

Schriften zur Medienpädagogik 55

Medienbildung für alle

Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

Marion Brüggemann
Sabine Eder
Angela Tillmann (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 55

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Diese Publikation erscheint mit Unterstützung der Technischen Hochschule Köln, des ZeMKI (Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung) an der Universität Bremen und der Universität Paderborn.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
D-33602 Bielefeld
Fon: 0521.67788
Fax: 0521.67729
Email: gmk@medienpaed.de
Website: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autorinnen und Autoren verantwortlich.

Redaktion: Marion Brüggemann, Sabine Eder, Angela Tillmann, Tanja Kalwar

Lektorat: Tanja Kalwar

Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

Druck: Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2019
Arnulfstraße 205
80634 München
Fon: 089.68890098
Fax: 089.6891912
Email: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-555-0
e-ISBN 978-3-86736-643-4

Inhalt

Marion Brüggemann/Sabine Eder/Angela Tillmann	
Medienbildung für alle	9
Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.	

1. Theoretische Perspektiven

Ricarda Drüeke	
„Check your privilege“	21
Intersektionale Perspektiven auf digitalisierte Medienkulturen	

Ingo Bosse/Anna-Maria Kamin/Jan-René Schluchter	
Inklusive Medienbildung	35
Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften	

2. Gesellschaftliche Perspektiven

Lorenz Matzat	
„Algorithmic Accountability“	55
Automatisierte Entscheidungen sichtbar machen	

Bernward Hoffmann	
Medienbildung als Teil kultureller Bildung zwischen Inklusion und exklusiven Angeboten	63

Herbert Kubicek	
Medienbildung wirklich für alle?	75
Digitalbetreuung statt Lernzumutung	

Torben Kohring/Dirk Poerschke/Horst Pohlmann	
Computerspielsucht oder digitale Bewältigungsstrategie?	91
Medienpädagogische Implikationen zur Klassifizierung von exzessivem Spielverhalten als Krankheit	

Judyta Smykowski im Interview mit Sabine Eder	
Disability Mainstreaming	105
Gleichstellung von Menschen mit Behinderung als Querschnittsaufgabe	

3. Empirische Zugänge

Ingrid Paus-Hasebrink	
Teilhabe unter erschwerten Bedingungen – Mediensozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender	117
Zur Langzeitstudie von 2005 bis 2017	

Olivier Steiner/Monika Luginbühl/Rahel Heeg/ Magdalene Schmid/Frank Egle	
Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe der Schweiz	131

Sonja Ganguin/Ronja Schlemme	
Mediennutzung blinder Menschen und Implikationen für die inklusive Medienbildung	143

Adrian Roeske/Katharina Heitmann	
Nutzer*innenwünsche an eine alternative Nachrichtenplattform	161
Co-Creation als Methode partizipativer Sozialforschung	

4. Perspektiven aus der Praxis

Wolfram Hilpert	
Einfach für Alle! Politische Bildung und Inklusion	177
Zum Konzept inklusiver Materialien der politischen Bildung. Das Beispiel der multimedialen bpb-Reihe „einfach POLITIK:“	

Christoph Marx/Luise Jahn	
Selbstbestimmte mediale Teilhabe fördern: Das Projekt „Telling Stories/Geschichten erzählen“	193

5. Positionspapier

Ingo Bosse/Anne Haage/Anna-Maria Kamin/Jan-René Schluchter/
GMK-Vorstand

Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten 207

Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der
Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V.
(GMK)

Autorinnen und Autoren 221

Abbildungsnachweis 227

Medienbildung für alle **Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.**

Wir lassen uns mit der Hilfe von digitalen Geräten und Apps durch Städte navigieren, kommunizieren per Online-ID mit Behörden, absolvieren Prüfungen online, nehmen via Internet an Diskussionen, Abstimmungen und Events teil, positionieren uns politisch in sozialen Netzwerken und auf Blogs, recherchieren online Informationen. Wir spielen in Teams mit Menschen, denen wir teils nur online begegnet sind, treffen via Messenger Verabredungen und pflegen Freundschaften, suchen über Online-Portale Partnerschaften und dokumentieren im Netz bedeutsame Momente. Gesellschaftliche Teilhabe, Kommunikation, Weltverstehen und damit einhergehend auch viele Bildungschancen eröffnen sich gerade durch die Nutzung von digitalen Medien. Doch längst haben noch nicht alle Menschen einen selbstbestimmten Zugang zu digitalen Medien. Auch sind Angebote zur Medienbildung ungleich verteilt und häufig nicht breit genug aufgestellt. Überdies bringen Menschen unterschiedliche Medienerfahrungen mit und ihr Medienhandeln erfährt, je nach sozialem und kulturellem Kontext, Alter, Geschlecht, sexueller Orientierung, Behinderung, Ethnie/Rasse, Weltanschauung/Religion usw. eine unterschiedliche individuelle als auch gesellschaftliche Bedeutung.

Von pädagogischer Seite gilt es somit, bezogen auf die zunehmende Durchdringung des Alltags mit digitalen Medien, sowohl die infrastrukturellen Voraussetzungen der Teilhabe als auch die Ungleichheiten im Zugang und in der Nutzung von Medien im Blick zu behalten. Gleichermaßen gilt es auch, die Wechselwirkung und Überschneidungen von gesellschaftlichen Machtdiskursen zwischen verschiedenen ungleichheitsgenerierenden Dimensionen zu reflektieren und daneben die individuellen und gruppenbezogenen Interessen und Bedürfnisse im Medienhandeln wahrzunehmen. Zudem sind Barrieren abzubauen und Möglichkeiten zu schaffen, damit alle Menschen selbst zu Wort kommen und gehört werden können. Im Zuge dessen wandeln sich die Anforderungen an Bildung und Lernen unter den Bedingungen von Diversität und Inklusion. Alte Konzepte sollten überdacht und neue entwickelt werden, um die Teilhabe möglichst aller Menschen und auch die Vielfalt im Medienhandeln zu gewährleisten.

Um Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene mit unterschiedlichen Voraussetzungen kreativ und kritisch teilhaben zu lassen, sind Politik, Kultur und Bildung gleichermaßen gefordert. Gemeinsame Anstrengungen von Medienpädagogik und weiteren Professionen, wie beispielsweise der Inklusionspädagogik, der Kulturpädagogik, der Sozialen Arbeit, sind nötig, um das Recht von Menschen auf eine uneingeschränkte Partizipation an und in der Informations- und Wissensgesellschaft zu erreichen.

Mit diesem Buch möchten wir das Spannungsverhältnis zwischen dem Prozess der Digitalisierung, den veränderten Bedingungen von Teilhabe und der geforderten Vielfalt in den Blick nehmen. Der Titel ist somit Feststellung und Forderung zugleich und macht deutlich, was Medienpädagogik in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft bedeuten kann, ja bedeuten muss. Mit dem Titel „Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.“ schließen wir uns einem weit gefassten Verständnis von Inklusion an, welches unterschiedliche diverse Zielgruppen und vielfältiges Medienhandeln unter Berücksichtigung der inhärenten Macht- und Dominanzverhältnisse in den Blick nimmt.

Der vorliegende 55. Band der GMK-Schriftenreihe zur Medienpädagogik nimmt die Impulse, Beiträge und Diskussionen des 35. Forums Kommunikationskultur auf und liefert Anregungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Bei den Beiträgen handelt es sich um theoretische, empirische und konzeptionelle Zugänge. Ziel ist es, die Reflexionsbasis und den Diskurs um neue Perspektiven zu bereichern. Weiterhin werden Ideen für die medienpädagogische Praxis vorgestellt. Der Band schließt mit dem Positionspapier der GMK zur „Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten“ und aktuellen, daraus resultierenden Forderungen.

Theoretische Perspektiven

Ricarda Drüeke fordert die Leser*innen gleich zu Beginn des Bandes dazu auf, ihre Position bzw. Privilegien, auch bezogen auf die Möglichkeit zur Teilhabe und Partizipation, vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Ungerechtigkeiten wie Rassismus, Klassismus oder Sexismus zu reflektieren: „Check your privilege“! Mit dem theoretischen Konzept der Intersektionalität eröffnet Drüeke eine vielversprechende Option, um differenziert danach zu fragen, wie Teilhabemöglichkeiten in Gesellschaften und damit auch in digitalisierten Medienkulturen verteilt sind. Anhand von zwei Fallbeispielen – der PussyHat-Bewegung und dem Hashtag-Aktivismus von #IfTheyGunnedMeDown und #BlackLivesMatter – diskutiert sie Potentiale, Schwierigkeiten und Herausforderungen von Teilhabe und Inklusion, um

am Ende Potentiale und Herausforderungen mit Verbindungslinien auch zur medienpädagogischen Praxis aufzuzeigen.

Im theoretisch ausgerichteten Beitrag „Inklusive Medienbildung, Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften“ führen **Ingo Bosse**, **Anna-Maria Kamin** und **Jan-René Schluchter** in den Theorie-Praxis-Diskurs der Inklusiven Medienbildung in einer digitalen Welt ein. Ausgangspunkt für diese medienpädagogische Perspektive auf Inklusion bildet ein Verständnis von Inklusion als Prozess. Dieser Prozess ist zum einen als beständige Reflexion von gesellschaftlichen Strukturen zu verstehen, zum anderen als Anspruch an das Individuum, das eigene Handeln zu hinterfragen und gegebenenfalls zu ändern. Die Autor*innen stellen das Spezifische der Inklusiven Medienbildung heraus und beleuchten die Potentiale. Barrierefreiheit, Universal Design und assistive Technologien werden als Werkzeuge einer Bildung „für alle“ dargestellt. Auf methodischer Ebene formulieren die Autor*innen den Anspruch, in der Praxis zielgruppensensibel und individualisiert vorzugehen und vor allem auf die Stärken der Zielgruppen zu setzen.

Das Thema „Inklusion“ ist in aller Munde, Definitionen zu Inklusion sind allerdings durchaus unterschiedlich. Einigkeit herrscht weitgehend darüber, dass alle Menschen partizipieren und die gesellschaftliche Entwicklung mitbestimmen sollen. Allerdings sind die Voraussetzungen nach wie vor ungleich verteilt; so ist es heute technisch bzw. über Algorithmen möglich, Personen aufgrund einer Zugehörigkeit zu einer Gruppe pauschal von der Teilhabe am gesellschaftlichen Leben fernzuhalten. Zudem beinhalten Formen der Inklusion immer wieder auch Elemente von Exklusion. So müssen sich Bildungsangebote nicht nur bezogen auf ihre Zugänglichkeit, sondern auch bei konkreten Angeboten und Produkten die Frage gefallen lassen, in welcher Weise sie in- oder exkludierend wirken. Zudem stellt sich die Frage, ob tatsächlich alle selbst handeln müssen oder es nicht auch ein Recht auf digitale Assistenz geben sollte. Hilft ergänzend dazu das Konzept von Disability Mainstreaming weiter? Diese und weitere Perspektiven werden im folgenden Kapitel vorgestellt und diskutiert.

Gesellschaftliche Perspektiven

Lorenz Matzat setzt sich kritisch mit der Tatsache auseinander, dass im Zeitalter der Digitalisierung immer mehr Alltagsprozesse durch Algorithmen in Form von Software geregelt werden. Die Folgen dieser Automatisierung bleiben dabei aber oft im Verborgenen. Matzat kritisiert diese Entwicklung, auch bezogen auf gesellschaftliche Teilhabeprozesse: Denn Wertungen,

Vorurteile oder moralische Einstellungen, die gezielt oder unterschwellig in Software für selbstlernende Algorithmen einfließen, können dazu führen, dass Personen aufgrund einer Zugehörigkeit zu einer Gruppe pauschal von der Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ferngehalten werden. Mit „Algorithmic Accountability“ stellt der Autor eine Methode aus dem Journalismus vor, über die automatisierte Prozesse sichtbar gemacht und Prozesse der Datenverarbeitung damit kritisch in den Blick genommen werden können. Am Ende des Artikels formuliert Lorenz Matzat Überlegungen dazu, wie die Medienpädagogik sich diese Methode zu eigen machen kann.

Im Beitrag von **Bernward Hoffmann** wird „Medienbildung als Teil kultureller Bildung“ integraler Bestandteil von Soziokultur und damit als Mittel zur Verwirklichung von Bildungsgerechtigkeit verstanden. Ein weit gefasster Begriff von Inklusion liefert Hoffman hierfür die argumentative Brücke. Bernward Hoffmann stellt sich einerseits die Frage, was (und wer) Menschen daran hindert, sich mit Medienbezug zu bilden. Weiterhin diskutiert er, wer den Wert medialer Objekte und medienbezogener (Bildungs-) Prozesse definiert. Zudem seien auch die medialen Kulturprojekte selbst danach zu befragen, welche Kultur sie zulassen und was sie an Kultur anerkennen oder ausblenden. Bernward Hoffmann plädiert dafür, Bildungsangebote mit Medien stärker von unten, für alle und interkulturell anzulegen und damit sensibel für kulturelle Diversität zu sein. Sein Beitrag endet mit drei Thesen zur Medienbildung als Teil kultureller Bildung.

Der Artikel „Medienbildung wirklich für alle? Digitalbetreuung statt Lernzumutung“ von **Herbert Kubicek** greift auf bestehende Untersuchungen zurück und richtet seinen Blick auf die Gruppe der Älteren und ihre Anforderungen an die digitale Teilhabe. Neun von zehn über 80-Jährige waren, so sagt Kubicek, noch nie im Internet. Die meisten Menschen dieser Altersgruppe wollen keine digitalen Kompetenzen erwerben, viele andere können sich aufgrund geistiger oder körperlicher Einschränkungen nicht selbstständig im Internet bewegen. Brauchen wir daher ein Recht auf digitale Assistenz? Der Autor rückt in seinem Beitrag eine häufig vernachlässigte Zielgruppe der Medienpädagogik in den Vordergrund. Er liefert konkrete Zahlen und Anregungen und benennt die Handlungsfelder für die digitale Teilhabe im (hohen) Alter.

Die Weltgesundheitsorganisation WHO hat im Jahr 2018, nach langen Diskussionen, „Gaming Disorder“ – zu Deutsch „Video- und Computerspielsucht“ – als psychische Störung in ihren offiziellen, internationalen Katalog der Krankheitsbilder (ICD-11) aufgenommen. Dieses aktualisierte Klassifikationssystem tritt zwar erst 2022 in Kraft, aber einmal in den Katalog aufgenommen, können zukünftig entsprechende Behandlungen und

Therapien in Deutschland durch gesetzliche Krankenkassen finanziert werden. Diese Entwicklung wirft für die medienpädagogische Arbeit einige Fragen auf, insbesondere weil die Sorge besteht, dass sich mit der Fokussierung auf das Gaming möglicherweise zu sehr mit dem Symptom beschäftigt wird und andere Kontextfaktoren außen vor bleiben. Die Autoren **Torben Kohring**, **Dirk Poerschke** und **Horst Pohlmann** fassen in ihrem Beitrag „Computerspielsucht oder digitale Bewältigungsstrategie? Medienpädagogische Implikationen zur Klassifizierung von exzessivem Spielverhalten als Krankheit“ die wichtigsten Fakten der Diskussion zusammen und diskutieren, welche Auswirkungen eine „Computerspielsucht“ auf das Selbstverständnis und das Arbeitsfeld der Medienpädagogik hat.

Judyta Smykowski erläutert im Interview mit Sabine Eder das Konzept von „Disability Mainstreaming“ und zeigt auf, wie bedeutsam die Gleichstellung von Menschen mit Behinderung als Querschnittsaufgabe für eine diverse und gleichberechtigte Gesellschaft ist. Am Beispiel des Projekts *Leidmedien.de* verdeutlicht Smykowski, wie sich Disability Mainstreaming umsetzen lässt. Das Projekt des Vereins Sozialhelden wurde 2012 zu den Paralympics in London gegründet, um Journalist*innen Tipps für eine Berichterstattung über behinderte Menschen auf Augenhöhe zu geben. Leidmedien fordert Menschen auf, hinzusehen und über behinderte Menschen in den Medien und in der Gesellschaft zu sprechen – Behinderung als allgemeine gesellschaftliche Angelegenheit anzugehen. Behinderung, so gibt Smykowski zu verstehen, wird dabei nicht von außen als Beeinträchtigung interpretiert, sondern als eine soziale Konstruktion wie das Geschlecht. Die Interviewte macht weiterhin deutlich, wie wichtig ihr eine positive Haltung zur Vielfalt ist. Darin liegt für sie die Vision einer inklusiven und diversen Gesellschaft, in der körperliche oder psychische Beeinträchtigungen als Bereicherung wahrgenommen werden. Dass eine solche Haltung nicht selbstverständlich ist und der Umgang mit dieser Vielfalt erlernt werden muss, dazu kann auch die Medienpädagogik, z.B. durch inklusive Filmprojekte, ihren Beitrag leisten.

Der Umgang mit Vielfalt und Heterogenität als Aufgabenfeld für die empirische Forschung findet im folgenden Kapitel Beachtung. Noch immer sind empirische Studien, die nicht von „dem Jugendlichen“ ausgehen, sondern stärker differenzieren, neue Methoden erproben und nicht allein klassische Bildungseinrichtungen in den Blick nehmen, rar. Die folgenden Beiträge nehmen einen breiteren Blickwinkel ein und sprechen damit auch das Thema der sozialen Ungleichheit und deren Reproduktion an. Sie liefern damit wichtige Grundlagen auch zur Entwicklung pädagogischer Förderkonzepte und Fördermaßnahmen, auch für eine inklusive Medienpädagogik.

Empirische Zugänge

Ingrid Paus-Hasebrink fokussiert sich auf sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche, die in der Gefahr stehen, im Zuge der Digitalisierung noch mehr an den Rand der Gesellschaft gedrängt zu werden. Ausgangspunkt ihrer Überlegungen zur „Teilhabe unter erschwerten Bedingungen – Mediensozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender“ ist, dass nicht nur die sozialen und kulturellen Ressourcen, sondern auch die Ressourcen zur gesellschaftlichen Partizipation über Medien ungleich verteilt sind. Anhand ihrer von 2005 bis 2017 in Österreich durchgeführten Langzeitstudie, an der 20 sozial benachteiligte Familien teilgenommen haben, zeigt die Autorin einerseits auf, wie ein Zugang auf theoretischer und methodischer Ebene angelegt werden kann, um der Komplexität der Thematik gerecht zu werden. Ergänzend dazu macht Paus-Hasebrink anhand ihrer Erkenntnisse aus der Studie deutlich, dass sozial benachteiligte Familien hinsichtlich ihres Medienhandels und ihrer Medienerziehung nicht über einen Leisten zu schlagen sind. Sie legt der Medienpädagogik damit insgesamt nahe, Förderkonzepte und Fördermaßnahmen für Familien milieubezogen auszurichten; dabei gelte es aber auch, an die jeweiligen lebensweltlichen Bedingungen der Individuen und die speziellen Interessen und Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen anzuknüpfen.

Das Autor*innen-Team **Olivier Steiner, Monika Luginbühl, Rahel Heeg, Magdalene Schmid** und **Frank Egle** beschäftigt sich mit der Frage der Förderung von „Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe in der Schweiz“. Der Beitrag beruht auf den Ergebnissen einer empirischen Studie zum medienerzieherischen Handeln und zur Medienkompetenz von Fachpersonen in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe. Die Ergebnisse ihrer Studie verdeutlichen, dass viele Kinder und Jugendliche, die in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe in der Schweiz leben, über einen eingeschränkten Zugang zu digitalen Technologien verfügen. Deutlich wird zudem, dass die Einrichtungen, die über ein medienpädagogisches Konzept verfügen, deutlich aktiver mit der Frage der Förderung von Medienkompetenz umgehen und häufiger eine allgemein getragene Team- und Einrichtungskultur gegenüber digitalen Medien an den Tag legen, als jene, die kein medienpädagogisches Konzept verfolgen. Aufbauend auf den Ergebnissen wurden Handlungsansätze für eine medienbezogene soziale Arbeit in (teil-)stationären Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe in Bezug auf einzelne Interventionsfelder (bspw. die Elternarbeit) sowie Zielgruppen (Alter, Handlungsfelder) entwickelt. Auch ausgewählte Beispiele aus den Modulen zu den medienpädagogischen Aktivitäten finden sich im Betrag.

Sonja Ganguin und **Ronja Schlemme** präsentieren in ihrem Beitrag „Mediennutzung blinder Menschen und Implikationen für die inklusive Medienbildung“ die Ergebnisse einer explorativen Studie mit sechs (er) blind(et)en Menschen und liefern damit Einblicke, in welcher Weise (er) blinde(te) Menschen Medien nutzen und welche Herausforderungen sie im Medienhandeln zu bewältigen haben. Ein Ergebnis ihrer Studie ist, dass – wenngleich das Interesse an Medien gegeben ist – Medien von den (er) blind(et)en Menschen selten zum Selbstaussdruck und zur Artikulation genutzt werden. Deutlich wird ebenfalls, dass sich die Möglichkeiten einer gleichberechtigten Teilhabe von blinden Menschen zwar stetig verbessern, aber längst noch nicht selbstverständlich sind. Aus Sicht der Autorinnen besteht die Aufgabe einer inklusiven Medienpädagogik daher zum einen darin, Aufklärung und Sensibilisierung für die barrierefreie Gestaltung von Medienangeboten zu leisten und barrierefreie Lösungen zu vermitteln. Gleichmaßen sei es zum anderen notwendig, Angebote zur aktiven Medienarbeit auch für (er)blindete Menschen zu schaffen.

Erfahrungen im Forschungsprozess, wie sie bei der Entwicklung einer interaktiven App zur lokalen Vernetzung als alternative Nachrichtenplattform gemacht wurden, stehen im Mittelpunkt des Beitrags „Nutzer*innenwünsche an eine alternative Nachrichtenplattform – Co-Creation als Methode partizipativer Sozialforschung“ von **Adrian Roeske** und **Katharina Heitmann**. Die ursprünglich aus der Produkt- und Softwareentwicklung stammende Methode bietet einen interessanten Ansatz zur Erweiterung sozialwissenschaftlicher Praxisforschung. Im Rahmen des vom BMBF geförderten Forschungsprojekts *Tinder die Stadt* wurde die Methode in einem experimentellen und partizipativen Entwicklungsprozess erprobt. Der Artikel fasst die im Prozess gewonnenen methodischen Erkenntnisse zusammen und gibt Hinweise für die Weiterentwicklung der Methode.

In den empirischen Beiträgen sind teilweise bereits erste Ideen für eine inklusive Medienpädagogik angesprochen worden. Im Folgenden geht es nun explizit darum, das medienpädagogische Methodenrepertoire zu erweitern und Anregungen für die Praxis zu liefern.

Perspektiven aus der Praxis

In Einfacher Sprache Politisches zu beschreiben und zu erklären, das ist eine besondere Herausforderung, die sich aber, so wird es im Artikel von **Wolfram Hilpert** deutlich, durchaus meistern lässt. Ausgehend von der fachwissenschaftlichen Diskussion der inklusiven politischen Bildung zeigt

Hilpert auf, wie sich mediale Angebote der politischen Bildung mit inklusivem Anspruch erfolgreich entwickeln und nutzen lassen: „Einfach für Alle! Politische Bildung und Inklusion“. In dem Beitrag beschrieben werden insbesondere Erfahrungen, die bei der Konzeptentwicklung der multimediale bpb-Reihe „einfach POLITIK:“ der Bundeszentrale für politische Bildung gemacht wurden. Die Erkenntnisse geben einen guten Einblick auch in fachdidaktische und inklusionspädagogische Überlegungen.

Unter der Prämisse „aus der Praxis für die Praxis“ lässt sich der Beitrag „Selbstbestimmte mediale Teilhabe fördern: Das Projekt ‚Telling Stories/ Geschichten erzählen‘“ von **Christoph Marx** und **Luise Jahn** zusammenfassen. Das Projekt basiert auf drei zentralen Bausteinen: einem barrierearmen, sachsenweiten Wanderkino, der Produktion eigener medialer Produkte (eBooks) in Werkstätten und auf Workshops sowie Fortbildungen für Fachkräfte in der Arbeit mit Menschen mit Behinderung. Die Autor*innen erläutern, wie es gelingen kann, ein Projekt im Umfeld von Behinderteneinrichtungen und Behindertenwerkstätten erfolgreich umzusetzen und zu etablieren, sodass die geschilderte Medienarbeit nachhaltig zu einer Verbesserung der Teilhabe an der digitalen Gesellschaft führen kann.

Medien prägen gesellschaftliches Orientierungs- und Deutungswissen. Sie sollten deshalb die Vielfalt der Gesellschaft widerspiegeln und Stigmata, Klischees und Vorurteilen entgegenwirken. Inklusive Medienbildung, so schwingt es in vielen der Beiträge mit, hat das Ziel, alle Menschen zu erreichen und gemeinsames mediales Handeln anzuregen. Das abschließende Positionspapier weist auf notwendige Voraussetzungen hin, um (Medien-) Bildungsprozesse über die gesamte Lebensspanne hinweg nach den Zielvorstellungen von Inklusion gestalten zu können.

Positionspapier

Im Vorfeld der einmal im Jahr stattfindenden GMK-Foren werden Positionierungen zum Tagungsthema vorbereitet, die auf dem jeweiligen Forum Kommunikationskultur diskutiert und weiterentwickelt werden. Im vorliegenden Positionspapier „Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten“ unterscheiden die Autor*innen der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) drei Formen medialer Teilhabe. Mit dem Fokus auf „Teilhabe IN Medien“ nehmen sie vor allem die Präsenz ganz unterschiedlicher sozialer Gruppen in den Medien als sichtbares Zeichen von Diversität in der Gesellschaft in den Blick. Das zweite Feld der medialen Teilhabe beschreiben

Bosse et al. als „Teilhabe AN Medien“; gemeint ist damit ein barrierefreier Zugang zu Inhalten und Produkten sowie die Sicherstellung ihrer technischen Bedienbarkeit unter Nutzung unterschiedlicher Sinne. Das dritte Feld umfasst die „Teilhabe DURCH Medien“ und beinhaltet die Mediennutzung als Möglichkeit der öffentlichen Einmischung und Kommunikation, aber auch die Chance zu arbeiten und zu lernen. So können sich Menschen mithilfe von assistiven Technologien Inhalte erschließen und verbreiten. Die programmatische Botschaft besteht darin, dass inklusive Medienbildung die Vielfältigkeit des Menschseins in den Blick nimmt und alle Menschen einbezieht. In diesem Kontext werden Gruppen, die besondere Erfahrungen von Marginalisierung, Benachteiligung und Ausschluss machen, in den Mittelpunkt gestellt.

Die Beiträge des 55. GMK-Bandes „Schriften zur Medienpädagogik“ zeigen einerseits, dass gesellschaftliche Teilhabe und Bildungschancen heute eng mit digitaler Kommunikation und vielfältigen Medienerfahrungen verknüpft sind; sie zeigen aber auch, dass mit dieser Entwicklung, neben zahlreichen neuen Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Partizipation, gleichzeitig auch die Gefahr einer Exklusion einhergeht. Längst nicht alle Menschen haben Zugang zu den digitalen Medienwelten, ihre Medienerfahrungen sind unterschiedlich und auch die Optionen zur Medienbildung sind nach wie vor ungleich verteilt. Der Band liefert wichtige theoretische, empirische sowie konzeptionelle Zugänge, wie eine „Medienbildung für alle“ zukünftig gestaltet werden kann. Damit gibt er wichtige Impulse und Anstöße, die es weiterzudenken, weiterzuentwickeln und auszubauen gilt.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheberinnen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>