



*Medienimpulse*  
ISSN 2307-3187  
Jg. 60, Nr. 1, 2022  
doi: 10.21243/mi-01-22-22  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Editorial 02/2022:  
Ästhetisch-künstlerische  
Auseinandersetzungen mit digitalen Medien  
im Schulunterricht

Jan Torge Claussen  
Nicola Przybylka  
Petra Missomelius  
Alessandro Barberi

Die pandemiebedingte Schließung der Schulen und Universitäten setzte die Dringlichkeit von Digitalstrategien in der Fortbildungskultur von (Hoch)Schulen und die Notwendigkeit einer Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen von Lehrenden, Studierenden sowie von Schülerinnen und Schülern vermehrt auf die bildungspolitische und gesellschaftliche Agenda. Eine Umstellung

auf digital geprägte Lehr- und Lernangebote für den sogenannten Distanzunterricht musste jedoch unter großem Zeit- und Entscheidungsdruck erfolgen. Eine tiefergehende Auseinandersetzung mit der Medialität dieser veränderten Lehr- und Lernarrangements trat hinter pragmatischen Entscheidungen zurück. Damit einhergehend war vielerorts eine Vernachlässigung der ästhetisch-künstlerischen und damit körperlich, sinnlich erfahrbaren Ebene des Lehrens und Lernens zu beobachten (Krauß 2021 sowie der Beitrag von Anke Redecker in dieser Ausgabe). Die Suche nach den ästhetischen Wahrnehmungsdimensionen digitaler Lehr- und Lernmedien machte die Arbeitsgemeinschaft *Medienkultur und -bildung der Gesellschaft für Medienwissenschaft* daher zum Ausgangspunkt ihres Symposiums (2021), woraus auch die Schwerpunktbeiträge dieser Ausgabe stammen. Es sollten Lehr- und Lernformen in den Blick genommen werden, die durch digitale Medien wie beispielsweise Games, E-Portfolios, Videos, Webplattformen, Augmented-Reality- und Virtual-Reality-Anwendungen oder Apps unterstützt, erweitert, verändert oder womöglich ersetzt werden. Die Beiträge konnten unter anderem die folgenden Fragestellungen adressieren:

- Wie können körperliche Ausdrucksformen und ästhetische Erfahrungen in digitale Formate überführt werden?
- Welche Potenziale oder Herausforderungen lassen sich beim unterrichtlichen Einsatz von digitalen Medien im Hinblick auf ästhetische Praxis (Elberfeld/Krankenhagen 2017) ausmachen? Inwiefern sind dabei Fachperspektiven und unterrichtsspezifische Rollenzuschreibungen zu berücksichtigen?

- Welche Formen der Bewertung von Leistung, Kompetenz und/oder Wissen werden durch digitale Medien etabliert oder in digitale Bildungsangebote eingeschrieben (Claussen 2021) und inwiefern werden dabei inklusive Prozesse oder künstlerische Artikulationen mitgedacht?
- Werden im Rahmen der medialen Spezifikationen und Interfacegestaltungen von digitalen Bildungsangeboten bestimmte Körper idealisiert? Inwiefern findet eine Reflexion darüber statt, auf welche Körper und Medienpraktiken die Applikationen rekurrieren und welche diese hervorbringen (Orland 2005; Beinsteiner/Kohn 2016; Rode/Stern 2019)?
- Wie kann über ästhetisch-künstlerische, partizipative Umgangsformen ein medienkritischer Zugang zu digitalen Medien im Unterricht geübt werden (Niesyto 2012/2013; Wiesche/Lipinski 2020)?

An einem der heißesten Tage des Sommers 2021 trafen sich demgemäß online Forscherinnen und Forscher diverser Disziplinen und Fachrichtungen wie Medien-, Kultur-, Bildungs-, Sport-, Kunst-, Musik- oder Erziehungswissenschaften, um über *Ästhetisch-künstlerische Auseinandersetzungen mit digitalen Medien im Schulunterricht* in den Dialog zu treten. Gerne hätten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vor Ort an der Ruhr-Universität Bochum oder der Leuphana Universität Lüneburg persönlich getroffen, denn schließlich bedeutet Ästhetik doch im Kern sinnlich vermittelte Wahrnehmung bzw. „sinnliche Erkenntnis“ (Baumgarten 1750). Insbesondere die körperlich-sinnliche oder multisensorische Wahrnehmung scheint jedoch im Fall der zweidimensionalen Videokacheln einschließlich optional zu aktivierender Stimme sowie technisch zugewiesener Rollen mit unterschiedlichen Partizipationsrechten (Host, Co-Host, Gast) mit erheblichen Einschrän-

kungen verbunden zu sein. Andererseits wäre ein Zusammen-  
treffen mitten im Semester mit flexiblem Ein- und Ausklinken von  
Personen aus ganz Deutschland und sogar dem Ausland schwer  
möglich gewesen. Das Thema der künstlerisch-ästhetischen Aus-  
einandersetzungen ließ sich mit Blick auf die Ausrichtung des  
Symposiums als Videokonferenz damit gleich in doppelter Hin-  
sicht reflektieren. Schon das im Vorfeld als Ausgleich für die ent-  
fallenen Kaffeepausen per Post versendete Carepaket bedeutete  
für einige Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sinnliche Erfahrung  
damit zu machen, wie flüssig Schokoladentafeln im Sommer tat-  
sächlich in einem Briefumschlag werden können. Das Medium  
der Videokonferenz hielt aber noch weitere „Botschaften“  
(McLuhan 1964) bereit. Zu Ehren Marshall McLuhans, der die Me-  
tapher vom Surfen mit Bezug auf Informationstechnologien präg-  
te – „Heidegger surf-boards along on the electronic wave as tri-  
umphantly as Descartes rode the mechanical wave.“ (McLuhan  
1962: 248) – gab es die Möglichkeit, das Surfen per 360°-Video  
samt dem obligatorischen Blick über die Schulter in Erwartung  
der nächsten Welle zu erleben. Dazu konnte der ebenfalls im  
Carepaket enthaltene Virtual-Reality-Brillenbausatz verwendet  
werden. Dieses zwar nicht auf die Temperatur bezogene, aber in-  
nerhalb des Tagungskontextes erfrischende Szenario könnte es  
wert sein, im Schulunterricht erprobt zu werden, um sich über die  
Andersartigkeit ästhetischer Erfahrungen im Digitalen auszutau-  
schen.

Die Trennung zwischen Ästhetik und Kunst ist von jeher unscharf und hat sich historisch mehrfach gewandelt. Das Ästhetische weist auf den Wahrnehmungsprozess und den spielerisch, sinnlichen, prozessualen Umgang mit materiellen oder immateriellen Objekten hin, ohne auf ein konkretes Endprodukt bzw. Kunstwerk hinauslaufen zu müssen (Meis/Mies 2018 [2012]; Brandstätter 2013/2012). Ästhetische Wahrnehmung schließt dabei Erfahrung mit Kunst ebenso ein wie mit anderen Gegenständen. Eine ergebnisorientierte, auf ein konkretes Produkt hinauslaufende Praxis wird dagegen eher mit dem Begriff künstlerisch gefasst. Das Künstlerische betont damit die „bewusste Formung, Komposition und Ausarbeitung“ eines Objektes (Meis/Mies 2018 [2012]: 22). Was in Bezug auf Medienbildung dabei besonders stark ins Gewicht fällt, ist, dass es bei künstlerischen ebenso wie bei ästhetischen Auseinandersetzungen stets darum geht, den Wahrnehmungsprozess selbst sowie dessen mediale Grundierung wahrzunehmen und zu reflektieren. Nur die ernsthaften Künstler, so stellte McLuhan bereits Anfang der 1960er-Jahre fest, sei dazu in der Lage, die narkotisierenden Effekte und Wirkungsweisen der technischen Medien zu durchschauen: „The serious artist is the only person able to encounter technology with impunity, just because he is an expert aware of the changes in sense perception“ (McLuhan 1964: 19).

Die Aufgabe von Bildungsakteurinnen und -akteuren ist es unter anderem, Rahmenbedingungen für ästhetische Erfahrungen in Lernprozessen zu schaffen und gleichzeitig Reflexionsanlässe für

deren mediale Vermitteltheit herzustellen. Medien können dazu in zweifacher Weise in den Blick genommen werden. So sind in Materialitäten, Bedienkonzepten und technischen Funktionsweisen bestimmte Ästhetiken eingeschrieben, die die Wahrnehmung des im jeweiligen Medium vermittelten Inhalts prägen. Gleichzeitig stellen Medien auch Möglichkeitsräume für ästhetische Ausdrucksformen her (Jörissen/Kröner/Unterberg 2019; Hug/Koh/Missomelius 2016). Diese doppelte Perspektivierung auf die ästhetische Dimension von Medien bekräftigt ein insbesondere von der Medienkulturwissenschaft vertretenes Verständnis von Medien, das diese nicht als neutrale Lehr- und Lernwerkzeuge, sondern als aktiv am Lehr- und Lernprozess beteiligte Akteurinnen und Akteure begreift, die sich in unterschiedliche Vermittlungskulturen einschreiben (AG Medienkultur und Bildung 2013). In diese Richtungen weisen auch die Akteur-Netzwerk-Theorie oder der New Materialism, wenn deren Vertreterinnen und Vertreter die Objekte selbst, ihre Affordanzen und Wirkungsweise einer anthropozänen Perspektive voranstellen.

Ein erweitertes Verständnis, das Medien demnach als einflussreiche Akteurinnen und Akteure begreift, deren Wirkungsweise sich vor allem anhand ästhetischer Auseinandersetzungen entschlüsseln lässt, spiegelt sich auch in den Beiträgen dieser Ausgabe der MEDIENIMPULSE wider. Diese decken nicht ausschließlich den expressiven, musisch-künstlerischen Bereich ab, sondern vertreten auch Fächer, denen ein ästhetischer Zugang eher nicht nachgesagt wird wie zum Beispiel die „klassischen“ MINT-Fächer oder

das Fach Geschichte. Auch versammeln sich Ansätze, die ein konkretes Produkt beleuchten oder die Rezeption fokussieren, die einen anwendungsbezogenen Schulbezug haben oder auch theoretisch ein Medium und seine Einschreibung in Selbst- und Weltverhältnisse in den Blick nehmen.

Anke Redecker betrachtet deshalb mit dem ersten Schwerpunktbeitrag dieser Ausgabe unter dem Titel *Kreativität unter Kontrolle – das E-Portfolio zwischen Prozess- und Produktorientierung* das *E-Portfolio* als einen gouvernementalen Ausdruck kreativer Selbstoptimierung, der in der Reflexion pandemischen Online-Lernens eine neue Prominenz gewinnt. Weitgehend auf sich selbst gestellt, wurden Lockdown-Lernende zu selbstgesteuerten Outputperformerinnen und -performern, die sich durch Kreativität leistungsstark zu bewähren hatten. Im Blick auf Bildungs(un)gerechtigkeit akzentuiert dies eine Selbstgestaltungszumutung, die ohnehin schon benachteiligte Lernende zusätzlich schwächt. Während sie prozessorientiert mit gezielt anregender pädagogischer Begleitung eigene kritisch-kreative Potenziale entdecken und (ko)konstruktiv nutzen könnten, wird Kreativität produktorientiert instrumentalisiert und domestiziert. Prozessorientierung richtet sich dann auf eine permanent geforderte Überschreitung des Lernstands, die keinen Raum mehr gewährt für bildungsfördernde Irritationen, die Neues entstehen lassen. Mitlernende fungieren nicht mehr als explorative Partnerinnen und Partner, wie sie das Ideal des forschenden Lernens im Raum des Digitalen vorstellt, sondern als Antreiberinnen und Antreiber einer Fremd- und

Selbstkontrolle. Demgegenüber sollten metareflexive *E-Portfolios* ihre Ambivalenzen von Kreativität und Kontrolle problematisieren, um nicht nur ein Denken, sondern auch ein Gestalten gegen den Strich zu ermöglichen. Hierzu können zusätzlich präsenzanaloge Als-Ob-Szenarien in Gestalt von Videokonferenzen genutzt werden, um ein kritisch-kokreatives Erleben sozialen Lernens zu ermöglichen.

Der Videokonferenz und praktischen Ansätzen für darin mögliche sinnlich-ästhetische Erfahrungen widmet sich [Anna-Carolin Weber](#) in ihrem Beitrag *Connecting via Imaginary Space. Künstlerisch-ästhetische Methoden im synchronen, bildschirmbasierten Onlineunterricht*. Darin stellt sie das Konzept des *imaginary space* in Verbindung mit künstlerisch-ästhetischen Methoden vor und legt dar, wie diese – im bildschirmbasierten Unterricht eingesetzt – eine Brücke zwischen dem Empfinden von räumlicher *Kopräsenz* und *Remotepräsenz* schlagen und das unverbundene Nebeneinander zahlreicher ‚Kachelbilder‘ im virtuellen Raum überwinden. Indem sie über haptisch-taktile, visuelle und kinästhetische Impulse gemeinsame Erfahrungen generieren, verbinden künstlerisch-ästhetische Methoden die Wahrnehmung des (eigenen) *physischen Raums* mit der des (geteilten) *virtuellen Raums* und erzeugen darüberhinausgehend das Verständnis eines gemeinsam empfundenen *imaginativen Raums*. Die hier vorgestellten künstlerisch-ästhetischen Methoden wurden auf dem oben erwähnten Symposium gemeinsam erprobt und nutzen Prinzipien aus Tanz, Choreografie und Bewegungsforschung in Kombination mit Spielprinzipien und



Kreativtechniken. Ausgehend von sinnlich-ästhetischen Erfahrungen sowie einfachen körperlichen Bewegungs- und Wahrnehmungsaufgaben wird ein Raum eröffnet, in dem mittels spielerischer und regelbasierter Rahmung ein kreativ-künstlerischer Austausch gemeinsam praktiziert und die performative Hervorbringung eines temporär erzeugten *imaginary space* vollzogen wird. Dieser *imaginierte Raum* ermöglicht den Teilnehmenden, bildschirmbasierten Distanzunterricht als einen gemeinsamen Lehr- und Lernort zu empfinden.

Mit den in digitale Artefakte eingeschriebenen Potenzialen sinnlich-ästhetischer Erfahrungen setzen sich [Imke Niediek](#) und [Juliane Gerland](#) aus der Perspektive des Unterrichtsfaches Musik auseinander. In *Bildungspotenziale digitaler Musiziermedien im inklusionsorientierten Musikunterricht* legen die Autorinnen dar, inwiefern digitale Musiziermedien Gelegenheiten für transformativische Bildungsprozesse in einem inklusionsorientierten Musikunterricht bieten. Ausgehend von Befunden aus dem vom BMBF geförderten Projekt „be\_smart“ werden dazu Überlegungen zur musikpädagogischen Arbeit mit Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf im thematischen Dreieck von musikalischer Bildung, Disability und digitalen Musiziermedien skizziert. In sonderpädagogischen Praxiskonzepten zur musikpädagogischen Arbeit mit konventionellen Instrumenten wird insbesondere das Potenzial zur Förderung von Selbstwirksamkeitserfahrungen und der Kommunikationsmöglichkeiten der Lernenden betont. Teilergebnisse des Projektes legen demgegen-

über nahe, dass Musikpädagoginnen und -pädagogen diese Potenziale kaum bei digitalen Musiziermedien vermuten. Die Lehrkräfte erleben Verunsicherung, da etablierte Ansätze musikalischer Bildung nur begrenzt auf digitales Musizieren übertragbar erscheinen. In den Blick genommen werden daher Affordanzen von Musizierapps (z. B. keezy, playground), bewegungsorientierten Musiziermedien (z. B. soundbeam, motioncomposer) und Steuerungsmedien (etwa Audiobus 3, AbletonLink/NOISE). Die damit verbundenen Potenziale für sinnlich-ästhetische Erfahrungen stellen einen zentralen Möglichkeitsraum für Bildungsprozesse von Schülerinnen und Schülern mit und ohne Behinderungserfahrung dar.

In ihrem Beitrag *Durch Raum und Zeit? – Medienkritische Auseinandersetzung mit Virtual Reality im Geschichtsunterricht* untersucht [Elena Lewers](#) dann geschichtsbezogene Virtual-Reality-Anwendungen und ihren Einsatz im Geschichtsunterricht. Die Anwendungen werben häufig mit dem Versprechen, durch Virtual Reality (VR) an andere Orte und Zeiten reisen und die Vergangenheit erleben zu können. Sie lassen sich damit meist als Explorationswelten fassen, die eine Erkundung der virtuellen Umgebungen möglich machen, jedoch wenig Interaktion erlauben. Die Herausforderung geschichtsbezogener Anwendungen für historisches Lernen liegt in der verschwimmenden Grenze zwischen Gegenwart und Vergangenheit, die durch das Medium aufzuheben versucht wird. Durch die Untersuchung der technischen, ästhetischen und narrativen Mittel kann dem jedoch entgegengewirkt

und eine geschichtsbewusste und gleichzeitig medienkritische Haltung gefördert werden. Neben der Analyse des Mediums soll VR als Erfahrungsraum ernst genommen und die Wahrnehmungen und Eindrücke der Lernenden in den Lernprozess einbezogen werden. Ziel der Auseinandersetzung mit VR sollte sein, dass die Lernenden sowohl die Funktionsweise von VR sowie ihre eigenen Wahrnehmungen reflektieren lernen. Basierend auf Modellen der Medienpädagogik und Geschichtsdidaktik werden unterrichtspraktische Hinweise am Beispiel der VR-Anwendung *Heilige und Halunken* (2019) erarbeitet.

[Timo Rouget](#) plädiert in der Folge in seinem Beitrag *Film in allen Schulfächern! Eine alternative didaktische Sichtweise auf die Medialität des Spielfilms* für eine unterrichtliche Besprechung des Spielfilms in Form von isolierten Spielfilmausschnitten, um der sinkenden Popularität des Spielfilms vor dem Hintergrund konkurrierender Bewegtbildformate wie z. B. TikTok entgegenzuwirken. Auch wenn Streamingdienste wie Netflix, Amazon Prime oder Disney+ ein exorbitantes Angebot von Filmen zur Verfügung stellen, sodass Filmklassiker des Autorenkinos genau wie Blockbuster nur einen Klick entfernt liegen, ist der Status des Spielfilms prekär. Der Spielfilm und auch die mitgemeinte fiktionale Serie haben womöglich ihren Status als primäres bewegtbildliches Unterhaltungsformat bereits an Webvideos auf YouTube, TikToks oder Reels auf Instagram verloren: Die Bedeutsamkeit solcher moderner Videoplattformen, Socialmediakanäle und Apps ist insbesondere für Kinder und Jugendliche immens, die im Zeitalter der Vi-

deosphäre, des Second Screening und Binge Watching als Digital Natives aufwachsen. Der Beitrag spricht sich dafür aus, der Medialität des Spielfilms und seinem gesellschaftlichen Stellenwert in der zweiten Dekade des 21. Jahrhunderts im Schulunterricht derart gerecht zu werden, dass sich auf das wissensvermittelnde Potenzial des fiktionalen Films konzentriert wird. Nach einer Einordnung des Spielfilms in die didaktische Forschungslandschaft und der Erläuterung der medienspezifischen Veranlagung zur Wissensvermittlung werden die beiden Hauptlinien der Argumentation in den Blick genommen, wie ein fächerübergreifender Einsatz des Spielfilms im Schulunterricht möglich ist: durch die Fokussierung auf isolierte Sequenzen und die Nutzung der Filmleidenschaft der Lehrperson. Geleitet sind die Überlegungen von Rückgriffen auf die Medientheorie und Gedanken des geistigen Vaters der Filmvermittlung: Alain Bergala.

Aber auch die anderen Ressorts warten wieder mit mehreren Beiträgen auf, die zum Teil auch ästhetisch-künstlerische Auseinandersetzungen darstellen. So hat sich der Ressortleiter *Forschung*, Christian Swertz, um den Beitrag von [Annika Zigelli](#) gekümmert, der sich eingehend um ein Verständnis des „immersiven Theaters“ bemüht, in dem das Publikum konstitutiver Teil der erzählten Geschichte ist. Der Beitrag diskutiert das immersive Online-theaterstück *Goodbye Kreisky* der Performance Gruppe *Nesterval* als möglichen Bildungsanlass für das teilnehmende Publikum. Dafür werden auf Grundlage von Norbert Meders realdialektischer Medienpädagogik die Transkriptionen von Fokusinterviews mit

sechs Menschen aus dem Publikum vor, direkt im Anschluss und eine Woche nach dem Besuch des Theaterstücks innerhalb einer qualitativen Inhaltsanalyse untersucht. Dabei geht es insgesamt auch um die Analyse von weiterführenden Bildungsprozessen, die auf eine ästhetisch-künstlerische Erfahrung folgen, was insbesondere für die Medienpädagogik von großem Interesse ist.

Darauf folgt ein Theoriebeitrag von [Sabine Oberneder](#), die eine Problematisierung des Umgangs mit Medien unternimmt und das Problemfeld der Übersetzung respektive Transformation beschreibt, um zu veranschaulichen, welchen Stellenwert diese beiden Begriffe in den (medienpädagogischen) Positionen von Melder, Jörissen/Marotzki und Bettinger einnehmen. Damit soll ein eingehendes Verständnis hinsichtlich des Zusammenhangs von Übersetzung und Transformation generiert werden, wobei Sprache eine eminente Rolle als Vermittlerin zwischen Ich und Welt spielt. Auch wird in diesem Zusammenhang betont, dass ein (hermeneutisches) Verstehen respektive Nichtverstehen immer an Übersetzungsleistungen geknüpft ist. So steht schlussendlich deutlich vor Augen, dass es der Übersetzungsleistung als das essenzielle auslösende Momentum bedarf, damit Transformationsprozesse überhaupt in Gang gesetzt werden können.

Auch das Ressort *Praxis* ist wieder reich bestückt und streift z. B. mit dem folgenden Beitrag unser Schwerpunktthema, wenn [Anna Gruber und Dominik Hagmüller](#) mit *Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte* die Diskussion um kreative Einsatzgebiete digitaler Medien und Tools eröffnen und sie anhand des Beispiels der Praxisvolks-

schule der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich erörtern. Denn digitale Medien und Tools, so die Autorin und der Autor, bieten viele Möglichkeiten, kreative Prozesse im Unterricht und somit kulturelle Bildung anzuregen. Schülerinnen und Schüler können durch den Einsatz digitaler Medien im Unterricht dazu ermutigt werden, sich medienkulturell und künstlerisch-ästhetisch auszudrücken und ihr Selbstwertgefühl zu stärken. In diesem Zusammenhang werden einige medienpädagogische Projekte präsentiert, an deren kreativer Umsetzung sowohl die Schülerinnen und Schüler der Volksschule als auch die Heranwachsenden in der Mittelschule beteiligt waren.

Der Beitrag von [Tobias Buchner und Jelena Ojo](#) diskutiert dann *Makerspaces als Räume der Befähigung für alle?*, indem eine ableismkritische Analyse der Potenziale von Makerspaces in formalen Bildungseinrichtungen präsentiert wird. Denn Makerspaces gelten gemeinhin als Räume, in denen Menschen über ein spezifisches Tun – also das Making – ein Produkt herstellen oder an einer Problemlösung tüfteln (Tinkering). Den Ansprüchen des Maker movements folgend sollte es sich dabei um ‚Räume für alle‘ handeln – um Settings, in denen umfassend Teilhabe möglich wird. Dies ist aber durchaus nicht (immer) der Fall, weshalb die Autorin und der Autor mit dem vorliegenden Artikel diesen (auch demokratiepolitisch relevanten) Anspruch aus der Perspektive der Forschungen zum Ableismus in Frage stellen. So zeigt sich etwa, dass ein Individuum nur als Makerin oder Maker anerkannt werden kann, wenn es über spezifische Fähigkeiten verfügt

bzw. diese entwickelt. Derartige diskursive Konstruktionen wiederholen sich schließlich auch im Kontext von Makerspaces in Bildungseinrichtungen, die im Rahmen des Beitrags eingehender diskutiert werden.

Darüber hinaus hat der Filmanalytiker [Ulrich Kumher](#) auch in dieser Ausgabe einen Beitrag eingebracht, der sich mit dem Film *Toni Erdmann* (DE/AT/MC/RO/FR/CH 2016) von Maren Ade auseinandersetzt, um auf mehreren Ebenen (medienpädagogisch) relevante filmische Bildungspotenziale – aber auch (medien)pädagogische Gefahren – vor Augen zu führen. So zeigt Kumher mehrere Bildungsmöglichkeiten auf, die in Zusammenhang mit dem Film in Frage kommen und liefert neben einer filmanalytischen Untersuchung des Streifens auch Überlegungen zum Einsatz des Films in Bildungszusammenhängen, die auf die bisherigen Befunde der medienpädagogischen Filmforschung Bezug nehmen. So betont der Autor z. B. am Ende seiner Ausführungen, dass *Toni Erdmann* zwischenmenschliche Distanz und Distanzierung thematisiert und deshalb im Bereich des „Begegnungslernens“ von großem Interesse ist, bei dem es vor allem um gelungene Verständigung und gelingende Begegnungen geht, die im Narrativ von *Toni Erdmann* wie in der Schulklasse von geraumer Bedeutung sind.

Einen sensiblen Bereich des (schulischen) Datenschutzes berührt dann [Christian Swertz](#) im Ressort Bildung und Politik, wenn mit seinem Beitrag der *Datenschutz in der Volksschule und elterliche Vertragsfreiheit* zum Gegenstand der Analyse werden. In diesem Zusammenhang werden die medienrechtlichen Praktiken öster-

reichischer Schulen im Umgang mit digitalen Diensten von Unternehmen – so etwa Microsoft – diskutiert. Im Zentrum des Erkenntnisinteresses steht dabei das Verhältnis von Datenschutz und dem Recht auf Vertragsfreiheit. Denn oft genug gehen Schulen für Schülerinnen und Schüler Verträge ein, die den Eltern nicht vorgelegt werden. Angesichts derzeitiger Praktiken und Datenschutzvereinbarungen stellt Swertz so einen Nachbesserungsbedarf fest, wobei sowohl Schulen als auch Erziehungsberechtigten empfohlen wird, der Verarbeitung der von Kindern erzeugten Daten durch Dritte nicht unbesehen zuzustimmen.

David Haselberger und Fares Kayali präsentieren dann ihren Essay *Dorothy und die Zauberer der Digitaltechnik – Versuch einer kritischen Didaktik digitaler Bildung* mit dem die beiden Autoren den Versuch unternehmen, im Sinne der „Medienkritik“ das Verhältnis von Digitalisierung und Bildung auszuloten. Damit soll explizit das Lernen zur Digitaltechnik bereichert werden. Haselberger und Kayali gehen zuerst der Bedeutung des Digitalen nach, bevor das Verständnis von (Medien)Kompetenz in Bezug auf die Sphäre des Digitalen untersucht wird. So wird der medialen Rasterung von Fertigkeiten die menschliche Diskursfähigkeit als didaktisches Ziel digitaler Bildung gegenübergestellt. Zum Abschluss des Beitrags wird eine praxisreflektierende Dialektik im Lernen zur Digitaltechnik aufgezeigt. Und um im titelgebenden literarischen Verweis zu bleiben: Dorothys Weg zurück zu ihrem (veränderten) Zuhause in *Der Zauberer von Oz* wird in diesem Beitrag durchgehend als Allegorie zu derartigen dialektischen Lernprozessen herangezogen.



Darüber hinaus präsentieren wir einen zweiteiligen Beitrag zu gegenwissenschaftlichen Diskursen der Gegenwart, der vor Kurzem in der von Theodor Herzl 1897 gegründeten *Illustrierten Neuen Welt* erschienen ist. [Wolfgang Wein](#) fasst dabei aus der Sicht des Neukantianismus die Argumentationen der *Antiscience* zusammen, die nicht zuletzt mit den Coronaleugnungsprotesten vor Augen steht. In diesem aktuellen Kontext thematisiert der Autor die Gefahren der aktuellen Wissenschaftsfeindlichkeit und rekapituliert die Geschichte relativistischer Positionen in der Geschichte des 20. Jahrhunderts, um ein eindringliches Plädoyer für das wissenschaftliche Denken und mithin für die Vernunft zu halten. Insgesamt stellt sich ihm die Frage: Inwiefern hat sich „der Westen“ seiner eigenen Rationalität – und damit der *Aufklärung* – entledigt, wenn Unvernunft, Irrationalismus, New Age oder Esoterik regieren? Damit steht die Selbstzerstörung westlicher Rationalität genauso zur Debatte wie die Tatsache, dass moderne Wissenschaft und/als *Aufklärung* nach wie vor eine überlegene Form der vernünftigen Weltdeutung darstellt.

Petra Paterno, die Ressortleiterin für *Kunst und Kultur in der Schule*, stellt dann einen medienpädagogischen Beitrag von [Susanne Ertl](#) vor, die als Medienkünstlerin und Social-Media-Werbestrategin seit rund acht Jahren Medienworkshops an Schulen durchführt. Dabei gibt die Medienpraktikerin Einblicke in die verschiedenen Formen altersgerechter Medienarbeit an Bildungseinrichtungen und behandelt vor allem drei Kernthemen ihres Workshops: Denn *erstens* geht es um die Frage, wie weit Digitalisierung

gehen darf, *zweitens* sind Fake News oder Cyber Crime medienpädagogisch mehr als wichtige Themen und *drittens* muss nach wie vor die Rolle der Social Media im Unterricht zum Gegenstand der medienpädagogischen Analyse und Diskussion werden.

Der zweite Beitrag im Ressort *Kunst und Kultur in der Schule* von [Richard Eigner](#) geht – durchaus im Sinne unseres Schwerpunktthemas – der Frage nach, welche Techniken es für die Vermittlung von Klangkunst braucht? Der Autor hält dabei ein (medien)ästhetisches Plädoyer für die Beschäftigung mit hochqualitativer Musik, an der die nächste Generation von Künstlerinnen und Künstlern ihre ästhetische Erkenntnisfähigkeit schärfen und entwickeln kann. Im Rekurs auf Thomas Bernhard betont der Autor, dass es nach wie vor darum geht, jenseits von billiger Kommerzialisierung den (medien)ästhetischen Kunstgenuss in seiner ihm immanenten Eigendynamik zu respektieren und zu achten. Gemeinsam mit seinen Studentinnen und Studenten versucht Eigner dies durch die musikalische Entwicklung öffentlicher Ausstellungsprojekte deutlich zu machen.

In unserem Ressort *Pädagogisches Material* haben Johanna Lenhart und Thomas Ballhausen auch diesmal wieder Rezensionen zusammengestellt: Dies beginnt mit dem Beitrag von [Benedikt Schätz](#), der *Das ist unsere Stadt* von Patrizia Nanz (Expertin für Bürgerinnen- und Bürgerbeteiligung), Charles Taylor (Philosoph und Politiker) und Madeleine Beaubien Taylor (Expertin für Vernetzung) vorstellt. Dabei geht es vor allem darum, wie praktische Bürgerbeteiligung zu demokratischer Erneuerung führen kann.

Durch die Zusammenführung ihrer synergetischen Sichtweisen legt der Band eine prägnante Anleitung vor, die zeigt, was zu tun ist, um handlungsfähige Demokratien auf der Ebene der Partizipation zu etablieren. [Johanna Lenhart](#) hat dann selbst Hand angelegt, indem sie *Niegeschichte* des Journalisten und Science-Fiction-Autors Dietmar Dath bespricht, der mit diesem Band eine umfassende Untersuchung seines Lieblingsgenres vorlegt: Von ihren Anfängen bis zur Gegenwart arbeitet Dath Funktionsweisen der Science Fiction heraus und zerlegt sie mit der eigens dafür adaptierten „funktionalen Literaturanalyse“. Seine offensichtliche Begeisterung für das Genre den Lesenden zu vermitteln, gelingt ihm dabei aber leider nicht wirklich, so die Rezensentin.

Die Autorin [Judith Nika Pfeifer](#) stellt dann für die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE den Katalog *Miranda July* vor, der einen Überblick über das facettenreiche Schaffen der gleichnamigen Künstlerin gibt. Medienübergreifend und in den verschiedensten Künsten aktiv wird July darin nicht nur in der Vielfältigkeit ihres Schaffens erfahrbar, sondern auch als Vertreterin einer neuen Generation, die Eigenwilligkeit offen zelebriert. Pfeifer führt anhand der Publikation durch das Werk von Miranda July und sensibilisiert auf literarische Weise für die Kontexte, Brüche und Kontinuitäten ihrer bislang vorliegenden Arbeiten. [Viktoria Schmidbauer](#) geht in der Folge auf *Szenen des Lesens* von Julika Griem ein, der das Phänomen der Lektüre soziologisch in seiner gegenwärtigen Vielfalt betrachtet. So werden verschiedene Schauplätze und Inszenierungen des Lesens bewusst ohne Kul-

turkritik unter die Lupe genommen und ein breites Bild von Leseszenen – vor allem im Bereich des Romans – dargestellt, die auch in der universitären Lehre aufgegriffen werden können und mithin medienpädagogisch mehr als relevant sind. Den Reigen der Rezensionen schließt dann [Sonja Gassner](#), die *Das Recht auf Sex. Feminismus im 21. Jahrhundert* von Amia Srinivasan durchgesehen hat. Denn wie Sex und gesellschaftliche Machtstrukturen zusammenwirken, analysiert die Philosophin Srinivasan in ihrer aufsehenerregenden Essaysammlung aus verschiedenen Perspektiven und gibt dabei auch ein klares Bild aktueller feministischer Debatten.

Last but not least hat unsere Redaktionsassistentin Katharina Kaiser-Müller wieder Termine und Calls für Ihre Kalender zusammengestellt. Informieren Sie sich im Vorfeld über die [FROG 2022](#), die im kommenden Oktober im Wiener Rathaus stattfinden wird und organisieren Sie noch eine Einreichung für den Call zu den [Video- und Filmtagen 2022](#), bei der Filmschaffende bis zum Alter von 22 Jahren teilnehmen können. Besuchen Sie doch die [#mpaed2022](#), die Herbsttagung der *Sektion Medienpädagogik* (DGfE), oder die [GMW 2022](#), die 30. Jahrestagung der *Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.* (GMW). Auch die *Österreichische Gesellschaft für Forschung und Entwicklung im Bildungswesen* (ÖFEB) richtet den [ÖFEB Kongress 2022](#) aus und die *Gesellschaft für Medienwissenschaft* (GfM) lädt nachdrücklich zu ihrer [GfM-Jahrestagung 2022](#) ein. Und bis zum 31.07.2022 besteht noch die

Möglichkeit, medienpädagogische Projekte für den [Dieter Baacke Preis 2022](#) einzureichen.

Insgesamt hoffen die Herausgeberinnen und Herausgeber dieser Schwerpunktausgabe, dass unsere ästhetisch-künstlerischen Auseinandersetzungen mit digitalen Medien auf mehreren Ebenen in die konkrete Unterrichtspraxis eingelagert werden können, um auch wirklich im Sinne der Medienpädagogik und der Medienwissenschaft im Schulunterricht anzukommen. Wir hoffen, dass wir mit dieser Ausgabe ein rundes Bild unseres Schwerpunktthemas vor Augen führen konnten und wünschen den Leserinnen und Lesern der MEDIENIMPULSE angenehme Stunden der Lektüre und der Anregung ...

Mit herzlichen und kollegialen Grüßen

Jan Torge Claussen, Nicola Przybylka, Petra Missomelius  
und Alessandro Barberi

---

## Literatur

AG Medienkultur und Bildung (2013): „Medienkultur und Bildung“ – Positionspapier der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), online unter: <https://gfmedienwissenschaft.de/gesellschaft/ags/medienkultur-und-bildung> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Baumgarten, Alexander Gottlieb (1988 [1750]): Theoretische Ästhetik: Die grundlegenden Abschnitte aus der „Aesthetica“. Unver-

änderter Print-on-Demand-Nachdruck der 2., durchgesehenen Auflage von 1988, Hamburg: Meiner.

Beinsteiner, Andreas/Kohn, Tanja (Hg.) (2016): Körperphantasien. Technisierung – Optimierung – Transhumanismus, Innsbruck: Innsbruck University Press.

Brandstätter, Ursula (2013/2012): Ästhetische Erfahrung, online unter: <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-erfahrung> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Claussen, Jan Torge (2021): Musik als Videospiele. Guitar Games in der digitalen Musikvermittlung, Hildesheim: Olms, online unter: <https://dx.doi.org/10.18442/167> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Elberfeld, Rolf/Krankenhagen, Stefan (Hg.) (2017): Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung, Paderborn: Wilhelm Fink, online unter: <https://doi.org/10.30965/9783846761564> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Hug, Theo/Kohn, Tanja/Missomelius, Petra (2016): Editorial, in: Ebd. (Hg.): Medien – Wissen – Bildung. Medienbildung wozu? Innsbruck: Innsbruck University Press, 9–14, online unter: DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1303> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hg.) (2019): Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung, München: kopaed.

Krauß, Jutta (2021): Die Lehre ohne Leib oder Leibkörper im Blick, online unter: <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/lehre-ohne-leib-oder-leibkoerper-blick> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

McLuhan, Marshall (1964): Understanding media: The extensions of man, London: Routledge.

McLuhan, Marshall (2011 [1962]): Gutenberg-Galaxy: The Making of Typographic Man, Toronto: University of Toronto Press.

Meis, Mona-Sabine/Mies, Georg-Achim (Hg.) (2018 [2012]): Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit. Kunst, Musik, Theater, Tanz und digitale Medien, 2. aktualisierte Auflage, Stuttgart: Kohlhammer.

Niesyto, Horst (2012/2013): Medienkritik und pädagogisches Handeln, online unter: <https://www.kubi-online.de/artikel/medienkritik-paedagogisches-handeln> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Orland, Barbara (2005): Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen, in: Ebd. (Hg.): Artificielle Körper – Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. Reihe Interferenzen – Studien zur Kulturgeschichte der Technik Band 8, Zürich: Chronos, 9–42.

Rode, Daniel/Stern, Martin (Hg.) (2019): Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in der Gegenwart, Bielefeld: transcript.

Wiesche, David/Lipinski, Kim (2020): Bewegung in, durch und mit Virtueller Realität. Forschend lernen in der Sportpädagogik, in: Mertens, Claudia/Basten, Melanie/Schöning, Anke/Wolf, Eike (Hg.): Forschendes Lernen in der Lehrer/innenbildung. Implikationen für Wissenschaft.