



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 3, 2026
doi: 10.21243/mi-26-03-22
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Wie lernen wir morgen?

Eine Schule für das digitale Zeitalter

Hans Christian Merten
Petra Paterno

Das Ressort „Kunst und Kultur in der Schule“ der MEDIENIMPULSE stellt in loser Interview-Serie die führenden Akteurinnen und Akteure der heimischen Medienkunst vor. Im Zentrum dieser Werkstattgespräche stehen künstlerische Positionen und medientechnologische Entwicklungen sowie Fragen nach Arbeitsbedingungen, Archivierung und Ausbildung. „create your world“, die Zukunftsinitiative der Ars Electronica in Linz, lädt unter anderem junge Künstlerinnen und Künstler dazu ein, sich mit eigenen Projekten einzubringen und sich mit Medien, Kunst und Gesellschaft auseinanderzusetzen. Ein Gespräch mit dem langjährigen „create your world“ Leiter Hans Christian Merten über die Rekordeinreichungen beim „u19– create your world“ Wettbewerb, warum Verbote nicht helfen, Schulen neue Lernmodelle

brauchen und warum Self-Care kein egoistischer Luxus ist, sondern Voraussetzung für gesellschaftliches Engagement.

The "Art and Culture in Schools" department of MEDIENIMPULSE presents, in an occasional interview series, leading figures in Austrian media art. These workshop conversations focus on artistic positions and media-technological developments, as well as questions of working conditions, archiving, and education. "create your world", the future initiative of Ars Electronica in Linz, invites young artists, among others, to contribute their own projects and engage with media, art, and society. A conversation with Hans Christian Merten, long-time head of „create your world“, about record submissions in the u19-create your world competition, why bans don't help, why schools need new learning models, and why self-care is not a selfish luxury but a prerequisite for social engagement.

Petra Paterno (P. P.): Sie bezeichnen *create your world* als „alternative Lernplattform“. Was bedeutet das für die Auswahl und Präsentation der Projekte?

Hans Christian Merten (H. C. M.): Wichtig ist zunächst die Unterscheidung: *u19-create your world* ist die Kategorie im Rahmen des Prix Ars Electronica, *create your world* das übergreifende Programm, das sich nicht ausschließlich an ein unter 19-jähriges Publikum richtet, sondern an alle Generationen. Und ja, wir verstehen uns definitiv als alternative Lernplattform – mehr denn je. Entscheidend ist der Prozess des Lernens. Damit meine ich eine gewisse Haptik: Ich als Mensch kann mich erinnern, wie es mir ergangen ist, als ich bestimmte Dinge erlernt habe – in der Schule, am Spielplatz. Ich verbinde mit Lernerfahrungen bestimmte Gefühle. Vielleicht unterscheidet uns das am stärksten von KI-Syste-

men. Wir fragen uns nicht, wie es einer KI ergeht, wenn sie mit Informationen gefüttert wird, oder ob eine Maschine etwas beim Lernen empfindet. „Negotiating Humanity“ lautet das Motto der diesjährigen Ars Electronica. Bei *create your world* beschäftigen wir uns demnach auch mit Fragen der Identität.



Abbildung 1: *Digital Intimacy* ist eine Installation von Yogi Fraisl und Philip Hübner, die den Umgang mit dem Smartphone thematisiert und in der Kategorie Young Professionals (bis 19) von der Jury eine Anerkennung erhielt. (Credit: Yogi Fraisl, Philip Hübner/Ars Electronica [CC-BY-SA])

P. P.: Wo setzen Sie beispielsweise an?

H. C. M.: Die mentale Gesundheit – insbesondere von jungen Menschen – ist in den vergangenen Jahren ein virulentes Thema geworden, mit dem wir uns auch bei der Ars Electronica beschäftigen. Wir geben Anregungen, wie man möglicherweise einen besseren Umgang mit Handysucht und digitaler Überforderung finden kann. Auch haben wir eine Kooperation mit der Beratungsstelle *Rat auf Draht* ins Leben gerufen: Während der Dauer des

Festivals sind Vertreterinnen und Vertreter von „Rat auf Draht“ präsent und geben Einblicke in ihre Arbeitsweisen. Auch junge Menschen, die selbst Erfahrungen mit mentalen Problemen gesammelt haben, sind vor Ort – weil wir von Peer-to-Peer-Learning sehr überzeugt sind. Man darf nicht müde werden, Projekte zur Stärkung der mentalen Gesundheit anzubieten.

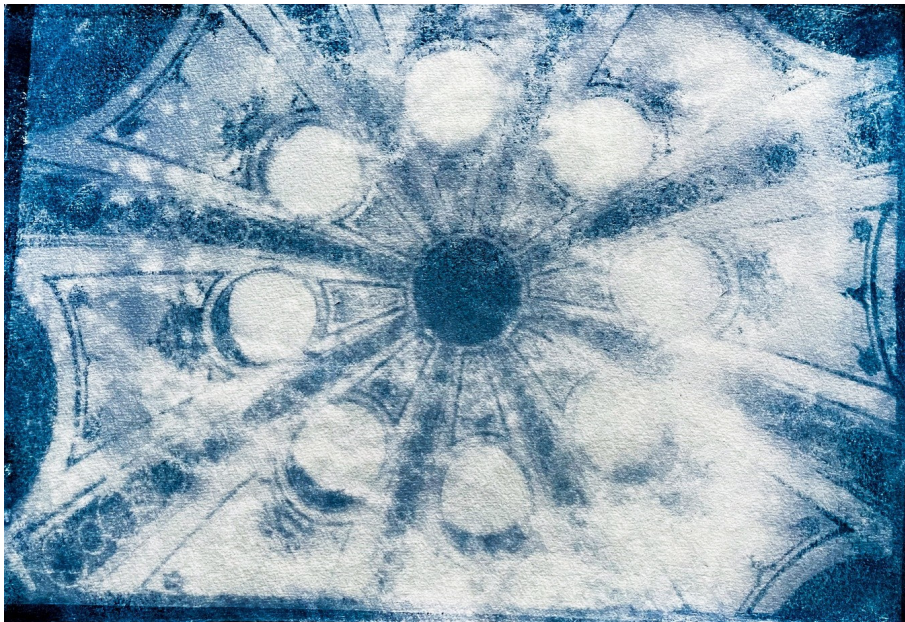


Abbildung 2: Instabiles Zuhause, gewann den Hauptpreis in der Kategorie Young Creatives (bis 14), und untersucht das Gefühl von Heimat aus der Perspektive eines 14-jährigen, der aufgrund des Krieges aus der Ukraine nach Österreich emigriert ist. Demian Ivanov fotografiert Wiener Stadtlandschaften und überträgt sie in eigenhändig entwickelte Cyanotypien — eine Frühform der Fotografie. (Credit: Demian Ivanov/Ars Electronica [CC-BY-SA])

P. P.: Gibt es Themen und Tendenzen, die Kinder und Jugendliche besonders stark beschäftigen? Ein Projekt oder ein Zugang, das Sie überrascht hat?

H. C. M.: Es ist immer wieder spannend, wie vielfältig die Einreichungen sind. Wir haben in diesem Jahr bei *u19– create your world* mit über 600 Einreichungen einen Rekord gebrochen. Themen, die wiederkehren, sind die Klimakrise und die damit einhergehende Verantwortungsverschiebung. Junge Menschen haben das Gefühl, ein Rezept liefern zu müssen, um die Welt zu retten. Dabei geht die Alterskurve nach unten: Wir haben schon 10- und 12-Jährige, die das Gefühl haben, sie müssten hierzu Ideen liefern. Im Versuch, hier entgegenzuwirken, landet man wieder bei der mentalen Gesundheit.

P. P.: Inwiefern?

H. C. M.: Self-Care ist nicht selbstsüchtig. Im Gegenteil. Es ist sehr wichtig, dass man sich um sich selbst kümmert. Wenn man gestärkt ist, fällt es einem leichter, sich positiv in die Gesellschaft einzubringen.

P. P.: Sie leiten *create your world* seit 2013. Gibt es so etwas wie eine Community? Verbindungen, die halten? Kontakte mit Schulen? Allianzen?

H. C. M.: Da ist noch Luft nach oben. Wir wollen das stärken – einen Rahmen bieten, dass sich die ehemaligen Gewinnerinnen und Gewinner treffen und austauschen können. Aber wir bekommen auch mit, dass ehemalige Teilnehmerinnen und Teilnehmer von *u19–create your world* im Umkreis der Ars Electronica mitwirken – im Festivalteam oder als Kunstschaaffende.

P. P.: Das Social-Media-Verbot für Unter-14-Jährige hat für viel Diskussion gesorgt. Gleichzeitig zeigen Dokumentarfilme Jugendliche, die freiwillig drei Wochen aufs Handy verzichten. Ihre Einschätzung: Braucht es diesen Schutz? Oder erleben wir hier eine Wiederholung der Schundliteratur-Debatte der 1950er-Jahre – nur digital?

H. C. M.: Das ist eine ambivalente Sache. Grundsätzlich bin ich kein Freund von Verboten, zumal Verbote bei Fragen der Erziehung nicht besonders nachhaltig sind und meist nicht den gewünschten Lerneffekt erzielen. Das Beispiel Australien – Vorreiter beim Social-Media-Verbot – zeigt ja, dass das Verbot weitgehend umgangen und somit ausgehebelt wurde. Zugleich wissen wir aber auch um die Gefahren, die mit einem unreflektierten Umgang mit Sozialen Medien und überhaupt digitalen Angeboten einhergehen. Niemand will alles nur gutheißen. Mein Vorschlag wäre: Kinder und Jugendliche dahinführen, dass sie selbst ihren Umgang mit dem Handy gut managen. Dass sie sich Fragen stellen wie: Was macht das mit mir? Welche Identität teile ich in den Social-Media-Kanälen? Mobbing und andere Cyber-Übergriffe nehmen kein Ende. Da geht es auch um Selbstschutz und Information – im Sinne von: Was sind meine Rechte, und wo kann ich mich hinwenden, wenn mir das alles zu viel wird? Aber Selbstbestimmung ist ein wichtiger Faktor.



Abbildung 3: 12,5 Quadratmeter – Platz für ein Auto, oder ... begann mit einem leeren Schulhof-Parkplatz und Kindern, die sich mehr Bewegungsmöglichkeiten wünschten und gewann den Hauptpreis der Young Creatives – bis 12. (Credit: Klasse 1b, Mittelschule Kettenbrücke / Ars Electronica.[CC-BY-SA])

P. P.: Welche Rolle kann dabei der Schule zufallen? Es gibt das Fach Digitale Grundbildung. In unserem letzten Gespräch haben wir die Problematik angesprochen, dass sich digitale Technologien schneller verändern als Lehrpläne und Ausbildungssysteme. Mittlerweile haben wir ein neues Pflichtschulfach: „Informatik und Künstliche Intelligenz“. Und stehen wieder vor derselben Frage: Wie könnte ein zukunftsfähiges Lehr- und Lern-Modell aussehen?

H. C. M.: Das Bewährte im Bildungssystem hat nach wie vor seine Berechtigung und soll nicht infrage gestellt werden. Aber neue Technologien und ihre dynamische Entwicklung laden dazu ein, Lernwege zu erweitern und zu ergänzen.

P. P.: Was bedeutet das konkret?

H. C. M.: Denkbar wäre ein modulares System, das sich genauso dynamisch verändern kann wie die Technologien – und das sich von der Elementarpädagogik bis zur Hochschule durchzieht. Es braucht Freiräume, neue Lernsituationen, eine Wissensvermittlung, bei der außerschulische Expertinnen und Experten aus Technologie, Wirtschaft und Kunst selbstverständlich eingebunden sind. Bei der *create your world* -Tour haben wir gute Erfahrungen mit Peer-to-Peer-Learning gesammelt. Die Rollenbilder müssten sich ändern, auch Lehrpersonen werden wieder zu Lernenden.

P. P.: Wie kann Medienpädagogik auch jene Kinder erreichen, die wenig Zugang zu Technik, Kulturangeboten oder stabilen Lernumgebungen haben? Hat die Medienpädagogik ein Klassenproblem?

H. C. M.: Definitiv. Man muss inklusiv vorgehen und Gelegenheiten schaffen, Grundkompetenzen zu erlernen. Klassendistinktion hat es immer schon gegeben, aber Selektionsmechanismen haben sich mit den neuen Technologien noch einmal verschärft. Das streift auch wieder das Thema der mentalen Gesundheit. Denn die Bedeutung von Handy, sozialen Medien und Nutzung anderer Technologien hat bei der Identitätsbildung bei jungen Leuten enorm zugelegt.

Zur Person

HANS CHRISTIAN MERTEN leitet seit 2013 die Programmschiene *Create your world* der Ars Electronica, die sich mit einer Vielzahl an Initiativen an junge Menschen richtet. Merten studierte Audio-technik und -Design in Wien, lehrte er an der Fachhochschule Hagenberg (Medientechnik und Design) und an der BHS für Kommunikation und Medien in Freistadt, seit 2005 ist er Leiter des *Projektstudios Music for Film & Media* in Gutau (OÖ).

Kontakt und weitere Informationen

Kontakt: *u19-create your world* Prix Ars Electronica:
prixars.u19@ars.electronica.art

Ab sofort können schon wieder Projekte bei *u19-create your world* eingereicht werden: <https://calls.ars.electronica.art/2027/u19/>