

Editorial 01/2013 Normen und Normierungen

AutorInnen: [Alessandro Barberi](#) / [Christine Trültzsch-Wijnen](#) / [Christian Swertz](#)

Editorial 01/2013

Auf unterschiedlichsten Ebenen werden die Diskussionen und Forschungen der Medienpädagogik von normativ aufgeladenen Begriffen durchzogen: so, wenn es um Standards in der Medienbildung geht, wenn beispielsweise diskutiert wird, welche Inhalte in welcher Form vermittelt werden sollen; so auch wenn zur Debatte steht, wie Medienpädagogik institutionalisiert werden sollte und welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, um einen geplanten Bildungsprozess zu lenken oder anzuleiten.

Derartige Norm(ierung)en wurden bereits mit der Konzeptualisierung des Begriffs Medienkompetenz und im Blick auf die Emanzipation des Menschen kritisch beleuchtet, womit auch Kritik an gesellschaftlichen Herrschafts- und Machtstrukturen verbunden war. Die Orientierung an der sozialwissenschaftlich verstandenen Emanzipation des Menschen ist allerdings in anderen pädagogischen Disziplinen durchaus umstritten. Gleichzeitig ist zu beobachten, dass die gesellschaftskritische Perspektive im medienpädagogischen Diskurs über die Orientierung von Medienkompetenz und Medienbildung eine immer geringere Rolle spielt. Deshalb hat sich die Redaktion der MEDIENIMPULSE entschlossen, dem Thema Normen und Normierungen eine eigene Ausgabe zu widmen.

Dabei sollten folgende Fragen behandelt werden:

- Wie sieht es mit Norm(ierung)en im Bereich der Mediendidaktik aus?
- Wie sind die mit aktuellen Medienkompetenz- und Medienbildungsbegriffen verbundenen Normen epistemologisch und (medien)theoretisch abgestützt?
- Wie lassen sich – nur scheinbar paradox formuliert – wissenschaftlich begründbare medienpädagogische Normen finden, die sich den genannten Normierungen widersetzen und entziehen?
- Inwiefern führt die Einführung von Laptopklassen oder Smartboards im schulischen Bereich oder die Gestaltung von Videospielprojekten in der außerschulischen Medienbildung zu einer unreflektierten Sozialdisziplinierung, die als illegitime Form(at)ierung des Menschen verstanden werden kann?

Der Schwerpunktteil der Ausgabe 1/2013 wird dabei im Sinne der ersten dieser Fragen von [Anja Klimsa](#) eröffnet, die den Problembereich der Prävention in der Medienpädagogik vor Augen führt und dabei mit allem Nachdruck betont, dass heute nicht mehr der zu normierende, zu kontrollierende und mit Mängeln belastete Mensch im Mittelpunkt der Pädagogik steht, sondern die aktiven, emanzipierten und mündigen KompetenzträgerInnen. Angesichts der Unverbindlichkeit von Normenstandards hebt Klimsa so hervor, dass in der Trias von technologischer, normativer und handlungsorientierter Medienpädagogik einzig die letztere Möglichkeiten bietet, den Anforderungen der Medienprävention zu genügen. Denn nur jene medienpädagogischen Angebote, die im Sinne eines *praxeologischen Empowerments* die Teilnehmenden als bewusst handelnde AkteurInnen begreifen, die selbst ihren Raum gestalten, ihre Ziele setzen und ihre eigenen Handlungen auch bewerten, lassen sich als sinnvolle präventive Medienpädagogik umsetzen. Damit rücken die RezipientInnen – auch im Unterrichtsraum – ins Zentrum von Theorie und Praxis und können so im Sinne aktiver und partizipativer

Medienarbeit eingebunden werden. Inwiefern mithin die *handlungsorientierte Medienpädagogik* jenseits der *normativen Medienpädagogik* zu einer didaktischen Norm werden könnte, bleibt zu diskutieren.

[Norm Friesen](#) untersucht dann in seinem Beitrag unterschiedliche Normierungen und Modellierungen der Sozial- und Kulturtechniken des Sprechens und Schreibens bzw. der Sprache und der Schrift, die (historisch) vor allem in zwei Paradigmen erschienen sind: im *rationalistischen* (universalistischen und schriftzentrierten) Modell, das von Descartes bis Chomsky wirksam war und ist, und im *romantischen* (am Ausdruck und dem Sprechen orientierten) Modell, das wir vor allem mit Rousseau verbinden. Friesen beschreibt dabei alte und neue Mythologien der Schrift und hebt u. a. hervor, dass alle monotheistischen Religionen (Islam, Judentum, Christentum) das orale Wort Gottes normativ als wichtigste Instanz der Wahrheit begriffen haben, dem die Schrift untergeordnet war. Er rekapituliert dabei im Rekurs auf Michel Foucaults *Ordnung der Dinge* das moderne Aufkommen einer schrift- und d. h. am Alphabet orientierten Medientheorie etwa bei Jacques Derrida und Friedrich Kittler und expliziert die sozialdisziplinierende und normierende Rolle der Pädagogik, die bis in die Gegenwart reicht. Diese Normierungen existieren auch, so Friesen, in den aktuellen Debatten zur computeraffinen Generation der *Digital Natives* für die indes andere (medienkompetente) Normen der (Medien-)pädagogik gelten als für historische Generationen.

Und so untersuchen auch [Sascha Trütsch und Daniela Pscheida](#) mit ihrem Beitrag die Frage nach Normen und Normierungen im Blick auf die Geschichte und Gegenwart des privaten Lebens. Dabei zeigen sie in vier Schritten, dass Privatheit etwa in der (publizistischen) Fotografie seit jeher eine – auch skandalöse oder verletzende – Rolle gespielt hat und heben hervor, dass es dabei immer um normierende Mediennutzung ging und geht. Der Bereich des *Geheimen* und seiner *Aufklärung* wird dabei ebenso analysiert wie der Problembereich der *kommunikativen Übertragung(en)* zwischen Privatem und Öffentlichem. So scheint mit der TV-Sendung *Big Brother* eine gläserne Durchsichtigkeit und Normierung der Intimität erreicht zu sein, die einen markanten Einschnitt in der Mediengeschichte der „veröffentlichten Privatheit“ darstellt, womit auch eine tiefe Veränderung normativer Konzepte einhergeht. Doch damit nicht genug, halten die AutorInnen anhand breiter empirischer Daten fest, dass wir es heute zwar mit Normverschiebungen und -lockerungen zu tun haben, nicht aber mit einer grundsätzlichen Auflösung von Normen und Normierungen in der Wissens- und Informationsgesellschaft.

Daran anschließend führt [Thomas Damberger](#) den Begriff der *Halbmedienkompetenz* ein, um ihn – durchaus philosophisch – an den traditionellen Normen der (Halb-)Bildung zu messen. Denn wenn nach Dieter Baacke die Medienkompetenz aus Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung besteht, stellt sich die Frage, wo dabei die spezifisch kritische Dimension des Individuellen liegt. Gibt es parallel zu Adornos Begriff der Halbbildung also auch derartige Beschränkungen der Normen (in) der Medienkompetenz? Damberger erläutert breit die Epistemologie des Willens von Arthur Schopenhauer und weist sie ob der Unveränderlichkeit von Wille und Charakter als wenig nützlich für PädagogInnen aus. Demgegenüber lassen sich Menschen im Rekurs auf Wilhelm von Humboldt als fremd- und selbstbestimmt zugleich beschreiben, weshalb es bei ihm zu einer nützlichen dialektischen Aufhebung kommt, die mit Kants Autonomiebegriff, seiner Selbstgesetzgebung und dem Konzept der Mündigkeit zusammengebracht werden kann. Die kritische Dimension von Medienkompetenz – so Damberger abschließend – ist daher die Norm der *Medienmündigkeit*. Wer aber über diese mündige, individuelle kritische Dimension nicht verfügen kann, der ist im pädagogischen Sinne *halbmedienkompetent* bzw. *medieninkompetent*.

Darüber hinaus verweist ein interessanter Bericht, den [Thorsten Fuchs](#) für die LeserInnen der MEDIENIMPULSE als Abschluss des Schwerpunktteils erstellt hat, auf eine Tagung, die am 01. und 02. November am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien zum Thema

„Normativität und Normative (in) der Pädagogik“ stattfand, in deren Rahmen eine ausgewiesene ExpertInnenrunde unser Schwerpunktthema diskutierte. Dabei wurde u. a. diskutiert, inwiefern bildungspolitische Normen ein kritisches Intervenieren schwierig aber nicht unmöglich machen so wie die Notwendigkeit betont wurde, konkrete Praktiken in ihrer Normativität zu beschreiben.

Aber auch in den anderen Ressorts hat sich Einiges getan, das für unsere LeserInnen mit Sicherheit von großem Interesse ist. So haben [Andreas Steininger und Christian Swertz](#) im Ressort *Forschung* das Lernen durch Spielen von Echtzeitstrategiespielen (RTS – *Real Time Strategy Games*) untersucht, indem sie anhand von *Starcraft 2* den subjektiv wahrgenommenen Wissenstransfer von 444 SpielerInnen mit einem Fragebogen erkundeten. Dabei sehen etwas weniger als die Hälfte der Befragten einen Wissenstransfer im Bereich der sozialen Kompetenz, der Medienkompetenz, der persönlichkeitsorientierten Kompetenz und der kognitiven Kompetenz. Und mehr als 50% der Befragten nehmen subjektiv einen Wissenstransfer im Bereich der sensomotorischen Kompetenzen und der Fremdsprachkenntnisse wahr.

Auch im *Ressort Praxis* haben wir für Sie Verschiedenes zusammengetragen. So unternimmt es [Helmut Hostnig](#), die Umsetzung eines chinesischen Märchens in eine Radiosendung so eingehend zu beschreiben, dass sie als Anleitung zum unterrichtspraktischen *Do it yourself* dienen kann. [Christian Berger](#) verlängert seine inzwischen schon traditionsreichen Ausführungen zum Urheberrecht und [Klaudia Mattern](#) erläutert wie mit dem *MegaZine3*-Tool jede pdf-Datei mit einem Doppelklick in eine Onlinepublikation mit *Pageflip*-Effekt umgewandelt werden kann. [Barbara Buchegger](#) berichtet dann vom *Safer Internet Day* und hält fest, dass die Projekte der Schulen immer besser werden und der Kompetenzzuwachs spürbar ist. Und [Christian Schreger](#) berichtet vom „Digitalen Tagebuch“ seiner M2, das im Mai 2000 startete und für zwei Monate geplant war. Inzwischen sind 13 Jahre daraus geworden.

Das Ressort *Bildung/Politik* kann diesmal zwei bemerkenswerte Artikel präsentieren: So untersucht [Karl H. Stinger](#) im ersten Teil (s)einer Artikelserie 10 Jahre nach dem Irakkrieg von 2003 die fatale Rolle der *embedded journalists* und damit die Funktion von Manipulation und Propaganda im medientechnisch unterstützten *info war*. Dabei wird klar, dass die objektive Berichterstattung, für die Stinger Kriterien anbietet, mit dem Sturz Saddam Husseins, der nie Massenvernichtungswaffen besaß, in eine einseitige und subjektive verwandelt wurde. Dass das Morden im Zeitalter von High-Tech-Rüstung und digitalen intelligenten Waffen nach wie vor ein grausames und brutales Geschäft ist, steht dabei genauso vor Augen wie die Tatsache, dass Politik, Militär, Fernsehsender und andere berichtende Medien den Anspruch auf Wahrheit durch gezielte Täuschung, bewusste Lüge und propagandistische Falschinformation ersetzt haben. Ein Zusammenhang, dem auch die deutsche politische Publizistin Jutta Dittfurth immer wieder auf der Spur ist, wenn sie Informationen liefert, die in den Mainstream-Medien untergehen. [Alessandro Barberi](#) hat deshalb ihr jüngstes Buch *Zeit des Zorns* rezensiert. Denn Dittfurth weist – ebenfalls für die letzten zehn Jahre – nach, dass die Rüstungsindustrie der BRD die drittgrößte der Welt ist und daher auch die Politik sich danach ausrichten muss. Auch zeigt sie dass die deutsche Bank durch Immobilienhandel mehrere US-amerikanische Städte in den Ruin treibt und weshalb das Verschwinden des Aral-Sees sehr wohl mit den negativen Auswirkungen des Kapitalismus verbunden ist.

Darüber hinaus haben wir auch diesmal eine stattliche Reihe von Rezensionen für Sie zusammengestellt, wobei unser angestammter Rezensent Karl H. Stinger besonders um sie bemüht war: Er führt in die *Science Fiction*-Welt von *Star Trek* und *Metro 2033/2034* ein und stellt u. a. die Spieltrilogie *Mass Effect* und einen Band zu *Clans, Gilden und Gamefamilies* vor. [Thomas Ballhausen](#) bespricht eine Doppelbiografie zu den Brüdern Ernst und Friedrich Georg Jünger und [Raffaella Rogy](#) hat sich den Sammelband *Die Kultur des 20. Jahrhunderts im Überblick* für Sie angesehen. Darüber hinaus hat unsere Doyenne [Susanne Krucsay](#) sich mit *Bankrott der*

Bildungsgesellschaft – Pädagogik in politökonomischen Kontexten von Iwan Pasuchin auseinandergesetzt und präsentiert die Ergebnisse ihrer Lektüre.

Wir hoffen sehr, dass auch diesmal für Sie Lesenswertes dabei ist und freuen uns schon auf Ihre weiteren Besuche. Stellen Sie ihre eigenen Normvorgaben schon in Frage?

Alessandro Barberi, Christine W. Wijnen, Christian Swertz