

Besprechungen

Ralf Biermann / Johannes Fromme / Dan
Verständig (Hrsg.)

Partizipative Medienkulturen

Positionen und Untersuchungen zu
veränderten Formen öffentlicher Teilhabe

Wiesbaden: Springer VS, 2014. – 300 S.

ISBN 978-3-658-01792-7

(Reihe Medienbildung und Gesellschaft; 25)

Partizipation – ein Thema, das insbesondere im Zusammenhang medientechnologischer und kultureller Entwicklungen, speziell in Zusammenhang mit der Entwicklung eines „Mitmachernetzes“, auf unterschiedlichen Ebenen bearbeitet und diskutiert wird. Die vielfältige Beschäftigung mit dem Thema geht dabei mit vielfältigen Nutzungsweisen, Bedeutungen und Konnotationen des Begriffes einher. Diesen Umstand der „Mannigfaltigkeit der Diskurspositionen“ aufgreifend, liefern Ralf Biermann, Johannes Fromme und Dan Verständig (alle Universität Magdeburg) mit der Herausgabe des Sammelbandes „Partizipative Medienkulturen“ eine vielseitige Zusammenstellung von transdisziplinären Perspektiven auf das Thema. Die Beiträge stammen zu großen Teilen vom 5. Magdeburger Theorieforum, das im Juli 2012 an der Otto-von-Guericke Universität Magdeburg stattfand.

In einer ausführlichen Einleitung beleuchten die Herausgeber den Begriff der Partizipation vor dem Hintergrund der Mediatisierung als einem gesellschaftlichen Metaprozess aus unterschiedlichen Perspektiven und liefern damit eine inhaltliche Rahmung der folgenden sehr diversen Artikel. Sie beziehen sich zunächst auf den Begriff der politischen Partizipation nach Habermas und stellen Bezüge her zur Erziehungswissenschaft und zur Medienpädagogik. Im Anschluss an Baacke greifen sie die Argumentation auf, dass politische Partizipation immer zunächst eine kommunikative Kompetenz bzw. Medienkompetenz erfordert. Als dritten Bezugsrahmen ziehen sie Jenkins' Analyse einer partizipativen Kultur heran, in deren Rahmen er auch zentrale Kompetenzen herausgearbeitet hat, die für eine aktive und gestaltende gesellschaftliche Teilhabe im Zeitalter der digitalen Medien erforderlich sind. Ihre eigenen Ausführungen schließen die Herausgeber mit einer Weitung des Blickes, indem sie anführen, dass die skizzierten Entwicklungen auch über

pädagogische und bildungstheoretische Fragestellungen hinaus relevant sind.

Die Gliederung der Beiträge in grundlegende, theoretisch-konzeptionelle sowie bereicherspezifische Zugänge bietet eine gute Strukturierung der insgesamt sehr unterschiedlichen Ansätze und Perspektiven.

Der erste Teil „Grundlegende Beiträge zu medialer und politischer Partizipation“ beginnt mit zwei Beiträgen von Heinz Moser und Jeffrey Wimmer zur Veränderung politischer Partizipation durch die Entwicklung einer digital geprägten Kultur. Moser verfolgt einen eher normativen Ansatz und plädiert für ein verändertes, stärker aktualitätsbezogenes Politikverständnis. Er schlägt als Leitlinie medienpädagogischen Handelns die Förderung einer Kultur der (aktualitätsbezogenen) Teilnahme vor, um so das Ziel einer „Digital Citizenship“ zu erreichen. Wimmer hingegen stellt in einer sehr differenzierten analytischen Betrachtung die Frage in den Mittelpunkt, wie sich eine medial gesättigte Gesellschaft auf den Wert und das Verständnis von Partizipation auswirkt, und liefert damit eine gute Ergänzung zu dem normativen Ansatz von Moser.

In einem eher auf die Fachdisziplin der Medienpädagogik an sich abzielenden Beitrag kritisiert Christian Swertz die häufig zu unspezifische Verwendung des Begriffs Partizipation in der medienpädagogischen Diskussion und versucht, diese Annahme durch eine Analyse der Begriffsverwendung aus verschiedenen Perspektiven zu belegen, um darauf aufbauend einen Vorschlag zu entwickeln für eine medien- und gesellschaftskritische Fassung des Begriffes. Da jedoch nur einzelne Beiträge zur Analyse herangezogen wurden, bleibt die in großen Teilen sicher berechtigte Kritik leider etwas einseitig begründet.

Aus einer demokratietheoretischen Perspektive argumentieren Jakob Dörre und Gerhard Chr. Bukow, dass die als neu titulierten Probleme der Informationsfilterung und des personalisierten Zugangs zu Informationen im Netz eher auf alte Probleme der Aktivierung verweisen, und heben die Bedeutung einer politischen Bildung hervor, die auch die Filter- und Personalisierungsproblematik digitaler Medien mit aufnimmt.

Corinne Büching, Julia Walter-Herrmann, Heidi Schelhowe schlagen zur Förderung einer umfassenden, reflektierenden Medienkompetenz – auch im Sinne Jenkins' – verschiedene Lernsituationen vor und greifen damit eine eher medienpädagogisch-praktische Ebene auf.

Der Beitrag von Thorsten Lorenz überrascht in seiner inhaltlichen Ausrichtung im Vergleich

zu den restlichen Beiträgen des Bandes zunächst etwas, liefert aber mit einer theoretisch fundierten, medienhistorischen Betrachtung der gesellschaftlichen Mechanismen der In- und Exklusion einen sehr spannenden und bereichernden Beitrag, der deutlich zeigt, wie unterschiedlich konnotiert der Partizipationsbegriff in Verbindung mit unterschiedlichen Medienkulturen sein kann.

Der zweite Teil „Bereichsspezifische Zugänge zu partizipativen Medienkulturen“ beginnt mit einer medien- und kommunikationstheoretischen Betrachtung der Entstehung und Weiterverbreitung von Gerüchten (Karin Bruns). Forschungen zu Computerspielen werden aus zwei Perspektiven aufgegriffen: aus analytischer Sicht am Beispiel der Modding-Kultur als partizipativer Medienkultur (Benjamin Beil) und aus pädagogisch-praktischer Perspektive als Vorschlag zur Förderung von Medienkompetenz durch Game Development als Unterrichtsprojekt (Kristina Jonas und Marten Jonas).

Theoretisch fundierte Analysen und Betrachtungen partizipativer Medienkulturen und deren erziehungswissenschaftliche Implikationen runden die Auswahl der Beiträge ab. So plädiert Markus Deimann dafür, das aktuell vielfach eher pragmatisch und/oder ideologisch diskutierte Thema einer Open Education (MOOCs, OER etc.) aus einem bildungstheoretischen Blickwinkel zu betrachten und auch ideengeschichtliche Wurzeln hier mit einzubeziehen. Kerstin Mayrberger hebt die Bedeutung von partizipativen Formen des Lehrens und Lernens als Vorbereitung auf die Teilhabe in einer partizipativen Medienkultur hervor und versucht, die allgemeine Didaktik und die recht pragmatisch orientierte Mediendidaktik mit ihrer spezifischen Form einer partizipativen Mediendidaktik durch notwendige medienpädagogische Elemente und Sichtweisen zu ergänzen.

Den Abschluss bilden Tobias Hölterhof und Mandy Schiefner-Rohs mit einem kritischen Blick auf das Bildungspotenzial von Peer-Education zur Förderung von Selbstbestimmung in institutionalisierten Bildungsprozessen.

Das Buch liefert einen sehr guten Überblick über die Vielfalt der wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Themenkomplex der partizipativen Medienkulturen. Die be-

wusst geringe redaktionelle Einschränkung der inhaltlichen Beiträge bietet einen offenen Raum für eine transdisziplinäre „Werkschau“ und damit die Möglichkeit, auch Perspektiven wahrzunehmen, die sonst außerhalb des eigenen wissenschaftlichen Tellerrandes liegen. Allerdings würde es den Gesamtzusammenhang des Buches besser verdeutlichen, wenn die Beiträge durch verbindende Zwischentexte oder eine noch stärker integrierende Einleitung noch etwas mehr zueinander in Bezug gesetzt würden.

Christina Schwalbe

Ulrike Braun

Exzessive Internetnutzung Jugendlicher im familialen Kontext

Analysen zu Sozialschicht, Familienklima und elterlichem Erwerbsstatus

Wiesbaden: Springer VS, 2014. – 111 S.

ISBN 978-3-658-04196-0

Bei der vorliegenden, sehr spannenden Arbeit handelt es sich um eine Sekundäranalyse zur Studie „Exzessive Internetnutzung in Familien“ (Kammerl et al., 2012). Der Fokus der Arbeit liegt in der detaillierten Charakterisierung des Zusammenspiels von (sozialer) Schicht, Familienklima, elterlichem Erwerbsstatus und Internetsucht. Dabei wird festgestellt, dass sich (unter den untersuchten Variablen) der elterliche Erwerbsstatus als geringste, der Sozialstatus als gravierendste Einflussgröße für die Entwicklung einer Internetsucht herausstellt. Es handelt sich um eine äußerst interessante Fragestellung, welche einen fachlichen Input für die Pädagogik, Sozialpädagogik, Psychologie und Soziologie bieten soll.

Das Buch konzentriert sich umfassend auf den Inhalt der Diagnose- bzw. Klassifikationssysteme für psychische Störungen ICD-10¹ und DSM-IV-TR² sowie die Historie der Internetsucht, geht jedoch kaum auf die Integration der „Internet Gaming Disorder“ als diagnostische Entität in das DSM-5 ein (APA, 2013) – wengleich richtig bemerkt wird, dass es sich hier zunächst um eine Forschungsdiagnose handelt. Die Darstellung, Diskussion und Bewertung der im DSM-5 definierten diagnostischen Kriterien hätte einen konkreten Mehrwert für die Arbeit dargestellt, die exklusive Konzentration

1 Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme; herausgegeben von der WHO (Weltgesundheitsorganisation)

2 Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen; herausgegeben von der APA (Amerikanische Psychiatrische Vereinigung)