



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 57, Nr. 2, 2019  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

## Editorial 2/2019

### Freies Heft

Alessandro Barberi

*Da die Redaktion in letzter Zeit mit dem Relaunch intensiv beschäftigt war, hat sie sich in Absprache mit dem Herausgeber, dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (bmbwf), entschlossen, mit einem „Freies Heft“ die neuen MEDIENIMPULSE der Öffentlichkeit zu präsentieren. Sprich, wir publizieren in dieser Ausgabe Beiträge, die nicht, wie sonst, einem Schwerpunktthema gewidmet sind, sondern haben unsere Beiträger\*innen eingeladen, aktuelle medienpädagogische Problemfelder in offener Art und Weise zu analysieren, um den Stand der medienpädagogischen Diskussionen auf den Punkt zu bringen und ihn mit dem Neustart in allen Wortbedeutungen zu aktualisieren.*

Wenn ein medienpädagogisches Online-Journal auf der Ebene der *Informations- und Kommunikationstechnologien* (IKT) seinerseits ein medienspezifisches und programmiertechnisches Update braucht, kann es vorkommen, dass das Journal mit vernachlässig-

barer Verspätung etwa ein Monat später erscheint. Denn der Übergang der MEDIENIMPULSE in das neue *Open Journal System* (OJS) brachte mit dem Relaunch eine ganze Reihe von Fragen mit sich, welche die Redaktion der MEDIENIMPULSE in den letzten Monaten durchgängig beschäftigt haben:

- Wie kann der Übergang zum neuen System und damit der Relaunch möglichst ohne große Brüche in der Publikationskontinuität bewerkstelligt werden?
- Wie schaffen wir es, die Daten und Dateien der alten Ausgaben in das Neue *Open Journal System* (OJS) zu übertragen, ohne dass z. B. die alten Links ins Leere laufen?
- Was können wir für ein zeitgemäßes Layout tun und wie nutzen wir nun etwa hinsichtlich des Reviewprozesses das neue Backend?
- Was ist zu tun, wenn unsere Beiträge von nun an als pdf-Dateien heruntergeladen werden können? Welche Schriftart, welche formalen Vorgaben und welches Layout verwenden wir?
- Was bedeutet das neue System für die redaktionelle Arbeit in den einzelnen Ressorts?

Die Ausgabe der MEDIENIMPULSE 2/2019 hat derartige Fragen durchgängig beantwortet und tritt mithin per se im neuen digitalen Design den Beweis an, dass die Redaktion ihrerseits eine gewisse Medienkompetenz an den Tag legen kann. Denn es freut uns außerordentlich, dass wir mit dieser Ausgabe nun wieder ganz für unsere Leserinnen und Leser da sein können und online verfügbar sind. Dies übrigens parallel zur Veröffentlichung unserer Druckausgabe 2016/2017, die wir dieses Jahr bei der FROG präsentieren werden. Da die Redaktion in letzter Zeit mit dem Relaunch intensiv beschäftigt war, hat sie sich in Absprache mit dem Herausgeber, dem *Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung* (bmbwf), entschlossen, mit einem „Freien Heft“ die neuen MEDIENIMPULSE der Öffentlichkeit zu präsentieren. Sprich, wir publizieren in dieser Ausgabe Beiträge, die nicht, wie sonst, einem Schwerpunktthema gewidmet sind, sondern haben

unsere Beiträger\*innen eingeladen, aktuelle medienpädagogische Problemfelder in offener Art und Weise zu analysieren, um den Stand der medienpädagogischen Diskussionen auf den Punkt zu bringen und ihn mit dem Neustart in allen Wortbedeutungen zu aktualisieren.

Diese Ausgabe präsentiert deshalb im von Christian Swertz betreuten Ressort Forschung zwei Beiträge, die *erstens* das Verhältnis der Medienpädagogik zur Psychiatrie und *zweitens* zur Filmgeschichte des Kinderfilms behandeln:

So analysieren und diskutieren Nele Sonnenschein, Katharina Herde und Anna-Maria Kamin die medienpädagogische Arbeit im Umfeld der forensischen Psychiatrie, um die Förderung der Inklusion in einem mehr als exklusiven Feld voranzubringen. Dabei zeigen sie sehr deutlich, dass aktive Medienarbeit sich aufgrund strenger Sicherheitsvorschriften bislang nicht als Methode im Rahmen der Behandlung in der forensischen Psychiatrie etablieren konnte, obwohl diesbezügliche Vorteile klar vor Augen stehen. Damit liegt auch die medienpädagogisch mehr als relevante Frage im Raum, warum Menschen, die an einer psychischen Instabilität leiden, in unseren Gesellschaften nach wie vor und *en principe* in den Kontext der Kriminalität gestellt werden. Gerade deshalb ist der Bereich der forensischen Psychiatrie ein äußerst interessantes Gebiet, um – durchaus im Sinne Michel Foucaults – den Mechanismus von Ein- und Ausschluss oder von Ein- und Aussperrung zu untersuchen. Die Möglichkeiten eines positiven Einsatzes der medienpädagogischen Arbeit können so in einem besonders sensiblen institutionellen Bereich ausgelotet werden. Dabei betonen die Autorinnen anhand der vorliegenden Forschungsergebnisse, dass medienpädagogische Arbeit die vorhandenen Therapieformen mehr als sinnvoll ergänzen könnte, aber immer wieder an institutionelle Barrieren stößt. Dennoch kann gerade die Arbeit mit neuen Medien psychisch instabilen Straftä-

terinnen und Straftätern die Möglichkeiten zum (Medien-)Kompetenzerwerb eröffnen und so deutlich zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen. Aktive Medienarbeit kann also dabei helfen, Menschen auf ein selbstständiges Leben außerhalb der Einrichtung vorzubereiten. Da therapeutische wie auch medienpädagogische Maßnahmen auf eine aktive gesellschaftliche Teilhabe abzielen, lassen sich enge Verbindungen zum Konzept der Inklusion herstellen. Deshalb muss auch die Medienpädagogik beständig die Forschungsergebnisse der inklusiven Pädagogik berücksichtigen, um sie dann praktisch in konkreten didaktischen Settings umzusetzen.

Fabian Hemmerich stellt sich dann die ebenfalls wichtige Frage, inwiefern ethnische Stereotype in Kinderfilmen ein medienpädagogisch relevantes Problem darstellen. Auch er erläutert damit Probleme der Inklusion des „Randständigen“, die er durch die Analyse von drei Filmbeispielen vor Augen führt: unter Berücksichtigung bisheriger Forschungsbefunde setzt sich der Autor eingehend mit konkreten Szenen aus *Onkel Remus Wunderland* von Harve Foster und Wilfred Jackson (1946), *Dumbo* von Ben Sharpsteen (1941) und *Shrek 2* von Andrew Adamson, Kelly Asbury und Conrad Vernon (2004) auseinander, um u. a. die rassistischen Stereotype des „Schwarzen“ oder des „kriminellen Mexikaners“ auszumachen und damit zu einer kritischen und d. h. hier antirassistischen Diskussion einzuladen. Im Fokus stehen dabei aus medienpädagogischer Sicht immer auch die möglichen Handlungsoptionen von Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie der Kinderfilm-Industrie selbst. Denn für alle Beteiligten stellt sich die durchaus auch juristische Frage, wie derartige vorurteilsbeladene Klischees abgebaut werden können. In diesem Kontext geht es vor allem darum, dass das Ableiten sinnvoller pädagogischer Schlussfolgerungen nur unter Berücksichtigung individueller Merkmale der jeweiligen Rezipientinnen und Rezipienten sowie der jeweiligen filmischen Darstellungen möglich ist. Dies entspricht in den

hier präsentierten Analysen am Ende einer rezeptionsästhetisch vorgehenden Filmsoziologie. Dabei ist es Hemmerich immer darum zu tun, ethnische Vorurteile abzubauen und interkulturelle Akzeptanz – ganz *inklusiv* und d. h. *humanistisch* – zu fördern. Es bleibt also mit dem Autor zu hoffen, dass die Thematik ethnischer Stereotype am Beispiel von Kindermedien sowohl in der Forschung als auch in der pädagogischen Praxis weiterhin eine wichtige Rolle spielen wird, da die pädagogische und gesellschaftliche Relevanz dieses Problemfeldes in jedem Fall außer Frage steht.

Auch das von Christian Berger betreute Ressort Praxis hat in diesem freien Heft wieder zwei bemerkenswerte Beiträge für die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE betreut und gestaltet, um empirische Beispiele für die Handlungsorientierte Medienpädagogik vor unsere medienpädagogischen Augen zu stellen:

Deshalb präsentieren wir mit dem Artikel von Christoph Kaindel das *Projekt Youth Hackathon*, das ein herausragendes und ganz praktisches Beispiel für die Spielentwicklung im Rahmen der soeben umgesetzten „Digitalen Grundbildung“ liefert. Im Rahmen des *Youth Hackathon-Workshops* setzen Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I innerhalb von vier Stunden eigene Spielideen um. Genutzt wird dabei vor allem die freie Software Scratch, die jederzeit aus dem Netz heruntergeladen werden kann. Sie läuft auf allen aktuellen Browsern und das auch mobil. Die mit dieser Software gestalteten, fertigen Spiele können dann zum *Youth Hackathon Wettbewerb* eingereicht werden. Ein *Youth Hackathon-Workshop* kann mithin ganz praktisch den Anstoß zu einem umfangreicheren Medienprojekt liefern, in dessen Rahmen nicht nur technisches, sondern auch thematisches Wissen erworben und vertieft werden kann. Derartige Medienprojekte bieten also auf allen Ebenen die Möglichkeit, ganz praktisch Medienkompetenz aufs Spiel zu setzen, zirkulieren zu lassen und so zu erweitern. Kindern und Jugendlichen wird so im Sinne des „Sprachspielers“

(Norbert Meder) die Möglichkeit geboten, Ideen und Themen, die ihnen wichtig sind, im Rahmen eigener Medienproduktionen umzusetzen. So zeigt dieses Projekt, wie alle Ebenen der Medienkompetenz, nämlich Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (nach Dieter Baacke) im Spiel angespielt werden können. Deshalb zählen auch Computerspiele zu den wichtigsten Medien der Jugendlichen, weshalb es aus medienpädagogischer Sicht mehr als nahe liegt, hier anzusetzen. Nicht zuletzt, weil es mittlerweile viele kostenlose und einfach zu bedienende Werkzeuge zur Spielentwicklung gibt, die nur darauf warten von Lehrerinnen und Lehrern in der konkreten Unterrichtspraxis verwendet und eingesetzt zu werden. Das *Projekt Youth Hackathon* geht übrigens im nächsten Schuljahr weiter, wobei die Workshops zwischen Oktober 2019 und Jänner 2020 stattfinden sollen.

In diesem ganz konkreten, praktischen und d. h. immer auch „spielerischen“ Sinn sekundiert dann Christian Berger, der über das am Makerlab der Pädagogischen Hochschule Wien situierte Projekt *HOORCH* berichtet, mit dem auf einfachster Ebene damit begonnen werden kann, die Praxis des Hör-Spiels zu erlernen. Der Beitrag stellt einen eingehenden Erfahrungsbericht über dieses Entwicklungsprojekt am Zentrum für Lerntechnologie und Innovation dar und bietet so ganz wichtige Einblicke in die derzeitige Unterrichtspraxis und ihre notwendige kritische Reflexion. *HOORCH* ist ein Entwicklungsprojekt, das sich zum Ziel gesetzt hat, den Prototypen eines digital-analogen Spieles zu entwickeln, das zugleich im freien Spiel und als didaktisches Medium im Unterricht verwendet werden kann. Dabei geht es vor allem darum, dass Kinder im Spiel durch die Spielfiguren angeregt werden, eigene Geschichte(n) zu entwerfen, die dabei entstehenden Dialoge mit Geräuschen anzureichern und sie so im Sinne der Mediengestaltung zu Hör-Spielen werden zu lassen. Als Zielgruppe wurde der Einsatz im Primarstufenbereich – also Kinder von 6–10 Jahren

– definiert. Das Spiel und seine Bauteile werden unter Creative Commons-Lizenz zum Nachbau als Unterrichtsmaterial zur Verfügung stehen, wobei sich schon jetzt ökonomische Probleme auf-tun: Denn für die Produktion einer höheren Stückzahl sind die Rahmenbedingungen der Pädagogischen Hochschule nicht geeignet. Berger berichtet deshalb, wie ein derartiges Projekt auch da-durch umgesetzt werden könnte, dass neuartige Produktions- und Vertriebsmodelle erprobt werden. Eventuell könnte die Her-stellung von Kleinserien auch als Unterrichtsprojekt in Polytechni-schen Schulen oder HTLs erfolgen. Die Weiterentwicklung der Bauteile und des Raspberry PI werden aber mit Sicherheit auch laufende Anpassungen in der Software und Hardware von *HOORCH* erfordern.

Auch Petra Missomelius greift als Ressortleiterin erneut tief in die Bereiche Bildung – Politik ein, wenn sie für die medienpädago-gisch interessierten Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE zwei brandaktuelle Beiträge zum Thema Bildung, Digitalisierung und Urheberrecht herausgibt:

So hat sich Andreas Weich mehr als bemüht, ausgehend von der unter Medienpädagoginnen und Medienpädagogen weithin be-kannten „Dagstuhl-Erklärung“, das jüngst entworfene „Frankfurt-Dreieck“ der Medienbildung und Digitalisierung vorzustellen. Denn nach der Veröffentlichung der „Dagstuhl-Erklärung“ waren die Reaktionen durchwegs positiv und zustimmend, was aber nicht bedeutete, dass die Bereitschaft zur Kritik nicht vorhanden war. So können heute Überarbeitungsvorschläge berücksichtigt werden. Aus medienwissenschaftlicher Sicht war die Idee eines multiperspektivischen Zugangs „anschlussfähig“ und auch das Auftauchen von Begriffen wie „Kultur“ wurde in dieser medien-pädagogischen Diskussion begrüßt. Im Detail ließen sich jedoch einige problematische Annahmen, Verkürzungen und blinde Fle-cken ausmachen. Weich präsentiert deshalb die Unterzeichnerin-

nen und Unterzeichner sowie den Originaltext der Erklärung und führt so in das „Frankfurt-Dreieck“ ein, das ausgehend von der grundlegenden Trias von Analyse, Reflexion und Gestaltung die drei Ecken des Dreiecks medienpädagogisch fast schon verbindlich macht: *Erstens* der Bereich der menschlichen Interaktion, die Nutzung, Handlung und Subjektivierung abdeckt, *zweitens* die Sphäre der technologischen und medialen Strukturen und Funktionen und *drittens* das Feld der gesellschaftlichen und kulturellen Wechselwirkungen. Im Zentrum all dieser Achsen steht dann der jeweilige Betrachtungsgegenstand, der „objektivierend“ entlang der drei „Ecken“ analysiert werden kann. Weich liefert so auch für die konkrete Unterrichtspraxis ein mehr als anwendbares Modell angesichts der digitalen Bildungsprobleme.

Das gerade Medienpädagoginnen und Medienpädagogen immer wieder mit Fragen des Urheberrechts konfrontiert sind, zeigte sich nicht zuletzt angesichts der bildungspolitischen Diskussionen zur Urheberrechtsreform der EU. Herbert Gnauer behandelt deshalb in seinem Beitrag in mehreren Akten *Eine schier unendliche Geschichte* des Urheberrechts. Denn als Ende März 2019 das EU-Parlament die heftig umstrittene Richtlinie 2019/790 zum Urheberrecht im digitalen Binnenmarkt beschloss, stand annähernd allen Bürgerinnen und Bürgern dieses medienrechtliche Problemfeld vor Augen. Mitte April passierte die Richtlinie dann den europäischen Rat und muss nun im Rahmen von zwei Jahren im jeweiligen nationalen Recht der Mitgliedstaaten verankert und umgesetzt werden. Kaum eine europäische Richtlinie traf je auf ähnlich massiven Widerstand. Gnauer fasst deshalb für die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE den Themenbereich des Urheberrechts luzide und höchst informativ zusammen und beantwortet die Frage, wie ein derartiges medienrechtliches Thema, das bis vor Kurzem ausschließlich Spezialistinnen und Spezialisten kümmernte, ins Zentrum einer breiten, höchst kontrovers und emotional geführten Debatte treten konnte. Der Autor gibt dabei eine

breit angelegte Antwort auf diese Frage und erklärt auf der Basis zahlreicher Referenzen, aber auch aus persönlicher Sicht, weshalb die Angelegenheit des Urheberrechts eben noch längst nicht erledigt ist und gerade Medienpädagoginnen und Medienpädagogen noch lange beschäftigt werden wird.

Auch das Ressort Kultur – Kunst wurde erneut von den Ressortleiterinnen Rosa Danner und Ruth Sonderegger mit zwei bemerkenswerten Beiträgen bestückt, die von einem Kindermuseum und von (historischen) Stadterkundungen berichten:

So hat die Ressortleiterin Rosa Danner selbst medienpädagogisch Hand an ein Aufnahmegerät angelegt und mit Elisabeth Menasse-Wiesbauer, der Direktorin des ZOOM Kindermuseums, ein äußerst interessantes Interview geführt. Parallel zu den Beiträgen im Ressort Praxis wird dabei erneut das Spielen (von Sprachspielerinnen und Sprachspielern) zum Gegenstand der Debatte gemacht. Denn das Spielen ist auch im musealen Zusammenhang wohl die adäquateste Form für Kinder zur (symbolischen und materiellen) Aneignung der Realität oder der Außenwelt. So blicken Menasse-Wiesbauer und die MEDIENIMPULSE gemeinsam auf 25 Jahre Kindermuseum zurück und diskutieren die Besonderheiten von Kulturvermittlung für Kinder. Dabei wird mehr als deutlich, was andere Institutionen von dieser musealen Medienpädagogik übernehmen könnten, um theoretisch und praktisch in den Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen oder Studentinnen und Studenten die Kunst zu befördern, spannende Inhalte „multimedial“ mit allen Sinnen zu vermitteln, um damit vor allem Neugierde zu wecken. Auch im Sinne der in dieser Ausgabe mehrfach diskutierten inklusiven Pädagogik können so Zugangshürden auf verschiedenen Ebenen abgebaut werden. Angesichts der aktuellen Herausforderungen stehen Medien und Medienbildung für Menasse-Wiesbauer mithin ganz klar im Zentrum von musealer

Vermittlungsarbeit und damit auch im Herzen der Medienpädagogik.

Auch der zweite Beitrag des Kultur- und Kunstressorts widmet sich medienpädagogisch der Frage, wie Vermittlungsarbeit konkret werden kann. Denn Anton Tantner ist ein versierter Historiker und hat bereits viele Stadtführungen hinter sich. *Stadterkundungen abseits touristischer Pfade* sind also eines seiner Spezialgebiete. Wie wir also Geschichte(n) beim Flanieren auf die Spur kommen und sie digital im Unterricht umsetzen können wird in seinem Beitrag eindringlich diskutiert. Denn neben den traditionellen Formen der von Fremdenführerinnen und -führern sowie für Touristinnen und Touristen angebotenen Führungen werden Stadtpaziergänge in den letzten Jahren zur Aneignung und Vermittlung unterschiedlichster Inhalte immer beliebter. Die Themenpalette reicht von der Sicherheitspolitik über den Dritten Mann im Wiener Untergrund bis zu den Eigenarten der Wiener Grätzel- oder Parkgeschichte(n) oder den Spuren von Leo Trotzki in Wien. Tantner, seinerseits hinlänglich bekannt für seine kulturgeschichtlichen Hausnummern-Flanerien, gibt den Leserinnen und Lesern der MEDIENIMPULSE einen kleinen Überblick zu dieser Form der Stadterkundung und listet sehr medienkompetent eine Reihe von einfachen Tools und Programmen (Guidemate, Google Maps, YouTube etc.) auf, die nur darauf warten in der urbanen Spurensuche medial genutzt zu werden. Zudem erläutert er sehr medienpraktisch und ausführlich, wie solche Touren als digitale Audiospaziergänge praktisch in der Lehre eingesetzt und gestaltet werden können.

Und auch der weithin bekannte Ressortleiter Thomas Ballhausen, hat das Ressort Neue Medien wieder mit herausragenden Rezensionen bespielt, die es den Leserinnen und Lesern der MEDIENIMPULSE in der (analogen oder digitalen) Buchhandlung leicht(er) machen sollen:

So hat Anna Baar jüngst mit *Als ob sie träumend gingen* einen beeindruckenden Roman vorgelegt, der das Verhältnis von Erinnerung und Medialität durchwegs behandelt. Veronika Zoidl hat sich deshalb für die MEDIENIMPULSE auf Spurensuche durch diesen Jahrhunderttext gemacht. Simon Nagy bespricht dann Stephen Greenblatts *Der Tyrann*, da der gegenwärtige Siegeszug autoritärer und faschistischer Politik auch im Blick auf die Dramen Shakespeares ergründet werden kann. Greenblatt untersucht den Aufstieg, die Politik und tyrannischer Figuren, um das Verständnis für die Dynamiken des Despotischen auf eine Weise zu schärfen, die mit Sicherheit auch heute von Nutzen sein kann. Johanna Lenhart kümmert sich dann um die Tatsache, dass 1933 die *Librairie Au Pont de l'Europe* als erste deutsche Exilbuchhandlung in Paris eröffnet wurde. Denn Inge Thöns und Herbert Blank haben jüngst die Geschichte dieser faszinierenden Buchhandlung dokumentiert und in Buchform publiziert. Bianca Burger liest dann aus Erica Fischers *Feminismus revisited* vor, das sich eingehend mit der Frage beschäftigt, inwieweit die in den 1970er Jahren geführten feministischen Kämpfe noch heute Relevanz haben und weiter ausgefochten werden. Was hat sich seitdem verändert und wo gibt es Anknüpfungspunkte zwischen heutigen und damaligen feministischen Debatten? Last but not least hat der Ressortleiter sich auch selbst eingebracht. Thomas Ballhausen referiert den faszinierende Band *Gloaming* des britischen Musikers und Autors Keaton Henson und lässt so gemeinsam mit dem Autor inmitten urbaner Wirklichkeiten eine Geisterwelt erscheinen.

Schlussendlich zählt es zur medienpädagogischen Tradition der MEDIENIMPULSE, dass unsere eigentliche Chefin Katharina Kaiser-Müller sich um unser aller Kalender kümmert, indem sie den Leserinnen und Lesern medienpädagogisch relevante Termine vorschlägt. Sie hat zum wiederholten Male und erneut viele Calls und Ankündigungen gefunden, die sich am Ende unserer Ausgabe finden: Sie wollen wissen wann und wo die *Game City 2019*, die vi-

*deo&filmtage* oder die *FROG* genau stattfinden? Sie wollen die *Code Week 2019* das *Barcamp der Initiative Medienbildung Jetzt!* oder den *media literacy award 2019* nicht verpassen? Und sie wollen vor allem wissen, wann die Redaktion die *Druckausgabe MEDIENIMPULSE 2016/2017* bei der *FROG* präsentiert? Verlassen Sie sich bei der Beantwortung dieser Fragen auf Katharina Kaiser-Müller ... Klicken Sie sich durch die Termine und vernetzen sie sich 2019 analog und digital mit uns!

Wir freuen uns abschließend, unseren Leserinnen und Lesern die neuen *MEDIENIMPULSE* präsentieren zu können und werden mit Sicherheit auf alle Anregungen, Wünsche und Beschwerden reagieren, die bei der digitalen Mediennutzung aufkommen ... In diesem Sinne wünschen wir unseren Leserinnen und Lesern noch einen schönen medienpädagogischen Sommer. Klicken und lesen Sie sich (r)ein!

Im Namen der Redaktion

Alessandro Barberi, Katharina Kaiser-Müller und Christian Swertz