



*Medienimpulse*  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 2, 2021  
doi: 10.21243/mi-02-21-27  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

## Editorial 2/2021

# Digitaler Humanismus

Alessandro Barberi

Petra Missomelius

Julian Nida-Rümelin

Alexander Schmölz

Hannes Werthner

*Le corps humain est une Machine  
qui monte elle-même ses ressorts ... /*

*Der menschliche Körper ist eine Maschine,  
die selbst ihre Federn aufzieht ... /*

Julien Offray de La Mettrie (1748):  
L'Homme machine /Der Mensch als Maschine

In den letzten Jahren ergaben sich im Umfeld des Digitalen Humanismus (Nida-Rümelin & Weidenfeld 2018) Diskussionen zu Ethik und Medienethik, die sich u. a. im [Wiener Manifest für Digitalen Humanismus](#) niederschlugen, das aus philosophischer, informatischer und medienpädagogischer Sicht auf den Punkt bringt, welche Rollen und Funktionen digitalen Medien – im Guten wie im Schlechten – in unseren Gesellschaften zugeordnet werden. Das Manifest beginnt mit dem Wortlaut:

>The system is failing< – so Tim Berners-Lee. Der Gründer des Web betont, dass die Digitalisierung zwar beispiellose Möglichkeiten eröffnet, aber auch ernste Bedenken aufwirft: die Monopolisierung des Web, die Ausbreitung extremistischer Verhaltensmuster, die von sozialen Medien orchestriert werden, ebenso wie Filterblasen und Echokammern als Inseln entkoppelter ‚Wahrheiten‘, der Verlust der Privatsphäre sowie die weite Verbreitung digitaler Überwachungstechnologien. Digitale Technologien verändern die Gesellschaft fundamental und stellen unser Verständnis in Frage, was unsere Existenz als Menschen ausmacht. (Werthner et al. 2019: 1)

Mit dem Digitalen Humanismus und dem Bruch mit dem Anti-Humanismus (Nida-Rümelin 2016, 2021; Schmoelz 2020) werden Kernbereiche der Medienpädagogik und Digitalisierung mehrfach berührt. Nicht nur die Rolle digitaler Medien in kindlichen und jugendlichen Lebenswelten, sondern das prinzipielle Verhältnis von Mensch(en) zu Maschine(n) steht gerade angesichts von Kybernetik, Informatik, Künstlicher Intelligenz, Robotik oder Computational Thinking auch und gerade im Rahmen der COVID-19-Pande-

mie vor Augen. Denn vom Kindergarten bis zur Hochschule sehen wir uns auch im Bereich der (Medien-)Pädagogik in diese Problemfelder eingelassen. Dies bedarf einer näheren Bestimmung dessen, was die *Conditio Humana* im Gegensatz zum Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) ausmacht. Im Zentrum steht dabei die Frage, welche menschlichen Charaktereigenschaften wir (illegitimer Weise) auf Maschinen übertragen und welche maschinellen Eigenschaften wir (falsifizierbarer Weise) auf Menschen projiziert haben. So lässt sich eine Reihe von menschlichen Charaktereigenschaften nennen, die bis dato eben nicht digitalisiert werden können: Emotionen, Schmerzen, Krea(k)tivität, Spontaneität, Sensitivität, Empathie, Intimität, Bewusstseinsformen, Entscheidungen, Möglichkeit(en), Ambiguitäten, Ästhetiken, Ethiken, Regellosigkeit(en), Überraschung(en), Wertschätzungen, Wertsetzungen u. v. m.

Dabei geht es auch historisch darum, den Weg des klassischen Humanismus über die Aufklärung bis hin zur modernen Wissenschaft durchzuarbeiten, um die jeweiligen Fassungen des Verhältnisses von Mensch(en) und Maschine(n) zu untersuchen. Dabei geht es immer auch um das Verhältnis von Mensch zu Gott, Mensch zu Natur und eben Mensch zu Technologie. Um dafür nur ein Beispiel zu bringen: Mit La Mettries *L'Homme machine* (1748) wurde bereits im 18. Jahrhundert eine Konzeption des Menschen formuliert, die ihn über seine Triebe und im Sinne eines *Perpetuum Mobile* als Triebfeder konzipierte, die sich – wie ein Uhrwerk – bis ins Unendliche selbst aufzieht. Diese Hypothese wurde seitens

der Aufklärer der Encyclopédie deutlich als Mechanismus wahrgenommen und nicht zuletzt deshalb an den Rand gedrängt. Der Mechanismus und die damit verbundene technologisch deterministische Ansicht über Technologie und Medien werden sowohl in der Cyberutopie mit Ausrufen wie „Technologie wird uns alle befreien“ als auch in der technologiepessimistischen Position vermittelt und kann eben mit einer Ethik und Medienethik des Digitalen Humanismus überwunden werden.

Derartige intellektuelle Konstellationen wurden in letzter Zeit wiederholt und mehrfach ins Gespräch gebracht, weshalb diese Ausgabe der MEDIENIMPULSE das Verhältnis von Digitalisierung und Humanität auf breiter Ebene andiskutiert, um sich buchstäblich über das Verhältnis von Mensch(en) und Maschine(n) aufzuklären. Deshalb haben wir im Vorfeld dieser Ausgabe folgende Fragen in den Raum gestellt:

- In welchem Verhältnis stehen Humanismus, Trans-, Post- oder Antihumanismus angesichts der medienpädagogischen Problemlagen der Wissens- und Informationsgesellschaften im 21. Jahrhundert?
- Was sind die medienpädagogischen Spezifika des Digitalen Humanismus angesichts von Kybernetik, Informatik, Künstlicher Intelligenz, Robotik oder Computational Thinking oder auch hinsichtlich der MINT-Fächer?
- Welche Rolle spielen diese Fragen hinsichtlich der Medienpädagogik und der konkreten Unterrichtspraxis? Welche Rolle spielt also der Digitale Humanismus in unserem Bildungssystem?

- Wie wirkt sich das jeweilige Menschenbild auf didaktische Szenarios und insbesondere auf Theorie und Praxis der Medienpädagogik, Informatik und Philosophie aus?
- Welche menschlichen Charaktereigenschaften haben wir (illegitimer Weise) auf Maschinen übertragen und welche maschinellen Eigenschaften haben wir (falsifizierbarer Weise) auf Menschen projiziert?
- Welchen (medien-)ethischen Fragen müssen sich (Medien-)Pädagogik, Informatik und Philosophie stellen, um ein plausibles Verhältnis von Mensch(en) und Maschine(n) zu entwerfen, das dann auch praktisch im Unterricht umgesetzt werden kann?

Es freut uns deshalb als Herausgeberinnen und Herausgeber, den Leserinnen und Lesern der MEDIENIMPULSE zahlreiche Beiträge präsentieren zu dürfen, die das Schwerpunktthema des Digitalen Humanismus behandeln und es aus verschiedenen Perspektiven beleuchten.

So beginnt der Reigen mit einem Artikel von [Philipp Kurt Sutanto](#) (2021), der *Kritische Anmerkungen zum Digitalen Humanismus* präsentiert und die aktuellen Diskussionen zum Verhältnis von Mensch(en) und Maschine(n) zusammenfasst, um genauere Antworten auf die Frage zu finden, welche Rolle gegenwärtig Post- oder Transhumanismus spielen. Dabei geht es unserem Autor um die Aufgabe des menschlichen Daseins angesichts von Künstlicher Intelligenz und Computer-Rationalität sowie um den Verlust des Menschlichen am Beispiel der Selbstvermessung und Selbstoptimierung im Kontext des spätkapitalistischen Konkurrenzprinzips. Dabei werden Resignation und Aufgabe der menschlichen Daseinsweise kritisch vor Augen geführt, um im spezifisch Huma-

nen die entscheidende Alternative zu technokratischen Auffassungen zu sehen, die mit dem Verlust des Menschlichen auch eine massive Gefährdung der Demokratie darstellen. Insgesamt wird mit diesem einleitenden Beitrag, die Notwendigkeit einer Medienethik deutlich gemacht und unterstrichen.

Das Verhältnis von Digitalität und Humanismus beleuchten dann auch [Peter Reichl](#), [Christopher Frauenberger](#) und [Michael Funk](#) (2021) mit ihrem Beitrag *Das Netz als Basar?*, welcher die vernetzte Welt als Ort der (Ver-)Handlung und Ort der Suche, von Proust bis Indiana Jones, begreift. In diesem vernetzten Zusammenhang entfalten die Autoren eine explizit kritische Philosophie, die sie mit besonderem Blick auf Günther Anders und Hannah Arendt vor Augen führen, um eine digitale Ökonomie zu entwerfen, die medienpädagogisch von großer Relevanz ist. Das Netz als Basar wird so zum Topos des Digitalen Humanismus und umschreibt ein soziales Gewebe aus diversen Fasern, das mal feiner und mal gröber versponnen ist. Dabei stellt sich die Frage nach der Guideline bzw. dem Moralkodex für menschliches Verhalten im Netz, der aufgrund fehlender rechtlicher Bindung von der Sache her willkürlich nach vielen Seiten vor- und ausgelegt werden kann. Was lernen wir also vom Netz als Basar für die Verortung unserer Vita activa? Und inwieweit brauchen wir einen Digitalen Humanismus, wenn im echten Leben humanistische Digitalisierung als Hauptpreis winkt?

Ganz ähnliche Fragen treiben auch [Gerhard Tulodziecki](#) (2021) um, der *Mediendidaktik angesichts künstlicher Intelligenz unter der*

*Perspektive humanen Handelns* untersucht. Dabei geht es ihm vor allem um die Bedeutung von künstlicher Intelligenz für alle Bereiche der Medienpädagogik. Ausgehend von Darstellungen zur Artificial Intelligence als Technologie und Forschungsgebiet (der Informatik) werden so Überlegungen zu einer an der Aufklärung und dem Humanismus orientierten Mediendidaktik zusammengefasst, um vor allem Zielperspektiven für das Lernen und Lehren sowie methodische Vorgehensweisen in den Blick zu nehmen. Tulodziecki diskutiert dabei mögliche Funktionen, grundlegende Ansätze und Anwendungsbereiche von KI-Systemen, um dabei u. a. die intentionale und methodische Dimension der Mediendidaktik herauszuarbeiten. Insgesamt sollen die hier vorgestellten Vorgehensweisen und Reflexionen dazu beitragen, dass Lernende auch bei zunehmenden KI-Anwendungen Problemlöse-, Entscheidungs-, Gestaltungs- und Urteilsfähigkeit entwickeln und sich damit den Zielperspektiven eines sachgerechten, selbstbestimmen, kreativen und sozial verantwortlichen Handelns immer mehr nähern.

Auch [Julius Späte](#) (2021) präsentiert mit seinem Artikel *Soziale Arbeit, digitale Transformation und technologischer Posthumanismus* eine medienpädagogisch wichtige Triade, die unser Schwerpunktthema aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet und es auf die menschlichen Arbeits- und Lebenswelten bezieht. Denn die digitale Transformation verändert in massiver Art und Weise unsere Gesellschaften, wobei der technologisch-posthumanistische Diskurs immer wieder die Frage in den Raum stellt, wie weit diese

Veränderungen gehen können und auch dürfen. Der Autor zeigt deshalb, dass es die Aufgabe der sozialen Arbeit ist, gesellschaftlichen Wandel, soziale Entwicklungen und sozialen Zusammenhalt zu fördern und sie sich ihrer Verantwortung in der Triade mit der digitalen Transformation und dem technologischen Posthumanismus bewusst werden muss. Die Soziale Arbeit sollte sich also verstärkt mit den Gefahren und Potenzialen der digitalen Transformation und des technologischen Posthumanismus auseinandersetzen, um die gesellschaftsverändernden Folgen einer Technologisierung, Mediatisierung und Digitalisierung zu begreifen und ein neuartiges Aufgabenspektrum zu entwickeln.

[Bernhard Diwald und Barbara Buchegger](#) (2021) untersuchen dann die Entstehung von Gewalt und Mobbing im virtuellen Schulraum und damit in der konkreten Unterrichtspraxis. Ihr Beitrag *Vom Haten und Trollen in der digitalen Schule* untersucht dabei u. a. ganz medienpraktisch, welche Rolle das humanistische Menschenbild als generalisierte Haltung in der Präventionsarbeit spielt. Denn wie Mobbing im Schulkontext entsteht, ist keineswegs nur ein Phänomen der digitalen Zeit, wenngleich es in der digitalen Welt gerade durch die Verschiedenheit der Menschenbilder zu Verschärfungen und Zuspitzungen kommt. Auf welchen Ebenen diese entstehen und wie ihnen entgegengewirkt werden kann, beleuchten die Autorin und der Autor etwa an der Rolle der sozialen Medien als 5. Gewalt. Die Antwort auf die hier vorgestellten medienpädagogischen Probleme für Lehrende liegt im Aufbau einer guten Beziehung zu den Schülerinnen und Schülern,



um – etwa im Fall des Cybermobbings – einen Ausweg aus der erlebten Hilflosigkeit zu bieten. Im Sinne einer humanistischen Medienpädagogik sollte es also auf unterschiedlichen Ebenen (Personen, Klassen, Schulen) immer auch um die Wertschätzung als zentrale Haltung für externe Präventionsangebote in Schulen gehen.

Dass gerade die Filmgeschichte immer wieder als Beispiel für das Problemfeld des Digitalen Humanismus dienen kann, zeigen die beiden abschließenden Beiträge unseres Schwerpunktteils: Denn [Thomas Wilke](#) (2021) untersucht im Blick auf den US-amerikanischen Science-Fiction-Film *Outside the Wire* (2021) die filmische Inszenierung des Verhältnisses bzw. der Grenzen von Mensch(en) und Maschine(n), um dabei zu betonen, dass Filme ein prototypisches audiovisuelles Diskussionsangebot darstellen, das dann etwa im Rahmen der Medienpädagogik ausgedeutet werden kann. So wird *Outside the Wire* im Kontext seiner Gattung gesichtet, um im Bereich der Populärkultur Wissens Elemente auszumachen, die auch in den aktuellen Debatten zu Humanismus, Post- und Transhumanismus wiederkehren und eine maßgebliche Rolle spielen. Filme ermöglichen mithin ein ins Verhältnis setzen eigener Positionen, ästhetischer Erfahrungen und das Überprüfen individueller wie gesellschaftlicher Vorstellungen, Utopien oder Dystopien, die im besten Falle zu so etwas wie einer (medien-)kritischen Haltung führen. Insgesamt zeigt sich, dass im Narrativ eines Spielfilms oft genug Maßgebliches zum Thema des Digitalen Humanismus verhandelt wird.

Genau hier setzt auch [Ulrich Kumher](#) (2021) an, wenn er mit *Rest(selbst)bilder und Remake* untersucht, wie Spiegelbilder als Zugangsmöglichkeit zu Filmen anhand der Beispiele *Tron* (US 1982) und *Tron: Legacy* (US 2010) vor Augen geführt werden können. Auch sein Beitrag zeigt, wie ertragreich es in mediendidaktischer Hinsicht sein kann, auf den Spiegel bzw. Spiegelungen als Interpretationsschlüssel für Filme aufmerksam zu werden, um deren Bildungspotenzial zu heben und sie nach ihren Grenzziehungen zwischen Mensch(en) und Maschine(n) zu befragen, wenn ihre narrative Struktur dies ohnehin nahelegt. So können die hier besprochenen Filme als Steilvorlage gelten, um über unser Schwerpunktthema ins Gespräch zu kommen. Denn allein die ästhetische Visualisierung einer digitalen Welt ist dazu geeignet, auf einem künstlerischen Kanal den Digitalen Humanismus zu reflektieren und um dies dann für andere Perspektivendominanzen fruchtbar zu machen. Dies alles sind mehr als gute Gründe dafür, warum kritische Hinterfragung und Besprechung von Filmen (als historische und thematische Quellen) mit Blick auf den Digitalen Humanismus und im Sinne einer kritischen Medienpädagogik sinnvoll sein können.

Auch im *Ressort Forschung* geht es um Digitalen Humanismus, wenn [Klaus Neundlinger](#) *Digitale Empathie* zum Gegenstand der Debatte macht, indem er die Virtual Reality als Raum der Übertragung menschlicher Eigenschaften auf Maschinen begreift. Denn VR ist eine Technologie, die zunehmend in der beruflichen Weiterbildung (z. B. zum Training sozialer Kompetenzen) eingesetzt

wird. Wenn mit virtuellen Agentinnen und Agenten kommuniziert wird, überlagern sich zwischenmenschliche und Mensch-Maschine-Interaktion. Dadurch ergibt sich die Perspektive von auf maschinellem Lernen basierenden Akteurinnen und Akteuren, die über menschliche Eigenschaften wie Empathie verfügen. Der Beitrag begreift dabei virtuelle Umgebungen als Räume, in denen es nicht um die Wesensverschmelzung von Mensch und Maschine geht, sondern nach wie vor um Verhandlungs- und Austauschprozesse hinsichtlich menschlicher und maschineller Eigenschaften. In diesem Sinne entwirft Neundlinger eine (Medien-)Didaktik der Interaktion mit virtuellen Agentinnen und Agenten, die Brüche, Variationen und unvorhergesehene Verläufe zulässt. Nur eine solche Medienpädagogik, so der Autor, macht Lernen als interaktive Gestaltung von Selbst, Umwelt und Technik erfahrbar.

In diesem (sozialen und medialen) Raum digitaler Kommunikation lokalisiert sich auch der Forschungsbeitrag von [Charlotte Schmit](#), die – anhand mehrerer Interviews – die theoretische und praktische Rolle und Funktion von Influencerinnen und Influencern untersucht, um *Soziale Netzwerke als Räume der Identitätsarbeit* zu begreifen. Dabei wird die Bedeutung von Social-Media-Stars für die Identitätsbildung und -entwicklung jugendlicher Mädchen am aktuellen Forschungsstand gemessen und festgehalten, dass Influencerinnen und Influencer tagtäglich zu Alltagsbegleiterinnen und -begleitern wurden, die nicht nur in den sozialen Netzwerken präsent sind, sondern sich auch in den Offline-Alltag integriert haben. Die Einschätzungen und Empfindungen bezüglich Influence-

rinnen und Influencern sind – wie die Interviews zeigen – indes ambivalent und durchwachsen. Medien, Startum und Identität stellen aber in Anbetracht der rasanten technologischen und medialen Entwicklungen nicht nur einen facettenreichen wissenschaftlichen Gegenstand, sondern auch ein sich stetig entwickelndes Phänomen dar, dessen Untersuchung niemals abgeschlossen sein wird.

[Daniel Autenrieth](#) und [Stefanie Nickel](#) präsentieren dann im *Resort Praxis und Unterricht* ihren Artikel zur *(Schul)entwicklung in post-digitalen Zeiten*, um mit allem Nachdruck einer partizipatorischen Unterrichtsentwicklung das Wort zu reden. Dabei richten sie den Blick auf strukturimmanente sowie organisationslogische Bedingungen, um herauszuarbeiten, welche (konstitutive) Wirkung sie auf die Ausgestaltung der Bildungslandschaft ausüben oder einer Gestaltung möglicherweise sogar entgegenstehen. Die von den beiden genannten Punkte zur dialogisch angelegten Praxisforschung zwischen Schulen, Hochschulen/Universitäten und der Bildungslandschaft eignen sich gerade aus Sicht der Medienpädagogik zur Erprobung von Ansätzen im Unterricht, im Seminarkontext und für Formate in der Bildungslandschaft. Dabei gilt: Von der Praxis für die Praxis. Der Beitrag handelt also insgesamt davon, welche Strukturen kreatives Handeln, divergentes Denken sowie das Entfalten der eigenen Potenziale einschränken und welche umgekehrt deren Entfaltung begünstigen können.

[Mario Liftenegger](#) und [Josef Buchner](#) stellen in der Folge ganz praktisch eine medienpädagogische Hilfestellung zur Verfügung,

wenn sie im *In-Class Flip* eine neue Chance für Unterrichtsgegenstände ohne Heimarbeitszeit erkennen. Der Artikel beschreibt dabei den methodischen Ansatz des In-Class Flips und zeigt anhand eines Praxisbeispiels auf, wie die Vorteile des traditionellen Flipped Classroom auch in Fächern ohne Heimarbeitszeit realisiert werden können. Auf der Basis der erlebten Erfahrungen werden sowohl die Potenziale als auch die Herausforderungen beim Einsatz der Methode reflektiert und Lösungsvorschläge diskutiert. Um andere Lehrpersonen beim erstmaligen Einsatz zu unterstützen, haben die Autoren eine Vorlage zur Planung und Gestaltung von In-Class Flip-Unterrichtsszenarien entwickelt, die mit diesem Beitrag weitergegeben werden kann. Abschließend erwarten die Autoren eine Erweiterung der Kenntnisse sowohl zu den Potenzialen als auch den Herausforderungen dieses methodischen Ansatzes.

Auch das *Ressort Bildung und Politik* ist wieder reich bestückt und eröffnet mit einer Evaluation der vom Playmit-Konsortium herausgegebenen Hefte für die Digitale Grundbildung aus fachdidaktischer Sicht, die [Christian Swertz](#) unter dem Titel *Spielt's nicht* verfasst hat. So werden die Ergebnisse der Evaluation des 2020 veröffentlichten Materials vorgestellt, um zu zeigen, dass ein Bezug auf die mit dem Medienbildungsbegriff konzentrierten fachlichen Inhalte der Informatik, der Kommunikationswissenschaft und der Politikwissenschaft in diesen Heften fehlt, die Möglichkeiten der Einbindung des gedruckten Materials in den Medienverbund des Unterrichts nicht genutzt werden kann und zudem Schleichwer-

bung enthalten ist. Unter Bezug auf das Schulgesetz rät Swertz daher von einer Verwendung der Hefte in Schulen ab.

Dass Forschungen zu Inklusion zwischen Wissenschaft, Politik und Pädagogik angesiedelt sein sollten, stellen dann [Jens Geldner](#), [Gertraud Kreamsner](#) und [Mira Brummer](#) mit ihrem Bericht zu einer Podiumsveranstaltung zur Diskussion, welche die Autorinnen und der Autor jüngst organisiert haben. Ihre *Anfragen an ein kompliziertes Verhältnis* berichten für die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE eingehend von dieser (nicht nur) für die inklusive Pädagogik äußerst interessanten Tagung, in deren Rahmen sich mehrere Spannungsfelder aufgedrängt haben, die immer wieder auszuloten sind und innerhalb derer sich eine inklusionsorientierte erziehungswissenschaftliche Forschung – nach dem Urteil der Autorinnen und des Autors – zu positionieren hat. Dokumentiert wird die Tagung auch mit einem Special Issue der *Zeitschrift für Inklusion*, die 2022 erscheinen wird.

[Christian Filk](#) arbeitet dann mit seinem Beitrag *Der Pandemiebedingte Lockdown legt Strukturkonservatismen im System Schule offen* heraus, dass ausgerechnet die Krise der exzessiven COVID-19-Pandemie und die damit einhergehenden Lockdowns eine Bestandsaufnahme in Sachen Steuerung und Umsetzung der digitalen Transformation von Schule und Unterricht notwendig machen. Denn allerorts wird kontrovers darüber diskutiert, wie die ad hoc eingeführten ‚Online-Unterricht‘-, ‚Distance Learning‘- und/oder ‚Hybrid-Unterricht‘-Arrangements zu bewerten sind und welche Folgen und Konsequenzen diese für die „Generation Coro-

na“ zeitigen. Der Beitrag berichtet eingehend über das virtuelle Online-Forum *Qualitätsstandards für das Lernen mit digitalen Medien*, zeichnet den medienpädagogisch hoch interessanten Ablauf der thematisch einschlägigen Konferenz nach und versteht sich selbst als Beitrag zu einer digitalen Schulkultur und schulischen Medienkultur.

Dass Gewalt in den Medien ein eminent wichtiges Thema ist, haben die MEDIENIMPULSE mit ihrer letzten Ausgabe eingehend zum Thema gemacht. Und so kümmern sich [Felix T. Gregor](#), [Jennifer Eickelmann](#) und [Sophie G. Einwächter](#) auch in diesem Heft um *Gewaltprävention in Lehr- und Lernkontexten online* um eine Handreichung und weiterführende Fragen zu präsentieren. Der Hintergrundartikel beschäftigt sich mit der Entstehungsgeschichte der im April 2021 via [media/rep/](#) digital publizierten *Handreichung zur Gewaltprävention in Lehr- und Lernkontexten online* und skizziert neben der Grundidee auch Entstehungszusammenhänge, die wichtigsten Punkte der Handreichung sowie die medialen und wissenschaftspolitischen Kontexte ihrer Produktion. Da die Autorinnen und der Autor selbst für die Handreichung verantwortlich zeichnen, können Sie die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE an dieser Stelle auch um Kritik und Ergänzungen bitten.

Das Ressort *Kunst und Kultur in der Schule* stellt dann mit [Eva Fischer](#) unter dem Titel *Social Distancing – Virtual Bonding* die bemerkenswerte Frage: Wie gelingt es, ein Kunstfestival ausschließlich virtuell zu entwickeln und vor allem zu erleben? Denn das

*Contemporary Immersive Virtual Art Festival (CIVA)* fand erstmals im Februar 2021 auf [www.civa.at](http://www.civa.at) statt. Wie eignet sich ein internationales Publikum den digitalen Raum an? Wie lassen sich Gemeinschaftserlebnisse virtuell erzeugen? Die CIVA-Kuratorin Fischer berichtet eingehend über die Herausforderungen und Chancen dieses virtuellen Cometogether via Twitch, inklusive virtuellem Festivalgelände und Wellness-Tag. Sie betont des Weiteren, dass es auch um brisante globale Themen wie gesellschaftliche und ökologische Transformation oder ressourcenschonendes Arbeiten und Leben geht. Auch kann so das international vernetzte Diskutieren und Agieren in den Fokus gestellt werden.

**Christian Rakow** thematisiert dann mit *Popup-Schauspielkunst im digitalen Exil* das Problemfeld der Kunst im digitalen Zeitalter und unter den Bedingungen der Corona-Pandemie, die für das digitale Theater einen enormen Schub bedeutete. Aber ist das überhaupt noch Theater oder nur Videokunst? Wie lässt sich der neuen Vielfalt begegnen? Und wie gelingt es digitalen Spielformen, das Publikum miteinzubeziehen und gegen die Vereinzelungstendenz des Mediums anzugehen? Rakow zeigt anhand jüngster Beispiele, wie sich Theater und Netzkunst auf völlig neue Weise miteinander verbinden. Dabei ist dieser aktuelle Mix aus Kammerspiel, Desktop-Akrobatik, Erzählprosa, bildender Kunst und Social Media-Eigenheiten ein Hybrid, geboren aus dem Geiste eines Theaters, das sich mit Netzkunst verbindet. Echtes Netztheater also.

Auch im *Ressort Pädagogisches Material* konnten wir wieder zahlreiche Kolleginnen und Kollegen dazu bringen, für unsere Leserinnen



nen und Leser u. a. Computerspiele und Bücher zu besprechen, die nur darauf warten, in der konkreten medienpädagogischen Unterrichtspraxis umgesetzt zu werden: So bespricht [Johanna Lenhart](#) den Band *Andreas Okopenko – Tagebücher aus dem Nachlass (1945-1955)*, den Roland Innerhofer, Bernhard Fetz, Christian Zolles, Laura Tezarek, Arno Herberth, Desiree Hebenstreit und Holger Englerth herausgegeben haben und [Christina Wintersteiger](#) lädt zu einer Diskussion über *Digitaler Faschismus. Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus* von Maik Fielitz und Holger Marcks ein. Die bemerkenswerte Biografie *Tito. Der ewige Partisan* von Marie-Janine Calic wird von [Erkan Osmanović](#) zusammengefasst, der den Ball an [Michael Burger](#) weitergibt, welcher *Lebensmüde, todestrunken. Suizid, Freitod und Selbstmord in Film und Serie* rezensiert, der von Martin Poltrum, Bernd Rieken und Otto Teischel ediert wurde. [Jan Theurl](#) stellt dann den Sammelband *Bildung und Digitalisierung. Auf der Suche nach Kompetenzen und Performanzen* vor, den Christine Trültzsch-Wijnen und Gerhard Brandhofer herausgegeben haben, und wird von [Karl Brousek](#) sekundiert, der einen Review Essay zu *Der Schulverein Komenský. 150 Jahre Tschechisches Schulwesen in Wien* von Vlasta Valeš verfasst hat. Auch das BuP ist mit [Karina Kaiser-Fallent](#) wieder vertreten, wenn die Spiele *Spiritfarer* und *Splitter Critters* besprochen und empfohlen werden. Und alle Jahre wieder liefern [Thomas Ballhausen](#), [Valerie Strunz](#) und [Robert Huez](#) eine *Auswahlbibliografie zur Literaturkritik österreichischer Gegenwartsliteratur* für das Jahr 2020.

Damit bleibt uns in langer Tradition der MEDIENIMPULSE zum Abschluss unserer neuen Ausgabe nur der Vorschlag, Ihre Kalender zu zücken: Denn Katharina Kaiser-Müller lädt Sie im Namen der Redaktion zum Online-Talk [#Wirgegenhass](#) ein, verweist auf die Calls für den [Dieter Baacke-Preis 2021](#) und die [Video & Filmtage 2021](#) und informiert Sie über das [38. Forum Kommunikationskultur](#).

Summa summarum denken wir mit dieser Ausgabe eine gute Stütze für weitere Diskussionen zum Verhältnis von Mensch(en) und Maschine(n) und zum Thema Digitaler Humanismus vorgelegt zu haben und hoffen, dass für alle Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE angesichts der Vielfalt unserer Beiträge etwas Interessantes dabei ist. Es grüßen Sie

im Namen der Redaktion,

Alessandro Barberi, Petra Missomelius, Julian Nida-Rümelin, Alexander Schmölz und Hannes Werthner

---

## Literatur

Barberi, Alessandro (2020): Medienpädagogische Elemente einer Medienethik nach Dieter Baacke: Psychoanalyse, Sprachspiel und Diskursethik als Voraussetzungen eines digitalen Humanismus, in: *Bildung und Digitalisierung*, 13–28, Baden-Baden: Nomos, online unter: <https://doi.org/10.5771/9783748906247-13> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Diwald, Bernhard/Buchegger, Barbara (2021): Vom Haten und Trollen in der digitalen Schule: Ein Erklärungsversuch zur Entstehung von Gewalt und Mobbing im virtuellen Schulraum, in: Medienimpulse, 59(2), 28 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-21> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Kumher, Ulrich (2021): Spiegelungen: Rest(selbst)bilder und Re-make: Das Spiegelbild als Zugangsmöglichkeit zu Filmen anhand der Beispiele Tron (US 1982) und Tron: Legacy (US 2010), in: Medienimpulse, 59(2), 74 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-09> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Nida-Rümelin, Julian (2016): Humanistische Reflexionen, Berlin: Suhrkamp.

Nida-Rümelin, Julian/Weidenfeld, Natalie (2018): Digitaler Humanismus: Eine Ethik für das Zeitalter der künstlichen Intelligenz, München: Piper.

Nida-Rümelin, Julian (2021): Nuovo Umanesimo: Compendio filosofico-politico, Milano: FrancoAngeli.

Reichl, Peter/Frauenberger, Christopher/Funk, Michael (2021): Das Netz als Basar? Digitale Öffentlichkeit zwischen Vita Activa und Virtueller Atomisierung, in: Medienimpulse, 59(2), 25 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-22> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Schmoelz, Alexander (2020): Die *Conditio Humana* im digitalen Zeitalter. Zur Grundlegung des Digitalen Humanismus und des Wiener Manifests, in: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie

und Praxis der Medienbildung, 20, 208–234, online unter: <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2020.11.13.X> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Späte, Julius (2021): Soziale Arbeit, digitale Transformation und technologischer Posthumanismus: Überlegungen zu Aspekten einer Triade, in: Medienimpulse, 59(2), 18 Seiten. online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-25> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Sutanto, Philipp Kurt (2021): Kritische Anmerkungen zum Digitalen Humanismus. Medienimpulse, 59(2), 29 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-11> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Tulodziecki, Gerhard (2021): Mediendidaktik angesichts künstlicher Intelligenz unter der Perspektive humanen Handelns, in: Medienimpulse 59(2), 32 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-16> (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Werthner, Hannes/Lee, Edward A./Akkermans, Hans/Vardi, Moshe et al. (2019): Wiener Manifest für Digitalen Humanismus. [https://www.informatik.tuwien.ac.at/dighum/wp-content/uploads/2019/07/Vienna\\_Manifesto\\_on\\_Digital\\_Humanism\\_DE.pdf](https://www.informatik.tuwien.ac.at/dighum/wp-content/uploads/2019/07/Vienna_Manifesto_on_Digital_Humanism_DE.pdf) (letzter Zugriff: 25.06.2021).

Wilke, Thomas (2021): Digitaler Humanismus: Outside the Wire, in: Medienimpulse, 59(2), 37 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-12> (letzter Zugriff: 25.06.2021).