

(Un-)Sichtbarkeiten in mediatisierten Gesellschaften. Einblicke ins 40. Forum Kommunikationskultur der GMK

Jennifer Schmidt

Zusammenfassung

Merkmale und Ursachen *sozialer Ungleichheit* sind stets an die Frage gekoppelt, inwiefern Menschen über *gesellschaftlich relevante Ressourcen* verfügen, um an Gesellschaft teilhaben zu können. In Gesellschaften, in denen Prinzipien und Strukturen digitaler Medien tiefgreifend mit gesellschaftlichen Prozessen verflochten sind, kann Medienkompetenz als solche Ressource betrachtet werden. Nur wer über mediale und digitaltechnische Kommunikationsfähigkeiten verfügt, kann an Gesellschaft teilhaben und diese (mit-)gestalten.

Wie Teilhabe und Sichtbarkeit in gegenwärtigen Gesellschaften für alle Menschen gefördert werden kann, diskutierten die Teilnehmer*innen des Forums Kommunikationskultur der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikation (GMK) in vielfältigen wissenschaftlichen und praxisnahen Vorträgen, Lesungen, Talkrunden und Workshops. Das *Klassentreffen der Medienpädagog*innen* wurde vom 17. bis zum 19. November 2023 an der Universität Bielefeld ausgerichtet.

Schlüsselbegriffe: ● Soziale Ungleichheit ● Digitale Ungleichheit ● Kommunikationsfähigkeiten ● Medienkompetenz ● Medienpädagogik ● GMK-Forum

Neue Medien – neue Ungleichheiten

Soziale Ungleichheiten entwickeln sich, wenn Menschen aufgrund ihrer sozialstrukturellen Positionierung weniger an gesellschaftlichen Prozessen partizipieren als andere. Wie regelmäßig und dauerhaft Menschen über *gesellschaftlich relevante Ressourcen* verfügen und in welchem Umfang die gesellschaftliche Teilhabe individuelle Entwicklungschancen beeinflusst, hängt u. a. von soziodemographischen Merkmalen, wie Alter, Geschlecht oder Einkommen sowie von Eigenschaften und Beziehungen sozial integrierter Gruppen, wie soziale Klassen oder Milieus ab (vgl. Kollmorgen 2015, S. 697). Da die soziale Herkunft nicht nur die Teilhabe an Gesellschaft, sondern auch den individuellen Bildungserfolg prägt (vgl. u. a. Hochschulbil-

dungsreport 2020, S. 86ff.), ist soziale Ungleichheit kaum von Bildungsungleichheit zu trennen (vgl. Bourdieu 1982). Herkunftsbedingte Bildungsungleichheit wird seit Jahrzehnten in zahlreichen Studien untersucht (vgl. u. a. Abels 2019; Büchner 2003; Hopf 2010; Siebholz et al. 2013) und ist von verschiedenen Merkmalen und Mechanismen abhängig. Beispielsweise können ein fehlender Zugang zu sowie fehlende Fähigkeiten im Umgang mit *gesellschaftlich-relevanten* Informationen eine ungleiche Verteilung von Lebens- und Bildungschancen nach sich ziehen. So waren in der fortschreitenden Etablierung des Buchdrucks im 18. Jahrhundert beispielsweise hohe Buchpreise, die begrenzte und erschwerte Verfügbarkeit von Büchern in ländlich geprägten Regionen sowie eine mangelnde Alphabetisierung der Menschen verantwortlich für die ungleiche Verteilung der Lesefähigkeiten und entsprechenden Handlungsmöglichkeiten (vgl. Fahlenbrach 2019, S. 93f.). Da gedruckte Schriften als relevante materielle Güter galten, brauchten die Menschen entsprechend Lesekompetenzen (immaterielle Güter), um gesellschaftlich partizipieren zu können. Heutzutage sind Gesellschaften von digitaltechnischen Entwicklungen geprägt: digitale Medien sind *tiefgreifend* mit gesellschaftlichen Prozessen verflochten. Selbst wenn Menschen nicht täglich mit digitalen Medien interagieren, so lassen sich gegenwärtige Subjektivierungsprozesse und kulturelle Praktiken kaum ohne Einbezug digitaler Medien analysieren (vgl. u. a. Allert/Asmussen/Richter 2017, S. 30). Kommunikationsfähigkeiten (vgl. Baacke 1997) können im Kontext des digitalen Wandels als gesellschaftlich relevante Ressource betrachtet werden. Nur wer eigene Gedanken und Ideen *mit* und *über* Medien zum Ausdruck bringen und sich der sozialen Umwelt mitteilen kann, wer entsprechend medienkompetent ist, kann an Gesellschaften teilhaben (vgl. Hurrelmann 2002; Knaus/Schmidt 2023). Medienkompetenz, als klassische Zielperspektive der Medienpädagogik, beschreibt die Fähigkeit, (digitale) Medien souverän und selbstbestimmt nach eigenen Zielen zu nutzen und zu gestalten. Über ihre konkrete Ausgestaltung wird in der Medienpädagogik seit 50 Jahren diskutiert, entsprechend gibt es eine Vielzahl an Weiterentwicklungen und Re-Definitionen neuer Leitbilder und (Kompetenz-)Modelle (vgl. Knaus/Merz/Junge 2023).

Vor dem Hintergrund des medialen (vgl. Hepp 2020) und digitalen Wandels (vgl. u. a. Knaus 2020) widmen sich Forscher*innen vermehrt der Frage, inwiefern die Verfügbarkeit digitaler Medien soziale Ungleichheiten hervorrufen oder verstärken und damit zu einem Privilegierungs- oder Benachteiligungszusammenhang führen kann (vgl. Zillien 2006, S. 86ff; vgl. Scheffer 2020). Die erste Dimension des Konzepts der *digitalen Ungleichheit* ‚first level digital divide‘ (digitale Spaltung), umfasst die Verfügbarkeit, Quantität und Qualität internetfähiger Geräte und fokussiert u. a. regionale Netzabdeckungen und Strecken der Datenübertragung hinsichtlich Geschwindigkeit, Volumen und Qualität (vgl. Verständig/Klein/Iske 2016). Die zweite Dimension ‚second level digital divide‘ (digitale Ungleichheit), beschreibt Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien und fokussiert individuelle Nutzungsroutinen. Beide Dimensionen haben Auswirkungen auf die Wissensverteilung zwischen Personengruppen und können eine ungleiche Verteilung von Lebenschancen und Handlungsmöglichkeiten nach sich ziehen (vgl. Livingstone/Bober/Helsper 2005; van Dijk 2014; weiterführend zum Wissenskluft-Paradigma siehe auch Zillien 2006, S. 70–89).

Das 40. GMK-Forum „Un|Sichtbarkeiten? Medienpädagogik, Intersektionalität und Teilhabe“ bot vielfältige Möglichkeiten, um Fragen sozialer Ungleichheiten im Horizont des digi-

talen Wandels zu diskutieren. Im folgenden Beitrag werde ich ausgewählte Schwerpunktthemen des Forums exemplarisch beleuchten¹.

Mediale Sichtbarkeit und Repräsentation

Digitale Medien eröffnen vielfältige Kommunikations- und Handlungsmöglichkeiten und sind maßgeblich bei der Entwicklung von Persönlichkeit und Gesellschaft beteiligt (vgl. u. a. Knaus 2018, S. 9). Damit prägt auch die (fehlende) Darstellung von Personengruppen in gesellschaftlich relevanten Medien, wie Film oder Computerspielen individuelle Sozialisations- und Subjektivierungsprozesse sowie das soziale Miteinander. Renate Hillen (Feministische Medienpädagogin und Co-Sprecherin der GMK-Fachgruppe Games) diskutierte in ihrem Kurzvortrag unter dem Titel *Pixels of Empowerment: Wie Feminismus Spiele vielfältiger macht* die Darstellung von (Haupt-)Charakteren in Computerspielen. Nach ihrer Analyse kommen weibliche Hauptcharaktere in *Mainstream-Spielen* nicht nur seltener vor, ebenso ist ihr Auftreten für den Spielverlauf häufig weniger bedeutsam als das der Männlichen (zu Geschlechterrollen in Computerspielen vgl. u. a. Hahn 2017; Dorer et al. 2023). Marginalisierte Personengruppen sind in Computerspielen zwar weiterhin unterrepräsentiert, allerdings wurden in den letzten Jahren einige Spiele veröffentlicht, in denen Spielende die Hauptcharaktere hinsichtlich des Geschlechts, der Haut- und Haarfarbe bis hin zu Charaktereigenschaften selbst konfigurieren können (beispielsweise im Action-Rollenspiel *Cyberpunk 2077* (2020) sowie in den Rollenspielen *Baldur's Gate 3* (2023) oder *Dragon Age: Origins* (2009)). Der weibliche Charakter *Saga Anderson* im Survival-Horror-Spiel *Alan Wake II* (2023) oder der weibliche Hauptcharakter *Frey Holland* im Fantasy-Action-Rollenspiel *Forspoken* (2023) sind hinsichtlich geschlechtlicher, ethnischer und kultureller Vielfalt in Computerspielen ebenfalls erfreuliche Entwicklungen. Durch den Kauf und die (Weiter-)Empfehlung der Spiele im eigenen sozialen Umfeld können Nutzer*innen solche Entwicklungen aktiv unterstützen.

Einen aktiveren Einfluss auf die medialen Inhalte – und entsprechend auf die gesellschaftliche Konstruktion von Inklusion und Exklusion (vgl. Wischermann/Thomas 2008, S. 10–11) – haben User*innen hingegen auf Social-Media-Plattformen, sog. ‚partizipativen Medien‘ (vgl. u. a. Knaus 2018, S. 13). Dr. Çiğdem Bozdağ (Universität Groningen und Universität Bremen) zeigte in ihrem Impulsvortrag mit dem Titel *Unsichtbarkeiten in den Medien in Beziehung auf Intersektionalität und Teilhabe* u. a. auf, dass Social-Media-Kanäle mit ihren vielfältigen Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten eine prägende Rolle hinsichtlich der gesellschaftlichen Wahrnehmung von geflüchteten Menschen spielen. Ihre Untersuchung zeigte, dass User*innen auf Social-Media-Kanälen allerdings häufig Inhalte und Kommentare veröffentlichen, die zur Trivialisierung und Normalisierung von Diskriminierung gegen geflüchtete Menschen beitragen (vgl. Bozdağ 2020).

Bei der Analyse von Ungleichheitsstrukturen in digitalen Medien ist neben den *sozialen* Nutzungs- und Interaktionsformen (vgl. Tulodziecki 2018), die gesamtgesellschaftliche Norm-, Wert- und Rollenvorstellungen prägen können, auch die digital-technische Basis digitaler Medien von

¹ In diesem Beitrag kann ich nicht umfänglich auf alle Beiträge des Forums eingehen. Für einen umfassenden Überblick zum GMK-Forum und ergänzenden Informationen empfehle ich die Webseite der GMK: gmk-net.de/veranstaltungen/40-forum-kommunikationskultur-2023/.

zentraler Bedeutung: digitale Prinzipien und Strukturen sind Grundlage und Ausgangspunkt für die *Herstellung* medialer Inhalte (vgl. Knaus 2020; Schelhowe 2007).

„Prinzipien des Digitalen“ und (Un-)Sichtbarkeiten

User*innen bestimmen in den meisten Fällen selbst über die Inhalte, die sie auf Social-Media-Kanälen veröffentlichen. Welche Reichweite sie mit ‚ihren Themen‘ erlangen, entscheiden sie allerdings nicht selbst: einerseits bestimmt die Zielgruppe, die *Community*, welche Inhalte gewünscht sind und andererseits entscheiden Algorithmen, welche Inhalte im *News-Feed* angezeigt werden. Wer sich wo und mit welcher Reichweite Gehör verschaffen kann, wird also von digitalen Strukturen prästrukturiert (vgl. Baecker 2007, S. 9). Damit prägen die ‚Prinzipien des Digitalen‘ wie Automatisierung, Universalität und Binarität, Programmierbarkeit und Algorithmizität, Vernetzung und Referentialität (vgl. Jörissen/Unterberg 2019; Knaus 2020) menschliche Umwelten nicht (mehr) nur, sie sind integraler Bestandteil sozialer, kultureller oder individueller Prozesse (vgl. u. a. Jörissen/Verständig 2017, S. 37; Knaus/Schmidt 2023, S. 3). Zahlreiche Beiträge des GMK-Forums widmeten sich daher dem Zusammenhang von Algorithmizität und digitaler Ungleichheit.

Dr. Raik Roth (TH Köln) sprach im Kurzvortrag darüber, wie algorithmische (Entscheidungs-)Systeme Marginalisierungen und Diskriminierungen stetig reproduzieren und sprach von einem sog. *Discrimination Feedback Loop*. Gemeint ist, dass beispielweise weiblich gelesene Menschen auf *YouTube* erfolgreicher sind, wenn sie Inhalte auf ihren Kanälen veröffentlichen, die ebenso gesamtgesellschaftlich als ‚weiblich‘ gelten. Stereotypische Rollenbilder und strukturelle Diskriminierungen werden somit nicht nur bedient, sondern auch reproduziert: Es konstituiert sich ein durch Algorithmen geschaffenes System, das bestimmte kulturelle Werte und Verhaltensweisen befürwortet oder ablehnt (vgl. Peil et al. 2020, S. 226f.). Damit werden auch individuelle Denkweisen und daraus entstehende gesellschaftliche Handlungsmuster von diesen algorithmischen Systemen (mit-)geprägt.

Janne Stricker und Juliane Ahlborn (beide Universität Bielefeld) zeigten in ihrem Workshop *Daten denken, Diversität darstellen* ebenfalls auf, dass mit Daten (Un-)Sichtbarkeiten reproduziert werden können; gleichermaßen kann die Auswertung von Daten Ungleichheiten jedoch auch *sichtbar* und damit *belegbar* machen. Eine solche Auseinandersetzung mit *Datafizierung* ist umso dringender, da nur sehr wenige Menschen direkten Einfluss auf die Gestaltung algorithmischer Systeme haben, die Auswirkungen allerdings alle Menschen betreffen (vgl. Ahlborn/Verständig 2023). Die Beispiele zeigen, dass in der gegenwärtigen Gesellschaft nicht mehr nur der versierte Umgang mit Medien, sondern auch der reflektierte Umgang mit *digitaler Technik* relevant ist, um Menschen gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen (vgl. Knaus/Schmidt 2023, S. 6). Hierfür bedürfen sie allerdings (medien-)pädagogischer Förderung (vgl. Baacke 1996, S. 117).

Blick in die medienpädagogische Praxis

Für die Persönlichkeitsentwicklung und gesellschaftliche Teilhabe ist es förderlich, Heranwachsende schon im Kindesalter in ihren Fähigkeiten und Kenntnissen im Umgang mit digi-

talen Medien zu unterstützen (vgl. u. a. Tulodziecki 2021). Dabei hängen die medienerzieherischen Fähigkeiten der Eltern nicht selten mit ihren soziodemographischen Merkmalen zusammen. Studien zeigen, dass Familien aus *bildungsnahen* Milieus einen vielfältigeren Umgang mit Medien in der Familie anstreben als Familien aus *bildungsfernen* Milieus (vgl. Theu- nert/Eggert 2017, S. 194f.). Damit sind (medien-)pädagogische Angebote, die kritisch-reflexive und aktiv-kreative Umgangsweisen mit Medien (vgl. Rösch 2017; Schell 1989) und digi- taler Technik (vgl. u. a. Knaus 2020, S. 29ff.) fördern und darüber die familiäre Medienerzie- hung sukzessiv ergänzen, unbedingt notwendig, um digitale Ungleichheiten entgegen wirken zu können.

Fleur Vogel (Bildungsreferentin der LAG Kunst und Medien) gab mit ihrem Impuls *Hier gibt es nichts zu sehen! Selbstbestimmte (Un-)Sichtbarkeit* einen Einblick in die kreative Medi- enarbeit der Jugendlichen der Landesarbeitsgemeinschaft in NRW², indem sie eine Auswahl der fotografischen Arbeiten, die die Jugendlichen anfertigten, zeigte: Von Fotoprojekten mit der *Camera Obscura* bis hin zu Projekten der kreativen digitalen Bild- und Fotobearbeitung. Die Heranwachsenden nutzen die Angebote der LAG, um in der Gruppe zu arbeiten und sich über die Gestaltung von Medien zu artikulieren und mit der eigenen Umwelt ins Verhältnis zu setzen. Die Förderung der eigenen Ausdrucksfähigkeiten über und mit Medien, die in dem Projekt der LAG als Zielperspektive formuliert wird, ist zentraler Bestandteil in vielen Projek- ten der *Aktiven Medienarbeit*. Die Aktive Medienarbeit gehört zu den zentralen Methoden der Medienpädagogik; im Fokus steht die Förderung von Medienkompetenz anhand der akti- ven und handelnden Auseinandersetzung mit (digitalen) Medien (vgl. u. a. Demmler/Rösch 2012). Der Grundstein rund um den Diskurs zur Medienkompetenzförderung wurde von Dieter Baacke als Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge bereits in den 1970er-Jah- ren gelegt. In seinen Arbeiten war es ihm stets ein Anliegen, die Medienkompetenz von Her- anwachsenden zu fördern, um ihnen gesellschaftliche Kommunikation und Partizipation zu ermöglichen. Mit dem *Dieter Baacke-Preis*³ zeichnet die GMK und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) daher seit über 20 Jahren herausragende me- dienpädagogische Projekte der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit aus. Auf dem GMK-Forum gehört es damit zur Tradition, medienpädagogische Projekte im Rahmen der Preisverleihung zu würdigen. Im Folgenden möchte ich fünf der insgesamt neun prämierten Projekte in aller Kürze skizzieren.

Im Rahmen des Projekts *JUZ-TV – Deine Stadt im Überblick* vom Jugendzentrum Papen- burg können Heranwachsende TV-Berichte zu selbstgewählten Inhalten produzieren, die

² Weitere Informationen über die Projektarbeit der LAG Kunst und Medien NRW e.V. gibt es auf der Webseite unter lag-km.de/

³ Der Dieter Baacke-Preis richtet sich an Projekte außerschulischer Träger (z. B. Jugendzentren, Kindergärten, Träger der Jugendhilfe oder Familienbildung, Medienzentren und Medieninitiativen) und Kooperationsprojekte zwischen schuli- schen und außerschulischen Trägern. Bewerben können sich Institutionen, Initiativen oder Einzelpersonen, die medien- pädagogische Projekte planen und betreuen. In diesem Jahr gab es acht Preisträger*innen-Projekte in sechs Kategorien sowie eine besondere Anerkennung. Alle Preisträger*innen können unter dieter-baacke-preis.de/dieter-baacke-preistrae- gerinnen-2023/ nachgelesen werden.

auf YouTube⁴ und im regionalen Kabelfernsehen veröffentlicht werden. Die Jugendlichen erlernen neben der Recherche zu regionalen Themen, journalistische Grundlagen und erfahren aktiv, wie (medien-)journalistische Arbeit vor und hinter der Kamera funktioniert.

Um neben *medienbezogenen* Handlungskompetenzen auch *digitaltechnikbezogene* Handlungskompetenzen zu fördern, widmet sich das Projekt *An Ozobots Fairytail* der Medienwerkstatt Identity Films e.V.⁵ dem kreativen Umgang mit Robotern, sog. *Ozobots*. Die Heranwachsenden im Alter von 8 bis 12 Jahren entwickeln eigene Theaterstücke, in denen Ozobots die Rolle der Protagonist*innen einnehmen. In diesem Projekt lernen die Heranwachsenden nicht nur Grundlegendes über Storytelling und Theater, sondern auch, eigene Ideen und Gedanken über die vielfältigen Programmier- und Gestaltungsmöglichkeiten der Bots zu formulieren, sog. *Computational Thinking*.

Eine aktive und kreative Auseinandersetzung mit digitaler Technik mittels Coding bietet auch das Projekt der Hamburger Kunsthalle, das im Rahmen der Ausstellung *Femme fatale. Blick – Macht – Gender* in Kooperation mit der Stadtteilschule am (Hamburger) Hafen umgesetzt wurde: Im Projekt *Chatte mit einem Femme fatale!*⁶ (vgl. Fahden/Nehte 2024 in dieser Ausgabe) programmierten die Schüler*innen insgesamt sechs Chatbots zum Schwerpunkt *Femme fatale* in der Kulturgeschichte. Über die Gestaltung der Bots setzten sich die Schüler*innen aktiv und spielerisch mit historischen Geschlechterverhältnissen sowie gesellschaftlich-kulturellen Auswirkungen digitaler Prinzipien auseinander.

Ein weiteres prämiertes Projekt setzt ebenfalls auf die spielerische Auseinandersetzung digitaler Technik: Im Rahmen des Modellprojekts *2084 – Ein medienpädagogisches Planspiel*⁷ vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis können Schüler*innen ab der 9. Klassenstufe ein fiktives Zukunftsszenario durchspielen, in dem das menschliche Leben von einer KI namens *Harmony Score* geprägt wird. Das Planspiel ermöglicht den Teilnehmenden, Chancen und Auswirkungen digitaler Technik im Kontext von individuellen Entscheidungen sowie gesellschaftlich-kulturellen Verhältnissen zu erkunden und gemeinsam zu reflektieren.

Das vielfältige Angebot medienpädagogischer Projekte kann an dieser Stelle mit dem nur sehr knapp skizzierten Einblick in ausgewählte prämierte Projekte kaum aufgezeichnet werden. Dennoch stellen alltägliche Orte, an denen sich Heranwachsende *ohnehin* aufhalten – wie Schulen oder Jugendzentren, wie sie in den Projekten vorliegen – eine wichtige Ressource medienpädagogischer Arbeit dar (vgl. Demmler/Rösch 2012, S. 21). Umso vielfältiger die Orte medienpädagogischer Arbeit werden, desto mehr Vielfalt könnte sich in der Zielgruppe widerspiegeln, deren Kommunikationsfähigkeiten über medienpädagogische Arbeit gefördert werden.

Erweiterung eigener Perspektiven

In (mediatisierten) Gesellschaften sichtbar zu sein, von anderen Menschen gehört (und ernst genommen) zu werden ist ein Privileg, das mit hierarchischen Machtpositionen und Machtstrukturen zusammenhängt (sog. *vertikale Ungleichheiten*, vgl. u. a. Staub 2012, S. 6f.).

⁴ Zum YouTube Kanal von JUZ-TV: youtube.com/c/JUZTVPapenburg

⁵ Webseite zum Projekt: identityfilms.de

⁶ Webseite zum Projekt: hamburger-kunsthalle.de/chatbot

⁷ Webseite zum Projekt: jff.de/schwerpunkte/digitaler-wandel/details/2084

Dies betonte auch Professor Dr. Paul Mecheril in seinem Impulsvortrag *Rassismuskritik und Bildung*. Die Weigerung, Rassismus zu thematisieren, stabilisiert rassistische Routinen – etwa bei der Polizei, der Wohnungs- und Stellenvergabe oder in Bildungsinstitutionen. Um ein Verständnis für soziale Ungleichheit und Rassismus zu entwickeln, ist es relevant, sich mit der Imperialität westlicher Lebensweisen auseinanderzusetzen. Dies kann in einem ersten Schritt mit der Reflexion der eigenen rassistischen Geschichte bzw. des eigenen sozialen Status gelingen (vgl. u. a. Mecheril et al. 2023, S. 80f.).

Ähnliche Ansichten vertrat auch Hadija Haruna-Oelker, Journalistin und Politikwissenschaftlerin, die auf dem GMK-Forum Auszüge aus ihrem Buch *die Schönheit der Differenz* (2022) vorlas. Ihrer Meinung nach ist die aktive Wahrnehmung der Mitmenschen ein erster Schritt, um eine respektvolle und zugewandte Gesellschaft und Gesprächskultur zu kreieren. Dieses *Emanzipationspotential* des Menschen lässt sich auch in den Ausarbeitungen von Jürgen Habermas wiedererkennen: die kommunikative Vernunft der Bürger*innen ist laut Habermas der Ursprung für eine demokratische Gesellschaft (vgl. Habermas 1981; Heller 2008, S. 139; Horster 1999, S. 15). Die Fähigkeit, Kommunikationsprozesse zu gestalten und zu reflektieren, wird stets von der Befähigung begleitet, sich in den oder die Kommunikationspartner*in hineinzusetzen. Vorurteilsfreies Denken und Handeln ist Voraussetzung für Kommunikationsfähigkeit. Dies kann jedoch nur funktionieren, wenn Menschen *lernen*, vom Standpunkt der Kommunikationspartner*innen aus zu denken (vgl. Aboulafia 2002, S. 415). Eine vorurteilsfreie, verständnisvolle Kommunikation gilt nach Habermas als Merkmal für eine *deliberative* Gesellschaft – eine Gesellschaft in der jeder Mensch einen freien Zugang und die gleichen Chancen hat, um an öffentlichen politischen Aushandlungen teilzunehmen (vgl. Horster 1999, S. 15). Diese Gedanken einer *idealen Kommunikationsgemeinschaft* wurden u. a. von Hannah Arendt inspiriert, die davon ausgeht, dass Kommunikationsfähigkeit stets sog. *Einbildungskraft* benötigt:

„Ohne diese Art der Einbildung, die eigentlich *Verstehen* ist, wären wir niemals fähig, uns in der Welt zu *orientieren*. Sie ist der einzige innere Kompaß [sic!], den wir haben [...] Wenn wir auf dieser Erde zuhause sein wollen, selbst um den Preis des In-diesem-Jahrhundert-zu-Hause-Seins, müssen wir versuchen, uns an dem nicht endenden Dialog mit ihrem Dasein zu beteiligen“ (Arendt 1994, S. 127; Hervorhebungen: JS).

Die *Einbildungskraft*, also die Befähigung, die eigene Umwelt mit ihren Handlungsmöglichkeiten zu erkennen sowie die Fähigkeit vorurteilsfrei zu kommunizieren, hat auch in Gesellschaften, in denen Kommunikation und Partizipation vermehrt über digitale Medien stattfindet (vgl. Knaus/Schmidt 2023), keineswegs an Aktualität verloren. Sie kann *ein* Anstoß sein, um sozialer Ungleichheit entgegenzuwirken.

Fazit

In der Ungleichheitsforschung werden Merkmale und Mechanismen diskutiert, die zu einer ungleichen Verteilung materieller und immaterieller Güter führen und sich auf die ungleiche Verteilung von Lebenschancen und Handlungsmöglichkeiten auswirken können. Damit wird

die Frage verhandelt, inwiefern Menschen über ausreichend *gesellschaftlich relevante Ressourcen* verfügen, durch die gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht wird. Merkmale und Ursachen sozialer Ungleichheit können damit ausschließlich unter Einbezug des gesellschaftlichen Kontexts analysiert werden (vgl. Burzan 2011, S. 7). In mediatisierten Gesellschaften, in denen digitale Medien grundlegend mit gesellschaftlich-kulturellen Prozessen verflochten sind, kann der souveräne und selbstbestimmte Umgang mit digitalen Medien als gesellschaftlich relevante Ressource betrachtet werden. Dabei prägen soziodemographische Merkmale wie Herkunft, Beruf und Einkommen Zugangsfragen und Nutzungsweisen digitaler Medien und haben einen unmittelbaren Einfluss auf gesellschaftliche Kommunikations- und Partizipationsprozesse.

Das GMK-Forum bot vielfältige Möglichkeiten, um Fragen rund um Teilhabe und Sichtbarkeit in gegenwärtigen Gesellschaften zu diskutieren. Insbesondere die medienpädagogische Praxisarbeit bietet diverse Anknüpfungspunkte, um Menschen einen möglichst umfangreichen Zugang zu einer kritisch-reflexiven und aktiv-kreativen Arbeit mit Medien und Technik zu ermöglichen und entsprechende Kommunikationsfähigkeiten zu fördern. Die gesellschaftlichen Handlungsfähigkeiten *aller* Menschen zu stärken und der ungleichen Verteilung von Teilhabe- und Verwirklichungschancen entgegenzuwirken, bleibt allerdings weiterhin eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe.

Literatur

- Abels, Heinz (2019): Einführung in die Soziologie. Studentexte zur Soziologie. Wiesbaden: Springer VS. doi.org/10.1007/978-3-658-22472-1_10.
- Aboulafia, Mitchell (2002): Habermas und Mead. Über Universalität und Individualität. In: Honneth, Axel/Joas, Hans (Hrsg.): Kommunikatives Handeln. Beiträge zu Jürgen Habermas' „Theorie des kommunikativen Handelns“. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 406–432.
- Ahlborn, Juliane/Verständig, Dan (2023): Vermessung verstehen. Medienpädagogik auf den Spuren von kreativen Datenpraktiken und ambivalenten Algorithmen. In: Schiefner-Rohs, Mandy/Hofhues, Sandra/Breiter, Andreas (Hrsg.): Datafizierung (in) der Bildung. Kritische Perspektiven auf digitale Vermessung in pädagogischen Kontexten. München: transcript, S. 335–355. doi.org/10.14361/9783839465820.
- Allert, Heidrun/Asmussen, Michael/Richter, Christoph (2017): Digitalität und Selbst: interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse. München: transcript.
- Arendt, Hannah (1994): Verstehen und Politik. In: Zwischen Vergangenheit und Zukunft. München: Piper, S. 110–127.
- Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: von Rein, Antje (Hrsg.): Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung. Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 112–125.
- Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation. Tübingen: Niemeyer.
- Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1982): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bozdağ, Çiğdem (2020): Bottom-up nationalism and discrimination on social media: An analysis of the citizenship debate about refugees in Turkey. In: European Journal of Cultural Studies, 23 (5), pp. 712–730. doi.org/10.1177/1367549419869354.

- Burzan, Nicole (2011): Soziale Ungleichheit. Eine Einführung in die zentralen Theorien. Wiesbaden: Springer. doi.org/10.1007/978-3-531-93154-8_1.
- Büchner, Peter (2003): Stichwort: Bildung und soziale Ungleichheit. In: ZfE 6, S. 5–24. doi.org/10.1007/s11618-003-0002-9.
- Demmler, Kathrin/Rösch, Eike (2012): Aktive Medienarbeit in Zeiten der Digitalisierung. In: Rösch, Eike/Demmler, Kathrin/Jäcklein-Kreis, Elisabeth/Albers-Heinemann Tobias (Hrsg.): Medienpädagogik. Praxis Handbuch. München: kopaed, S. 19–26.
- Dorer, Johanna/ Geiger, Brigitte/Hipfl, Brigitte/Ratković, Viktorija (2023): Handbuch Medien und Geschlecht. Perspektiven und Befunde der feministischen Kommunikations- und Medienforschung. Wiesbaden: Springer. doi.org/10.1007/978-3-658-20707-6.
- Fahden, Melanie/Nethe, Melanie (2024): Chatten mit einer Femme fatale. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 24, S. 1–13. doi.org/10.21240/lbzm/24/10.
- Fahlenbrach, Katrin (2019): Medien, Geschichte und Wahrnehmung. Wiesbaden: Springer. doi.org/10.1007/978-3-658-19760-5.
- Habermas, Jürgen (1981): Theorie des kommunikativen Handelns (Band 1: Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hahn, Sabine (2017): Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie. München: transcript.
- Haruna-Oelker, Hadija (2022): Die Schönheit der Differenz. Miteinander anders denken. München: btb.
- Hepp, Andreas (2020): Deep Mediatization. London, New York: Routledge.
- Heller, Daniel (2008): Die Frankfurter Schule - Das Primat der Theorie. In: Straßner, Alexander (Hrsg.): Sozialrevolutionärer Terrorismus. Theorie, Ideologie, Fallbeispiele, Zukunftsszenarien. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 125–144. doi.org/10.1007/978-3-531-91776-4_10.
- Hochschulbildungsreport (2020): Hochschulbildung in der Transformation. www.hochschulbildungsreport.de/sites/hsbr/files/hochschul-bildungs-report_abschlussbericht_2022.pdf
- Hopf, Wulf (2010): Freiheit – Leistung – Ungleichheit. Bildung und soziale Herkunft in Deutschland. Weinheim u. München: Juventa.
- Horster, Detlef (1999): Jürgen Habermas zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag.
- Hurrelmann, Bettina (2002): Zur historischen und kulturellen Relativität des gesellschaftlich handlungsfähigen Subjekts als normative Rahmenidee für Medienkompetenz. In: Groeben, Norbert/Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): Medienkompetenz – Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim: Juventa, S. 111–126.
- Jörissen, Benjamin/ Unterberg, Lisa (2019): Kulturelle Bildung: Bildungstheoretische Gedanken zum Potenzial Kultureller Bildung in Zeiten der Digitalisierung. In: Kulturelle Bildung online. doi.org/10.25529/92552.505.
- Jörissen, Benjamin/Verständig, Dan (2017): Code, Software und Subjekt. Zur Relevanz der Critical Software Studies für ein nicht-reduktionistisches Verständnis ‚digitaler Bildung‘. In: Biermann, Ralf/Verständig, Dan (Hrsg.): Das umkämpfte Netz. Medienbildung und Gesellschaft. Wiesbaden: Springer. S. 37–50. doi.org/10.1007/978-3-658-15011-2_3.
- Knaus, Thomas (2018): Technikkritik und Selbstverantwortung. Plädoyer für ein erweitertes Medienkritikverständnis. In: Niesyto, Horst/Moser, Heinz (Hrsg.): Medienkritik im digitalen Zeitalter. München: kopaed, S. 91–107. doi.org/10.25656/01:17190.
- Knaus, Thomas (2020): Von medialen und technischen Handlungspotentialen, Interfaces und anderen Schnittstellen. Eine Lesson in unlearning. In: Knaus, Thomas/Merz, Olga (Hrsg.): Schnittstellen und Interfaces. Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen. München: kopaed, S. 15–72. doi.org/10.25656/01:18452.

- Knaus, Thomas/Schmidt, Jennifer (2023): Ich mach' mir die Welt, widdewidde wie sie mir gefällt. Medien- und Technikgestaltung als Artikulation. In: *Medienpädagogik* 56, S. 1–36. doi.org/10.21240/mpaed/56/2023.12.01.X.
- Knaus, Thomas/Merz, Olga/Junge, Thorsten (2023): 50 Jahre Medienkompetenz und kein bisschen weiter? Von der Kommunikativen Kompetenz zu DigComp (Editorial). In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*, 23, S. 1–20. doi.org/10.21240/lbzm/23/01.
- Knaus, Thomas/Schmidt, Jennifer/Merz, Olga (2023): Aktive Medienarbeit als Vorbild – Handlungsorientierte Ansätze zur Förderung einer um digitaltechnische Dimensionen erweiterten Medienbildung. In: *merz* 23 (3), S. 42–49. doi.org/10.21240/merz/2023.3.12
- Kollmorgen, Raj (2015): Sozialstrukturen und soziale Ungleichheiten. In: Kollmorgen Raj/Merkel, Wolfgang/Wagener, Hans-Jürgen (Hrsg.): *Handbuch Transformationsforschung*. Wiesbaden: Springer, S. 679–709. doi.org/10.1007/978-3-658-05348-2_64.
- Livingstone, Sonia/Bober, Magdalena/Helsper, Elen (2005): Inequalities and the digital divide in children and young people's internet use: findings from the UK Children Go Online project. *children-go-online.net*.
- Mecheril, Paul/Puhlmann, Matthis/Warkentin, Tobi/Wintzingerode, Sarah-Luise (2023): Un_Gleich: Anmerkungen, die schließlich die Bedeutsamkeit einer Orientierung an postkommunitärer Solidarität für die politische Bildung in der (Post-)Pandemie betonen. In: Schmidt, Friederike/Weinbach, Hanna (Hrsg.): (Vor)Sorge und (Un)Gleichheiten in pandemischen Zeiten. *Rationalitäten – Geschichten*. Bielefeld: transcript, S. 75–96. doi.org/10.1515/9783839462232-004.
- Peil, Corinna/Müller, Kathrin/Drüeke, Ricarda/ Niemand, Stephan/Roth, Raik Rike (2020): Technik – Medien – Geschlecht revisited. Gender im Kontext von Datafizierung, Algorithmen und digitalen Medientechnologien – eine kritische Bestandsaufnahme. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 68 (3), S. 211–238. doi.org/10.5771/1615-634X-2020-3-211.
- Rösch, Eike (2017): Aktive Medienarbeit. In: Schorb, Bernd/Hartung-Griemberg, Anja/Dallmann, Christine (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: kopaed, S. 9–14.
- Scheffer, Jörg (2020): Digital verbunden – sozial getrennt. *Gesellschaftliche Ungleichheit in räumlicher Perspektive*. Wiesbaden: Springer. doi.org/10.1007/978-3-658-31110-0.
- Schelhowe, Heidi (2007): *Technologie, Imagination und Lernen. Grundlagen für Bildungsprozesse mit Digitalen Medien*. Münster: Waxmann.
- Schell, Fred (1989): *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis (Schriftenreihe des Institut Jugend Film Fernsehen)*. Wiesbaden: Springer.
- Siebold, Susanne/Schneider, Edina/Schippling, Anne/Busse, Susann/Sandrin, Sabine (2013): *Prozesse sozialer Ungleichheit. Bildung im Diskurs*. Wiesbaden: Springer. doi.org/10.1007/978-3-531-18988-8.
- Staub, Ivo (2012): Heterogenitäten und Ungleichheiten: Zwei Seiten sozialer Differenzen. In: *Newsletter Lehrstuhl Soziologie, Sozialpolitik und Sozialarbeit*, 11, S. 5–12.
- Theunert, Helga/Eggert, Susanne (2017): Kindheit. In: Schorb, Bernd/Hartung-Griemberg, Anja/Dallmann, Christine (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: kopaed, S. 190–198.
- Tulodziecki, Gerhard (2018): Medienbildung angesichts von Digitalisierung und Mediatisierung. In: Knaus, Thomas/Engel, Olga (Hrsg.): *Spannungen und Potentiale. Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen*. München: kopaed, S. 15–37.
- Tulodziecki, Gerhard (2021): *Medienerziehung und Medienbildung in der Grundschule*. Stuttgart: Kohlhammer.
- van Dijk, Jan A. G. M. (2014): The evolution of the digital divide: The digital divide turns to inequality of skills and usage. In: *New Media & Society*, 16 (3), pp. 507–526. doi.org/10.1177/146144481348795.

- Verständig, Dan/Klein, Alexandra/Iske, Stefan (2016): Zero-Level Digital Divide. Neues Netz und neue Ungleichheiten. In: SIEGEN:SOZIAL - Analysen, Berichte, Kontroversen (SI:SO), S. 50–55. nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-11973.
- Wischermann, Ulla/Thomas, Tanja (2008): Medien - Diversität – Ungleichheit. Zur medialen Konstruktion sozialer Differenz. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. doi.org/10.1007/978-3-531-90860-1.
- Zillien, Nicole (2006): Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Informationen zur Autorin



Jennifer Schmidt, M.A., ist Akademische Mitarbeiterin in der Abteilung Medienpädagogik der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. In ihrem Dissertationsprojekt widmet sie sich dem Artikulationsbegriff im Kontext digitaltechnischer und kultureller Entwicklungen.

jennifer.schmidt@ph-ludwigsburg.de

Zitationshinweis:

Schmidt, Jennifer (2024): GMK-Forum: (Un-)Sichtbarkeiten in mediatisierten Gesellschaften. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 24, S. 1–11. doi.org/10.21240/lbzm/24/15.