele die Grundlage, wenn es um die Einbindung von digitalen Techniken in gesellschaftliche Handlungsfelder geht, so beispielsweise auch beim »Digitalpakt 2.0«, »zur Förderung der Digitalisierung an Schulen«. So wird hier vom »Bildungsauftrag der Schule in der digitalen Welt« (KMK 2016: 10) gesprochen, oder auch von »digitalen Schulbüchern« (ebd.: 31) in Abgrenzung zu analogen Schulbüchern. Im Fokus steht dabei die Vorstellung von zwei getrennten *Welten*: Bereiche aus der analogen *Welt* sollen ins Digitale umgewandelt werden.

Neuere Konzepte aus der Geisteswissenschaft stellen diese Trennung bzw. Zweiteilung in Frage. So prägte Manuel Castells (2002) den Begriff der Digitalität. Hier geht es um die Überlagerung von *Digitalem* und *Materiellem* bzw. *Realem*. Es sind nicht zwei getrennte Welten, sondern es ist eine, in der digitale Techniken (all-)gegenwärtig sind, wie autonome Fahrzeuge oder mobile Endgeräte.

Der Begriff *Postdigitalität* (vgl. Berry/Dieter 2015) geht noch einen Schritt weiter und umschreibt ein Bild des Digitalen, das tief in die (Infra-)Strukturen der sozialen, kulturellen und ökonomischen Welten eingebettet ist, als ein Konzept, das das Digitale nur

noch durch seine Abwesenheit bemerke (Negroponte 1998). Dies spiegelt sich auch zunehmend in der Praxis junger Generationen wider. Stand bei Marc Prensky (2001) in einer ersten Unterscheidung zwischen *Digital Natives* und *Digital Immigrants* das viel breitere Nutzungsspektrum junger Generationen im Fokus, gehen Forscher*innen unter der erweiterten Perspektive der *Digitalität* davon aus, dass die Digital Natives, die mit mobilen Endgeräten aufgewachsen sind, nicht mehr zwischen virtuellen und realen Welten unterscheiden. In der Pädagogik wird auch von *Virtualitätslagerung* gesprochen (vgl. Jörrissen/Marotzki 2009). Der Begriff *vireal* umschreibt, dass »Virtualität die Realwelt ergänzt und nicht ersetzt oder multipliziert« (Ketter 2011).

Zur Eingrenzung postdigitaler kultureller Teilhabe

Diese Überlagerung erschwert es, kulturelle Teilhabe im Zeitalter der Postdigitalität mit bisherigen Begriffskonzepten zu messen. Schon frühere Erhebungen zeigten, dass junge Generationen Begriffskonzepte wie Kultur oder künstlerische Aktivitäten zunehmend auf *klassische* Orte wie Theater, Museum, Orchester oder Musikschule fixieren, nicht aber auf die eigenen kulturellen Praktiken und künstlerischen Ausdrucksformen beziehen (vgl. Keuchel/Wiesand 2006; Keuchel/Larue 2012). Im zweiten »JugendkulturBarometer« (Keuchel/Larue 2012) gaben fünf Prozent der 14- bis 24-Jährigen an, in der Freizeit zu fotografieren oder mit der Digitalkamera zu filmen, und vier Prozent am Computer Design und Layout zu erstellen (ebd.: 106). 2014 gaben in der »JIM-Studie« elf Prozent an, digitale Filme und Videos zu erstellen (MFPS 2014: 11).

Eine Erklärung für diese geringen Anteile könnte in der Unterscheidung zwischen *alltägliche* und *künstlerische* Praktiken liegen. Beispielsweise gaben in der »Shell Jugendstudie 2019« nur 57 Prozent der Befragten an, in der Freizeit Musik zu hören, und 45 Prozent, Filme und Serien zu schauen (Albert et al. 2019: 214). Möglicherweise blenden viele das Musikhören als unbewussten Prozess aus, etwa bei Alltagstätigkeiten oder bei Aktivitäten mit Freund*innen.

Eine andere Erklärung könnte jedoch auch in der nicht mehr zeitgemäßen Definition von »Musikhören« liegen, denn junge Menschen nutzen vor allem audiovisuelle Medien wie Youtube-Videos zur Musikrezeption. Dies gilt auch für die Frage nach dem Lesen von Büchern in Umfragen. Dabei werden in Fragekontexten oft nicht die vielen alternativen Lesequellen im Internet berücksichtigt, wie etwa Blogs oder Chats.

Zu den Ergebnissen der bundesweiten Jugendbefragung der Studie »Postdigitale kulturelle Jugendwelten«

Auf Basis der qualitativen Methodenbausteine des Forschungsprojekts, das eine Vielzahl an neuen postdigitalen, kulturellen Ausdrucksformen ermittelte, wurde ein Instrumentarium für eine repräsentative bundesweite Befragung der 14- bis 24-Jährigen entwickelt (Keuchel/Riske 2020), das eben diese postdigitalen Praktiken und hybriden Strukturen in seinem Aufbau systematisch mit einbezog. Insgesamt wurden 2.067 Personen Face-

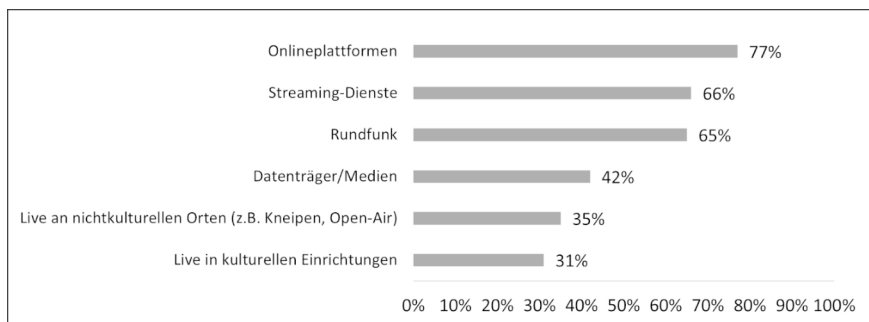
to-Face im Zeitraum vom 11.10.2018 bis 31.12.2018 mittels eines standardisierten Fragebogens, der mit Filterführungen arbeitete, bundesweit befragt.

Nach den Ergebnissen dieser Befragung rezipieren alle befragten 14- bis 24-Jährigen Kunst und Kultur in der Freizeit. Dies gilt beispielsweise auch explizit für die Musik- und die Filmrezeption. Die Ergebnisse widersprechen damit Ergebnissen anderer Studien, wie der eben zitierten Shell-Studie, die das Fragebogeninstrumentarium nicht im Zuge postdigitaler kultureller Ausdruckformen verändert hatte und in der nur etwa die Hälfte der jungen Menschen angab, Entsprechendes zu tun.

Bei der bundesweiten Befragung des Forschungsprojekts »Postdigitale kulturelle Jugendwelten« konnte zudem ermittelt werden, dass die 14- bis 24-Jährigen für die Kulturrezeption gleichermaßen analoge wie digitale Zugänge nutzen. Bei dieser Betrachtung muss allerdings auf eine methodologische Herausforderung hingewiesen werden, und zwar den Einfluss des Digitalen auf kulturelle Produktions- und Rezeptionspraxen messbar zu machen und solche Aktivitäten zu quantifizieren, die digital stattfinden. Denn unter der Prämisse der Postdigitalität ergeben sich zwangsweise *Unschärfen* in der Messung, da sich beide Ebenen überlagern. Um dennoch den Einfluss des Digitalen sichtbar zu machen, wurden hier analoge Rezeptionsorte wie etwa das Kino oder Theater den *digitalen Orten* wie Online-Plattformen oder Streaming-Diensten gegenübergestellt, wohlwissend dass an analogen Orten immer auch digitale Zugänge existieren, wie auch umgekehrt. Die Paradoxie einer solchen Trennung zeigt sich bei der Zuordnung von Medien. Diese können sowohl analog, in Form von Büchern oder Schallplatten, als auch digital, in Form von USB-Sticks, e-books oder DVDs, sein. Aus diesem Grund werden sie bei der Gegenüberstellung von analogen und digitalen kulturellen und künstlerischen Aktivitäten ausgeblendet.

Bei der Frage nach dem Stellenwert einzelner Rezeptionsorte wird bei den 14- bis 24-Jährigen die Relevanz digitaler Techniken bei der Kulturrezeption deutlich. Zugleich relativiert sich – angesichts aktueller Nachhaltigkeitsdiskurse – die Bedeutung von Medien wie Büchern, CDs oder DVDs, die deutlich seltener genutzt werden.

Abb. 1: Wichtigste Orte für Kulturrezeption der 14- bis 24-Jährigen (bis zu drei Nennungen möglich)

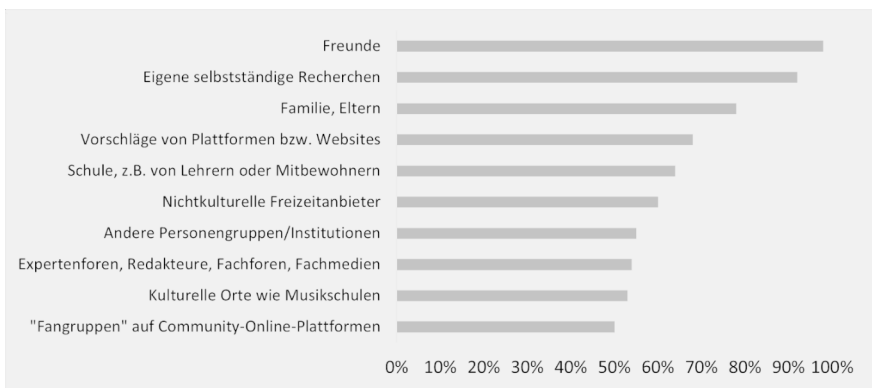


Quelle: Akademie der Kulturellen Bildung/GfK 2018

Kulturelle Teilhabe für alle: Ist das Ziel erreicht?

Aus den eben dargestellten Ergebnissen könnte geschlussfolgert werden, dass der Diskurs um kulturelle Teilhabegerechtigkeit in der *Postdigitalität* obsolet wird. Denn jede*r kann und könnte an Kunst und Kultur zeit- und ortsunabhängig partizipieren. 14- bis 24-Jährige mit formal hohen Bildungsabschlüssen bzw. dem Ziel, einen formal hohen Schulabschluss zu erwerben, interessieren sich nach den Umfrageergebnissen allerdings, neben Musik und Film, auch deutlich stärker für spezifische Gesangs- und Sprechdarbietungen und für Angebote im Bereich der bildenden Kunst. Der starke Zusammenhang zwischen dem Zugang zur bildenden Kunst und dem Bildungshintergrund wurde schon in früheren Studien (Bourdieu/Darbel 2006; Keuchel 2003) hervorgehoben. Die Chance, spezifische künstlerische Angebote kennenzulernen, korreliert also auch in der Studie »Postdigitale kulturelle Jugendwelten« (Keuchel/Riske 2020) mit dem eigenen und dem Bildungshintergrund der Eltern. Dies wird auch deutlich bei der Frage nach den *Gate-Keepern* bzw. Einflussfaktoren für die Auswahl von Angeboten und Online-Plattformen bei den 14- bis 24-Jährigen. Hier spielt, wie in analogen Kontexten, das soziale Umfeld – vor allem das Elternhaus und der eigene Freundeskreis – eine wichtige Rolle. Einen vergleichbar hohen Stellenwert nehmen zudem eigene Recherchen und Empfehlungen auf digitalen Plattformen ein. Mit dem Wissen um die Selbst-Referenzialität des Internets (Filipovic 2013: 195) kann jedoch davon ausgegangen werden, dass solche Empfehlungen auf Plattformen (»das könnte Dich auch interessieren«) unter Berücksichtigung der Steuerung von Algorithmen nicht zu neuen kulturellen Erfahrungen führen, sondern die bestehenden kulturellen Erfahrungen und damit auch den Einfluss des sozialen Umfelds noch verstärken.

Abb. 2: Zur Auswahl/Empfehlung von kulturellen Rezeptionsangeboten bei den 14- bis 24-Jährigen



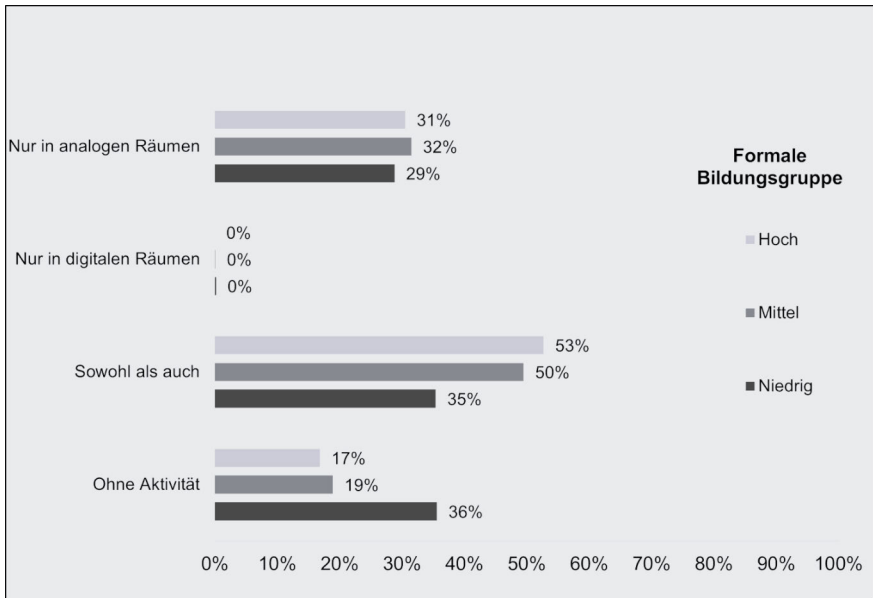
Quelle: Akademie der Kulturellen Bildung/GfK 2018

Wie sieht es nun mit der Kulturproduktion aus? 78 Prozent der 14- bis 24-Jährigen geben an, mindestens einmal außerhalb formaler Bildungskontexte künstlerisch-krea-

tiv gewesen zu sein, beispielsweise selbst musiziert, ein Video gedreht oder getanzt zu haben. Das sind deutlich mehr junge Menschen als in früheren Studien ermittelt wurden (Keuchel/Wiesand 2006; Keuchel/Larue 2012). Dabei können jedoch drei spannende Beobachtungen hervorgehoben werden: So gibt keine*r der 14- bis 24-Jährigen an, dass er*sie ausschließlich digital künstlerisch-kreativen Praktiken nachgeht. In der Logik der (Post-)Digitalität können sich künstlerisch-kreative Aktivitäten in der Tat nicht ausschließlich im Digitalen vollziehen, sondern junge Menschen sind dabei zugleich immer auch im Analogen verortet, vielfach auch das künstlerische Material, das im Digitalen aus analogen Kontexten generiert und weiterverarbeitet wird – oder auch umgekehrt. Ein Beispiel hierfür wäre die Musik aus einem Computerspiel, die von jungen Menschen in Notenschrift transkribiert auf einem analogen Instrument zur Aufführung gebracht wird, diese wiederum auf einem Video aufgezeichnet und dann ins Internet gestellt wird.

Auch kann beobachtet werden, dass im Gegensatz zur Rezeption von Kunst und Kultur 31 Prozent der befragten 14- bis 24-Jährigen angeben, ausschließlich in analogen Kontexten künstlerisch-kreativ zu sein, beispielsweise zu musizieren, zu tanzen oder Theater zu spielen. Im Kontext analoger und digitaler Kunstproduktion fallen zudem bildungsspezifische Unterschiede auf: Mehr als die Hälfte der Abiturient*innen oder Gymnasiast*innen sind in hybriden Kontexten künstlerisch-kreativ aktiv, bei den Hauptschüler*innen und Hauptschulabsolvent*innen sind es hingegen ein Drittel. Möglicherweise ist dieses Ergebnis darauf zurückzuführen, dass kulturelle Bildungsprogramme und andere Maßnahmen zur Verbesserung kultureller Teilhabe von Bildungsbenachteiligten vielfach noch sehr stark analog verortet sind.

Abb. 3: Künstlerische Produktion der 14- bis 24-Jährigen in analog-digitalen Räumen, differenziert nach Schulbildung



Quelle: Akademie der Kulturellen Bildung/GfK 2018

Zu den Besonderheiten postdigitaler kultureller Ausdrucksformen

Innerhalb des Forschungsprojekts wurde eine Vielzahl an postdigitalen künstlerischen Praktiken ermittelt. Dabei wurde der wichtige Stellenwert der Interaktivität deutlich. Das bisherige Sender-Empfänger-Prinzip im Kulturbereich wird damit langfristig in Frage gestellt. Zugleich verlagern sich Orte der Kulturproduktion zunehmend in Alltagsräume, die jedoch – gemessen an Clicks – höhere Rezipientenzahlen als ein Konzertsaal oder Theater erzielen.

Die Vielzahl an verfügbaren künstlerischen Materialien auf digitalen Plattformen motiviert junge Bevölkerungsgruppen dazu, aus diesen neue künstlerische Werke/Produktionen zu entwickeln. Beispielhaft hierfür sind Memes oder YouTube-Videos, in denen Ausschnitte aus persönlichen Lieblingsfilmen und Lieblingsmusiken unter film-musikkompositorischen Gesichtspunkten neu zusammengeschnitten werden. Diese Praxis verselbstständigt sich mit der Technik der so genannten Künstlichen Intelligenz (KI), die zunehmend kommerziell im Kulturbereich eingesetzt wird, um aus einer großen Datenmasse an künstlerischen Materialien »neue« Kunstwerke zu erstellen.

Auf die Zunahme spartenübergreifender performativer Praxis wurde schon hingewiesen, da digitale Techniken künstlerische Gestaltungsprozesse ohne die Notwendigkeit des Erwerbs handwerklicher Fähigkeiten ermöglichen, wie etwa das Erlernen eines Musikinstruments. Ganze Orchester lassen sich mit einer App simulieren.

Eine weitere Besonderheit ist das Spielen mit analog-digitalen Schnittstellen. Digitale Praktiken, wie die frühen Atari-Spielewelten, werden in analoge Räume wie Escape-Rooms überführt und vice versa analoge Praktiken in virtuelle Kontexte umgewandelt. Auch Künstler*innen spielen mit analog-digitalen Schnittstellen. Ein Beispiel ist die Arbeit »Map« des Medien- und Konzeptkünstlers Aram Bartholl, in der er Zeichen und Symbole aus Google Maps als analoge Kunstwerke ins reale Leben projiziert.¹

Die digitalen Vorteile der Orts- und Zeitungebundenheit werden zur gemeinsamen, grenzüberschreitenden Kulturproduktion genutzt, beispielsweise Online-Plattformen für das Erstellen von *creepypasta*, oft gemeinschaftlich in Eigenproduktion entwickelte Grusel- und Horrorgeschichten. Neben digitalen Interessensgemeinschaften finden sich online auch spontane künstlerische Gemeinschaftsaktionen, wie der damals weltweit getanzte Gangnam Style des südkoreanischen Rappers Psy, eines der ersten frühen bekannten Beispiele dieser Art.

Die Jugendbefragung verdeutlicht jedoch, dass es eher die Minderheit ist, die derart künstlerisch kreativ mit digitalen Techniken experimentiert. Nur etwa ein Fünftel der befragten 14- bis 24-Jährigen gaben an, schon einmal mit solchen postdigitalen Ausdrucksformen experimentiert zu haben.

Zur Zufriedenheit mit den (post-)digitalen Rahmenbedingungen

Allgemein zeigen sich die 14- bis 24-Jährigen unzufrieden mit dem (post-)digitalen Angebot von Kultureinrichtungen und kulturellen Bildungseinrichtungen. Gefordert wird mehr digitale Präsenz von öffentlich geförderten Kulturgütern. 65 Prozent der 14- bis 24-Jährigen möchten, dass die Inhalte von Kultureinrichtungen digital zugänglich sind. 62 Prozent der Befragten sind der Meinung, dass der Zugriff auf digitale Bücher im Internet genauso öffentlich gefördert werden sollte wie analoge Bibliotheken.

Die Rückmeldungen der Befragten legen auch nahe, dass allgemein die Rahmenbedingungen des Digitalen in Teilen sehr kritisch gesehen werden. 71 Prozent der 14- bis 24-Jährigen stimmen einer gesetzlichen Reglementierung für digitale Bereiche zu, sofern sich dadurch Mobbing eingrenzen ließe, auch wenn dadurch die Redefreiheit eingeschränkt würde. 59 Prozent wünschen sich eine internationale Gesetzgebung für das Internet. 80 Prozent fordern die gleichen Regeln für das Miteinander in digitalen Welten wie sie auch im Analogen gelten, beispielsweise bezogen auf rechtliche Konsequenzen sexueller Belästigungen.

Konkrete Nachfragen zeigten, dass die befragten 14- bis 24-Jährigen oftmals sehr wenig Kenntnisse haben zu speziellen digitalen Techniken und ihren Auswirkungen, wie beispielsweise zu Filterblasen, Step-Trackings oder Social Bots. Bei der Kenntnis dieser technischen Steuerungsmechanismen fallen erneut Bildungsunterschiede bei den Befragten auf.

1 Siehe <https://arambartholl.com/de/map/> [06.03.2021]

Fazit: Zur Notwendigkeit einer postdigitalen Transformation des Kulturbereichs

Die Herausforderungen der (Post-)Digitalität liegen nicht in der Schaffung von zusätzlichen digitalen Angeboten. Vielmehr bedarf es eines Umdenkens, einer Reorganisation der kulturellen Infrastruktur bis hin zur Umgestaltung allgemeiner gesellschaftlicher Rahmenbedingungen wie Förderpraxis oder Gesetzgebung (vgl. Arnold/Donges 2020). Ein öffentlich gefördertes Kulturangebot oder kulturelles Bildungsangebot, das im Internet nur gegen Bezahlung zugänglich wäre, würde beispielsweise aufgrund der Logik des Webs, das das Gros seiner Inhalte kostenfrei zugänglich macht, auf Unverständnis stoßen.

Statt digitaler Add-ons, wie sie im Kulturbereich als Ergänzung zum analogen Angebot zu finden sind, sollten grundsätzliche Überlegungen erfolgen, welche Angebote, Dienstleistungen und Kommunikationsstrukturen aufgrund ihrer unterschiedlichen Qualitäten eher im Digitalen oder eher im Analogen verortet werden sollten. Entscheidend ist dabei die Schaffung analog-digitaler Schnittstellen und die Berücksichtigung der veränderten, postdigitalen Rahmenbedingungen, beispielsweise die Existenz von mehr spartenübergreifenden performativen Formaten innerhalb der immer noch sehr spartenspezifisch strukturierten Kulturlandschaft. Entsprechend sollten kulturelle Bildungsangebote erweitert werden, beispielsweise auf Bereiche wie (Film-)Komposition, Drehbuchschreiben oder Choreografie-Entwicklung.

Digitale Interaktivität, aber auch Globalisierungsprozesse und ein damit einhergehendes wachsendes Diversitätsbewusstsein führen zu einer In-Fragestellung des Sender-/Empfängermodells und einer programmatischen westlich-europäischen Kultursetzung der Kultureinrichtungen. Es wird daher für Kultureinrichtungen auch immer wichtiger, kulturelle Vielfalt abzubilden und Beteiligungsprozesse zu ermöglichen.

Die Studie »Postdigitale kulturelle Jugendwelten« verdeutlicht den wichtigen Stellenwert digitaler Techniken für die kulturelle Teilhabe jüngerer Generationen. Liegt ein Auftrag der öffentlichen Kulturförderung darin, kulturelle Teilhabe zu ermöglichen, müsste der Kulturbereich im Zeitalter der *Postdigitalität* eine Verantwortungsübernahme auch für »digitale Territorien« übernehmen, wie dies auch die Porto Santo Charter, die im Rahmen der portugiesischen EU-Ratspräsidentschaft zur Erneuerung der öffentlichen Kultur- und Bildungspolitik entstanden ist, fordert, »to ensure that the digital space is a public space« (Portugal 2021: S. 11). Um Kulturelle Teilhabe auch im Digitalen sicherzustellen, reicht es nicht aus, kulturelle Angebote für den digitalen Raum zu erstellen, sondern es müssen auch die digitalen Zugänge für breite Bevölkerungsgruppen sichergestellt werden. Das umfasst neue Zugangsmodelle als Alternative zu kommerziellen Suchmaschinen und ihren Algorithmen, die selbstreferentiell Zugänge nur nach schon bestehenden kulturellen Interessen der Suchenden ermöglichen und damit den bestehenden Einfluss des sozialen Umfelds nur verstärken.

Auch die Jugendbefragung verdeutlicht das Unbehagen der 14- bis 24- Jährigen mit den aktuellen Rahmenbedingungen des Digitalen, die von wenigen großen Medienkonzernen gesetzt werden. Die Förderung eines emanzipatorischen Umgangs mit digitalen Techniken sollte daher als Auftrag der Kulturellen Bildung und damit der öffentlichen

Kulturförderung gesehen werden. Digitale Techniken sind Medien, die im Zuge der Weiterentwicklung von Techniken wie Künstliche Intelligenz (KI) zunehmend alle humanen, kulturellen Techniken, wie das Lesen, Schreiben, Fremdsprachen erlernen, Musik komponieren oder Bilder erstellen, übernehmen können. Ein emanzipatorischer Umgang beinhaltet dabei das Wissen über Rolle und Ausgestaltung digitaler Techniken innerhalb unserer Lebenswelten, welches nicht nur eine technische, sondern vor allem eine kulturell gestalterische Aufgabe ist. Eine kulturelle Perspektive beschäftigt sich weniger mit der Frage, was technisch möglich ist, als vielmehr mit der Frage, wie kann Technik eingesetzt werden, um positive Entwicklungen für die Menschheit zu ermöglichen. Wie also soll die Koproduktion zwischen Mensch und Maschine im posthumanen Zeitalter gestaltet werden? Im Sinne eines transformativen Potenzials von Kunst und Kultur sollte Kulturpolitik daher mehr Experimentierräume für die Ausgestaltung analog-digitaler Schnittstellen postdigitaler und posthumaner Lebenswelten schaffen.

Literatur

- Albert, Mathias/Quenzel, Gudrun/Hurrelmann, Klaus/Kantar, Public (2019): Jugend 2019. Eine Generation meldet sich zu Wort. 18. Shell Jugendstudie, Weinheim: Beltz
- Arnold, Dirk/Donges, Patrick (2020): »Medienpolitik in hybriden Mediensystemen«, in: Krone, Jan/Pellegrini, Tassilo (Hg.) (2020): Handbuch Medienökonomie, Wiesbaden: Springer VS, S. 1427–1450
- Berry, David M./Dieter, Michael Dieter (Hg.) (2015): Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design, London: Palgrave Macmillan
- Bourdieu, Pierre/Darbel, Alain (2006): Die Liebe zur Kunst. Europäische Kunstmuseen und ihre Besucher, Konstanz: UVK
- Castells, Manuel (2002): The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society, Oxford: Oxford University Press
- Filipovic, Alexander (2013): Die Enge der weiten Medienwelt. Bedrohen Algorithmen die Freiheit öffentlicher Kommunikation?, in *Communicatio Socialis* Bd. 46, Nr. 2, S. 192–208
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): *Medienbildung – Eine Einführung*, München: Julius Klinkhardt, <https://doi.org/10.36198/97838>
- Ketter, Verena (2011): Mobile Jugendmedienbildung im Stadtteil als eine Methode virealer Sozialraumaneignung, in: *sozialraum.de* (3) Ausgabe 1/2011, [online] <https://www.sozialraum.de/mobile-jugendmedienbildung-im-stadtteil.php>, [13.02.2024]
- Keuchel, Susanne/Riske, Steffen (2020): »Postdigitale kulturelle Jugendwelten – Zentrale Ergebnisse der quantitativen Erhebung«, In: Timm, Susanne/Costa, Jana/Kühn, Claudia/Scheunpflug, Annette (Hg.): *Kulturelle Bildung, Münster: Waxmann*, S. 79–96
- Keuchel, Susanne/Larue, Dominik (Hg.) (2012): *Das 2. Jugend-KulturBarometer*, Bonn: AR-Cult-Media
- Keuchel, Susanne/Wiesand, Andreas (Hg.). (2006): *Das 1. Jugend-KulturBarometer*, Bonn: AR-Cult-Media

- Keuchel, Susanne (2006): Der Untergang des Abendlandes oder: Eine Erkenntnis zur rechten Zeit?, in: *Das Orchester*, 04/2006, S. 17–21
- Keuchel, Susanne (2003): *Rheinschiene – Kulturschiene*, Bonn: AR CULT Media
- KMK Sekretariat der Kultusministerkonferenz (Hg.) (2016): *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*, Berlin: Eigenverlag
- MFPS Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, <https://www.mpfs.de/Studien/jim-studie/2014/> [13.02.2024]
- Negroponte, Nicholas (1998): Beyond Digital, in: *Wired.com*, 6/12, <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/> [13.02.2024]
- Portugal (Hg.) (2021): Porto Santo Charter. Culture and the Promotion of Democracy: Towards a European Cultural Citizenship, <https://portosantocharter.eu/the-charter/> [21.7.2024]
- Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants Part 1, *On the Horizon*, Bd. 9, Nr. 5, S. 1 – 6, DOI: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>