

Es folgen drei Beiträge zu „Lehren und Lernen im Kontext der Digitalisierung“ mit einem Plädoyer für die Theorie des „expansiven Lernens“ und jeweils einem spezifischen Blick auf die Medienkompetenzen der Lernenden und der Lehrenden. Die zweite Hälfte des Buches ist mit Beiträgen zur Praxis gefüllt. Herausforderungen der Digitalisierung für Kita, Primarstufe, Schule, Schulsozialarbeit, Hochschule, berufliche Aus- und Weiterbildung, Erwachsenenbildung und für ältere Menschen werden aktuell, exemplarisch und sehr praxisnah diskutiert.

Durch die Pandemie erhielt die Nutzung digitaler Technik im Bildungsbereich einen Zwangsschub; pädagogische Kommunikation und Lernen über Distanz wurden quasi selbstverständlich, verlangen aber von den Lernenden ein hohes Maß an Selbstorganisation und Selbstständigkeit. Gegen den Begriff einer digitalen Kompetenz bemühen sich alle Beiträge um ein differenziertes Verständnis von Medienkompetenz. So geht es etwa Horst Niesyto um eine Stärkung der medienkritischen Perspektive auf einen digitalen Kapitalismus mit einer neuen Konzentration von Kapital, Wissen und Macht. Ein antagonistisches Denken in Richtig und Falsch müsse dabei überwunden werden. Niesyto zeigt die Nähe von kapitalistischen und digitalen Strukturprinzipien auf und benennt konkret eine Reihe von Problemfeldern, u. a. „soziale Ungleichheiten und Benachteiligungen“ und „weitere Beschleunigung und Fragmentierung von Alltag und Kommunikation“ (S. 26). Auch in anderen Beiträgen wird als wichtiger Kritikpunkt benannt, dass sich die IT-Wirtschaft immer mehr im Bildungsbereich breitmachen kann. Die GEW hat sich mehrfach kritisch zu „Aktivitäten der Digitalindustrie im Bildungsbereich“ geäußert.

Auch die Vermessung von Bildung durch Learning Analytics muss kritisch gesehen werden. Man kann daraus wichtige Erkenntnisse zum (Lern-)Verhalten von Menschen gewinnen. Aber dies kann und darf nur unter Beachtung der Selbstständigkeit und Souveränität der Subjekte (Schorb/Schell, S. 48) geschehen. Gegen eine technologische Engführung einer sogenannten „digitalen Bildung“ müssen vor allem „die symbolisch-kommunikativen Dimensionen von Bildungsprozessen betont“ (S. 29) werden.

Eine Position, wie sie im Beitrag von Schorb/Schell anklingt, dass digital gesteuertes Lernen in der Schule für reproduzierbares Grundwissen genutzt werden könnte und so Freiräume für eine pädagogische Konzentration auf soziale und emotionale Lernkontexte in reformpädagogischem Verständnis entstehen könnten (vgl. S. 47 f.), ist zu diskutieren; kann man diese Bereiche wirklich sinnvoll voneinander trennen? Auch die in der Medienpädagogik verbreitete Konzentration auf ein „starkes“ Subjekt ist zu differenzieren. Für eine Demokratisierung von Lernprozessen, eine Beteiligung der

Lernenden plädieren viele Beiträge; aber eine absolute Verlagerung der Verantwortung für Lernerfolge auf das Individuum verstärkte eher die Ungleichheit in der Bildung. Und das widerspricht einer zentralen GEW-Forderung: Die in der Pandemie gewachsene digitale Spaltung muss überwunden werden.

Dem Anspruch des Titels, „Umriss einer Pädagogik des 21. Jahrhunderts“ zu liefern, wird das Buch durchaus gerecht, wenn man den Fokus der GEW-Positionen einkalkuliert. Ein wichtiges Problemfeld aber wird nur im abschließenden Ausblick des Buches angetippt: Die Chancen der Digitalisierung im Bildungsbereich bewegen sich häufig in rechtlichen Grauzonen, was Praktiker verunsichert. Die Frage, bis wohin pädagogische Institutionen „nicht öffentlich“ sind und was laut Urheberrechtsgesetz und Datenschutzgesetzen erlaubt bzw. illegal ist, bleibt sehr komplex und steht vielfach im Widerspruch zur alltäglichen Nutzung der Medien (vgl. S. 195).

Prof. i. R. Dr. Bernward Hoffmann

## 6.

**Christian Gürtler/Marlis Prinzing/Thomas Zeilinger (Hrsg.):**

*Streitkulturen. Medienethische Perspektiven auf gesellschaftliche Diskurse.* Baden-Baden 2022: Nomos. 260 Seiten, 54,00 Euro

### **Streitkulturen**

Fake News, Hassbotschaften, Trolling und Shitstorms, also Desinformationen, Diffamierungen, Anfeindungen, Manipulationen und Verleumdungen (in traditionellen Begriffen) prägen weithin Foren, Chats und Plattformen der sozialen Medien. Es fällt schwer, noch von „Streitkulturen“ zu sprechen, wie es offenbar die Fachgruppe „Kommunikations- und Medienethik“ der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK) auf ihrer Jahrestagung 2021 tat, die mit diesem Sammelband dokumentiert wird. In zwölf Beiträgen versuchen medienethisch ausgewiesene Autor\*innen, aus verschiedenen Perspektiven gegen diese permanente „große Gereiztheit“ medienethische Strategien und Argumente zu finden. Immerhin führt die Einleitung der Herausgebenden sechs Initiativen in der Zivilgesellschaft und der Wissenschaft an, die dem Verlust der Diskussionskultur entgegenwirken wollen. Gegliedert sind die Beiträge in vier Abschnitte, die sich historische Perspektiven, aktuelle Diskurse, publikumsethische Aspekte und Fragen von Ordnung und Regulierung vornehmen. Die historischen Sichtweisen sind weitgespannt: Sie reichen von einem Plädoyer, die Streitkultur anhand des philosophischen Diskurses wieder zu erlernen und für demokratische Formen zu nutzen (Funiok), über ein Porträt der „Fußnote als Raum wis-

senschaftlicher Streitkultur“ (Haarkötter) bis hin zur Wiederentdeckung Georg Simmels Aufsatz *Der Streit* von 1909 und dessen Eintreten für konfliktzügelnde Faktoren, damit sich Streit für die handelnden Subjekte positiv und wohltuend auswirken kann (Pöttker). Der zweite Abschnitt widmet sich aktuellen Themen: Im ersten Beitrag wird zunächst eine korpuslinguistische Analyse des gegenwärtigen Diskurses zum Koran geleistet, und zwar anhand zweier der bekanntesten Online-medien im Bereich „Rechtspopulismus und Antiislamismus“. Mit ihr kann im Vergleich zu konventionellen Mainstream-Medien wie „Der Spiegel“ und „Die Zeit“ gezeigt werden, dass in den untersuchten Onlinemedien eine rationale, differenzierende Streitkultur mit und über den Islam gänzlich verhindert wird (Krasselt/Dreesen). Anhand einer kürzlichen Kontroverse innerhalb der DGPK bzw. der Zeitschrift „Publizistik“ greift der nächste Beitrag (Schicha) aktuelle Momente um Cancel Culture in der Wissenschaft auf und plädiert für eine grundsätzliche Offenheit und tolerante Streitkultur. Ob der demokratietheoretisch zentrale Begriff der Deliberation für digitale Kampagnen noch aussagekräftig ist, diskutieren die Autor\*innen des letzten Beitrags (Roberts/Filipović) in diesem Abschnitt. Sie kommen zu einem dialektischen Resultat, das Inhalte in den Hintergrund rückt, aber immerhin an formalen Kriterien festhält.

Unter dem für User und Prosumerinnen der sozialen Netzwerke nicht mehr ganz passenden Rubrum der „Publikumsethik“ finden sich im dritten Abschnitt folgende Beiträge: immerhin eine Auseinandersetzung mit Shitstorms und mit ihrem zunehmend disziplinierteren Umgang der Nutzer\*innen. Deshalb formulieren die Beiträger (Wiedel/Dietrich/Knieper) am Ende Kriterien, mit denen die User\*innen die diversen Einlassungen beurteilen können. Nach dem Einfluss, den das jeweilige Interface einer Social-Media-Plattform wie WhatsApp, Facebook, Instagram und Twitter auf die digitale Kommunikation nimmt, fragt der nächste Beitrag (Gürtler). Die Analyse illustriert die normierende Funktion der technischen Skripte; darüber Bescheid zu wissen, könnte einen reflektierteren Umgang fördern. Nach der exemplarischen Befassung mit Desinformationen, Bots und weiteren Risiken im Netz plädieren die Autor\*innen des letzten Beitrags (Büsch/Prinzing) in diesem Abschnitt für einen Basiskatalog zum sozialverantwortlichen Medienumgang in der digitalen Gesellschaft, entsprechend den vielen medienpädagogischen Diskussionen über Kompetenzen und Literacy.

Die drei Beiträge des letzten Abschnitts befassen sich mit „Ordnung und Regulierung“ auch eher aus der Perspektive der klassischen Massenmedien; die bereits ergangenen und noch erforderlichen Regelungen der sozialen Medien auf internationaler, europäischer und nationaler Ebene erwähnen sie nur am Rande. Der erste

Beitrag (Ruppert) fragt aus demokratietheoretischer Sicht, welche Zusammenhänge zwischen Pluralismustheorie und den sozialen Medien zu ziehen sind. Er folgert vor allem, dass die Verbände die sozialen Medien noch zu wenig nutzen, um die gesellschaftliche Basis der digitalen Öffentlichkeit zu verbreitern. Der zweite Beitrag (Jarren) fokussiert die strukturellen und rechtlichen Voraussetzungen, unter denen der etablierte Journalismus und die publizistischen Medien gesellschaftliche Öffentlichkeit herstellen, und fordert, dass Intermediäre und Plattformen eben solchen Regulierungen und Vorgaben unterworfen werden. Schließlich untersucht der letzte Beitrag (Brosda), wie sich eine „Vielfalt der Vernunft“ in der öffentlichen Diskussion (wieder-)herstellen lässt, und identifiziert sieben medienpolitische Felder für einschlägige Reformen.

Den aktuellen problematischen Phänomenen und vielfach geäußerten Besorgnissen über die Verwerfungen, Dysfunktionen und aggressive, manipulative Nutzungen der sozialen Medien, wie sie öffentlich diskutiert und von Gesetzgebern geahndet werden, nähern sich mithin nur einige Beiträge dieser weitgehend akademischen Diskussion. Dementsprechend bleiben auch die ethischen Fragen und vor allem die daraus zu ziehenden konkreten Vorgehensweisen weitgehend allgemein.

Prof. i. R. Dr. Hans-Dieter Kübler

## 7.

### Jan Husemann:

*Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere.* Bielefeld 2022: transcript. 328 Seiten, 49,00 Euro

### Gewalt in Computerspielen als Problem

In seiner Dissertation beschäftigt sich der Soziologe Jan Husemann mit der Bewertung und Problematisierung von Gewalt in Computerspielen, die immer wieder Thema öffentlicher Debatten ist. Ihm geht es in seiner Arbeit aber nicht um die Wirkung von Gewalt, sondern darum, wie sich verschiedene Institutionen diesem Thema annehmen und dadurch ein öffentliches Problembewusstsein schaffen. Als Untersuchungszeitraum wählt der Autor die Jahre 1984 bis 2014. So kann er über den langen Zeitraum hinweg auch Veränderungen im Problembewusstsein und in den Bewertungen nachvollziehen. Die institutionalisierten Sichtweisen analysiert er anhand der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM; heute Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz [BzKJ]), der Fachliteratur in Computerzeitschriften sowie der Sach- und Ratgeberliteratur. Um dieses umfangreiche Material handhabbar zu machen, wählt Husemann fünf Computerspiele aus, die von der BPjM indiziert wurden: *River Raid*, *Doom*, *Command & Conquer: Generals*, *Call of Duty: Modern*