

Von Weltbildern, die den Umgang mit digitalen Spielen strukturieren (Editorial)

Gesine Kulcke und Thorsten Junge

Mit dem Themenschwerpunkt der vorliegenden Ausgabe wurde die Frage nach Konstruktionen von Kind- und Erwachsensein in der Rede über und im Umgang mit digitalen Spielen aufgeworfen. Damit einher geht die Frage nach dem, „was die ältere Generation glaubt, der jüngeren Generation über sich vermitteln zu müssen oder zu wollen.“ (Rauterberg/Scholz 2003, S. 2) Angesprochen sind so Vorstellungen, die Erwachsene über Kinder und deren Kindsein haben, aber auch Vorstellungen über die Art und Weise, wie Kinder sich entwickeln und damit wer und wie sie als Erwachsene sein sollen.

Überschrieben war der Call zu dieser Ausgabe mit der Frage, ob sich in den Weltbildern, die sich aus der Rede über (digitale) Spiele, die Rede über die, die da spielen, oder auch aus der Beobachtung des Umgangs mit (digitalen) Spielen ableiten lassen, eine *Kontinuität* oder aber eine *Disruption* ausmachen lässt, wie sie gelegentlich im Kontext von Bildung und Lernen für den Umgang mit digitalen Medien behauptet wird (Klier 2017). Tatsächlich deuten die zum Themenschwerpunkt eingereichten Beiträge nicht auf radikale Brüche hin, vielmehr verweisen sie auf ineinandergreifende Diskurse: Die Autor*innen präsentieren diverse Perspektiven, die auf den Gegenstand eingenommen werden können. Sie konstruieren den Gegenstand abhängig von ihren jeweiligen Perspektiven und zeigen damit auf, dass spezifische Disziplinen und ihre Methoden den Gegenstand hervorbringen; ihre Gegenstandsbestimmungen können „aber nicht losgelöst werden von einer unter den Wissenschaften zu verhandelnden Vorstellung über das Ganze.“ (Scholz 2004, S. 88)

Das Ganze meint hier nicht etwa ein definiertes, übergeordnet geltendes Ganzes; vielmehr geht es um einen Diskursraum (vgl. Scholz 2004, S. 88), in dem gesellschaftliche Praktiken aus unterschiedlichen Perspektiven hervorgebracht werden. Der Call forderte die Autor*innen dazu auf, sich in diesem Diskursraum zu verorten, indem er nach Vorstellungen über die Art und Weise fragte, wie Kinder sich entwickeln und damit, wer und wie sie als Erwachsene sein sollen. Mit Aussagen darüber, was zu dem in diesem Raum stattfindenden Diskurs aus der eigenen Perspektive beigetragen werden kann, gehen auch Bestimmungen der Aufgabe einher, die in diesem Diskurs für eine Disziplin erkannt und begründet wird (vgl. ebd.).

Die Autor*innen, die Beiträge zum Themenschwerpunkt eingereicht haben, kommen aus unterschiedlichen Teildisziplinen der Erziehungswissenschaft. Für die Erziehungswissenschaft lässt sich nach Gerold Scholz vor allem die Aufgabe fassen, „gesellschaftliche Praxis unter dem Gesichtspunkt ihrer Auswirkungen auf nachfolgende Generationen zu betrachten.“ (Scholz 2004, S. 88) Damit lassen sich Pädagog*innen auch als *Anwält*innen von Kindern* einordnen, die die Aufgabe wahrnehmen, „deren Interessen stellvertretend zu deuten und in den Diskurs einzubringen.“ (Ebd.) Dies ist – so macht Scholz deutlich und so deutet auch der sich auf digitale Spiele beziehende Themenschwerpunkt dieser Ausgabe an – nicht auf die Verantwortung für das Kind im Kontext von Familie, Kita und Schule reduziert gedacht, sondern bezogen auf die gesamte Gesellschaft und in ihr hervorgebrachte Kulturen. Erziehung, so Scholz, passiert nicht unabhängig von gesellschaftlichen Praktiken, vielmehr hängen „gegenwärtige Praktiken der Erziehung, wie deren Legitimation [...] unmittelbar zusammen mit der Veränderung von Lebensräumen“ (Scholz 2004, S. 87). Und so hat das, was wir als bedeutsam für Sozialisationsprozesse ausmachen, „eine Bedeutung für Erziehung [...] und umgekehrt.“ (ebd. S. 88) Erziehungswissenschaft und andere Wissenschaften stehen also nicht isoliert für sich und können entsprechend auch nicht isoliert voneinander betrachtet werden; ihre Diskurse greifen ineinander und bringen den oben genannten, *das Ganze* betreffenden Diskursraum hervor, in dem es sich zu positionieren gilt.

Die Beiträge zum Themenschwerpunkt

Anna Carnap und Martin Brämer (beide Humboldt-Universität zu Berlin) gehen davon aus, „dass die Rede über ein Spiel vor allem über ihren Gegenstand verständlich wird, also über das je spezifische Artefakt, dem die Rede gewidmet ist und das die Rede gleichsam (mit-)anleitet“ (Carnap/Brämer 2025, in dieser Ausgabe, S. 2). Entsprechend fragen die Autor*innen, wie die Logik des Spiels die Rede von Kindern über das Spiel mitstrukturiert. Um dieser Frage nachgehen zu können, haben sie Gruppendiskussionen mit Kindern geführt und dokumentarisch ausgewertet. Das Orientierungswissen, das sie aus der Rede der Kinder rekonstruieren, verweist für sie auf eine affektive „Einübung in die Arbeits- und Konsumwelt“ (ebd., S. 14). Zu ihrer interpretativen Schlussfolgerung merken die Autor*innen an, dass besagte Einübung „(anscheinend) weniger für die beforschten Kinder als für die Autor*innen des Beitrags ein Problem darstellen.“ (ebd., S. 14) Damit bringen sie ihr Bewusstsein darüber zum Ausdruck, dass sie als Anwält*innen von Kindern auftreten. Ihre Anwaltschaft grenzt sich dabei deutlich von dem ab, was nach Doris Bühler-Niederegger den Diskursraum, in dem das *Ganze* hervorgebracht wird, überwiegend prägt: „Nichts ist unzutreffender, als die immer wieder gehörte Aussage, die Kinder hätten keine Lobby, keine Anwälte. Sie haben Anwälte und eine Lobby – aber diese haben ihre je eigenen Interessen und Anliegen, von denen her Kinder definiert werden.“ (Bühler-Niederegger 2005, S. 147) Mit ihrer Grundannahme, dass die Rede über das Spiel „vor allem über ihren Gegenstand verständlich wird, also über das je spezifische Artefakt, dem die Rede gewidmet ist und das die Rede gleichsam (mit-)anleitet“ (Carnap/Brämer 2025, in dieser Ausgabe, S. 2) lassen sich Carnaps und Brämers interpretative Schlussfolgerungen vielmehr als genau das entlarvend lesen, was Bühler-Niederegger feststellt: In Kulturprodukte, mit denen Kinder adressiert werden, sind Anliegen und Interessen eingeschrieben, die legitimiert werden, indem als Ausgangspunkt ihrer Entwicklung ein Kind behauptet wird, dass zu diesen Anliegen und Interessen passt.

Die Bedeutung, die Unternehmensinteressen für Praktiken der Erziehung und deren Legitimation haben, spiegelt sich auch in Fragmenten anderer Diskurse, die gegenwärtig über den Umgang von Kindern mit digitalen Medien geführt werden: So heißt es in einem kürzlich veröffentlichten Diskussionspapier der *Leopoldina* zunächst: Es „gibt [...] deutliche Hinweise darauf, dass die Nutzung sozialer Medien – trotz wichtiger Vorteile – die psychische Gesundheit, das Wohlbefinden und die Entwicklungschancen von Kindern und Jugendlichen erheblich beeinträchtigen kann“. (Brailovskaia et al. 2025, S. 35) Und daran anschließend: „Kinder und Jugendliche sollen einerseits vor den potenziellen Gefahren sozialer Medien durch altersabhängige Zugangsbeschränkungen und durch verbindliche Mindestanforderungen geschützt werden, andererseits sollten sie zu einem souveränen, reflektierten und kompetenten Umgang mit ihnen befähigt werden“. (ebd.) Ermöglichen soll dies nicht zuletzt eine App, die als digitale Brieftasche bezeichnet wird und offizielle Dokumente, Urkunden, Führerscheine und Visa speichert: „Wir empfehlen daher, die ab 2026 in allen EU-Mitgliedstaaten verpflichtend einzuführende EUDI-Wallet in Deutschland so auszugestalten, dass sie allen Bürgerinnen und Bürgern mindestens ab 16 Jahren zur Verfügung steht und eine datensparsame Altersverifikation ermöglicht.“ (ebd., S. 37) Auf den Seiten der *Bundesagentur für Sprunginnovationen* (auch: *Bundesagentur zur Förderung von disruptiven Technologien*) findet sich dann deutlich ausformuliert, dass hier weniger Interessen von Kindern vertreten werden, sondern vielmehr Digitalisierungsprozesse vorangetrieben werden sollen: „Deutschland benötigt dringend eine funktionsfähige Identifizierungslösung als erste Iteration der EUDI-Wallet. Denn nur so können wir den Innovationsstau in der Digitalisierung unserer Gesellschaft angehen.“¹

Wie Carnap und Brämer arbeitete auch *Shauna Buchholz* (PH Schwäbisch Gmünd) in ihrer Studie mit der *Dokumentarischen Methode*. Sie nutzte aber nicht die direkte Rede von Kindern über Spiele, sondern Artikulationen in Kinderzeichnungen, um darin enthaltenen Bedeutungszuschreibungen auf die Spur zu kommen. Mit ihrer Arbeit betont sie eine wesentliche Herausforderung, die mit der erziehungswissenschaftlichen Aufgabe verbunden ist, die Anwaltschaft für das Kind zu übernehmen: Ein Zugang zu Weltvorstellungen von Kindern, so Buchholz, sei grundsätzlich schwer möglich, da Kinder nicht das gleiche Spiel spielen wie Erwachsene: „Auch wenn Erwachsene ein Spiel kennen, es ausprobieren, es selbst spielen, spielen sie nicht das Spiel der Kinder. Die Vorstellung, Bedeutungen ließen sich unmittelbar übertragen oder entschlüsseln, greift zu kurz. Vor diesem Hintergrund erscheinen auch vereinfachende medienpädagogische Wirkungstheorien problematisch, die davon ausgehen, dass Kinder Medieninhalte unmittelbar übernehmen oder nachahmen.“ (Buchholz 2025, in dieser Ausgabe, S. 12 f.) Deutlich macht Buchholz darüber hinaus, wie komplex Artikulationen von Kindern sind: So scheint die teilnehmende Beobachtung und Analyse des Prozesses, in dem eine Zeichnung entsteht, Bedeutungszuschreibungen zu offenbaren, die sich mit der Analyse der fertigen Zeichnungen oder der Gespräche, die mit Kindern über ihre Zeichnungen geführt werden, letztlich nicht fassen lassen: „Das verbal und zeichnerisch inszenierte Spiel verweist auf konjunktive Erfahrungsräume. Beide Kinder sind tief in das Geschehen involviert: Während

¹ https://cms.system.sprind.org/uploads/20240726_DEUTSCHLAND_MUSS_MUTIG_DIGITALISIEREN-_V_1_1_-fcd5126c0f.pdf, S. 8.

Max sich einer spielerischen Inszenierung hingibt, folgt Toni zunächst rezipierend, bevor er ins Mitspielen übergeht. Der Austausch lässt erkennen, dass die Kinder sich selbst als Teil des Spiels begreifen.“ (ebd., S. 11 f.)

Stine Albers (PH Heidelberg) konstruiert für ihren Beitrag ein Kind mit Bedürfnissen, aus denen sie entwicklungspsychologische Notwendigkeiten ableitet. Sie gibt jedoch nicht vor, was das Kind erkennen soll, oder wie es die Welt ordnen soll, sondern fordert, dass ihm ermöglicht wird, eine eigene Welt zu schaffen: „Dabei geht es um eine Strukturierung der Dinge und um die Entwicklung einer Theorie, mit der Dinge in ihrer Beziehung zur eigenen Person erklärt werden.“ (Scholz 1994, S. 167) Im Rahmen einer Therapie erlebt die Autorin das digitale Spiel eines Jungen zunächst als Hindernis bei dem Versuch, Kontakt zu ihm aufzunehmen; dann aber wird es zu einem Türöffner: „Elias ließ mich über sein Smartphone an seiner digitalen (Spiel)Welt teilhaben (Sachebene), und wir kamen darüber in den Kontakt (Beziehungsebene)“. (Albers 2025, in dieser Ausgabe, S. 7) Die Autorin erkennt in dem digitalen Spiel einen Wert für die Kontaktaufnahme mit Elias, grenzt es aber aus einer psychoanalytischen Perspektive deutlich vom *kindlichen Spiel* ab, da es sich durch eine Abwesenheit leibhaftiger Beziehungen auszeichnet: „Leibhaftige Beziehung als Abwesendes im digitalen Spiel(en) und als Beziehungsqualität, die Elias dann im digitalen Fußballspiel oder auf ‚YouTube‘ vielleicht mental aufzurufen und symbolisch anwesend zu machen versuchte. Die auf diese Weise hergestellte Überbrückung des Abwesenden – der leibhaftigen Beziehung –, birgt die Gefahr, dass es bei der digitalen Symbolisierung leibhaftiger Beziehung verbleibt und sie als solche immer wieder neu hergestellt wird.“ (ebd.)

Die digitale Spielwelt erscheint Albers als Flucht- und Ersatzwelt, die nicht die tiefgehende leibhaftige Beziehungserfahrung eröffnen kann, in der sich ein Kind kreativ entfalten und selbst entdecken kann. Entsprechend ordnet die Autorin es auch als Beruhigungs- und Ablenkungswerkzeug ein: „Elias Verwendung von YouTube stellt [...] für ihn womöglich eine Kommunikationsmöglichkeit mit der Außenwelt dar, mit der er Unwägbarkeiten und leibliche Präsenz einer direkten Kommunikation mit Menschen umginge und das Dritte auf Abstand hielt.“ (Albers 2025, in dieser Ausgabe, S. 6) Albers übergeht dabei aber nicht die Bedeutung, die das digitale Spiel ihrer Wahrnehmung nach für Elias hat. Vielmehr sieht sie es als ihre Aufgabe, ihm „Möglichkeiten zu eröffnen, die im digitalen Spiel(en) erschwert sind, wie die Änderung von Spielregeln oder das Einbeziehen spielexterner Objekte“ (ebd.), um ihm „eine entwicklungspsychologisch bedeutsame ‚Objektverwendung‘ [zu ermöglichen].“ (ebd., S. 7)

Aufgeworfen wurde mit dem Call sowohl die Frage, nach welchem Ordnungsprinzip digitale Spiele aktuell hervorgebracht werden, als auch die Frage, nach welchem Ordnungsprinzip die pädagogische Rede über das digitale Spiel strukturiert wird. *Josefa Much* (Universität Rostock) liefert Aussagen zu beidem – auch wenn sie betont, das Spiel zum Gegenstand zu machen, bringt sie mit ihrem eigenen Text und den Aussagen, die sie in diesem macht, auch eine medienpädagogische Perspektive hervor, die sich als Diskursfragment einer pädagogischen Rede lesen lässt, in der das digitale Spiel pädagogisiert wird: Much fokussiert Reflexionspotenziale, indem sie die Darstellungen ökologischer Krisen und gesellschaftlicher Umbrüche in den Spielreihen

Horizon und *Final Fantasy VII* als gesellschaftliche Herausforderungen reflektierend einordnet. Anzunehmen ist damit, dass Kinder nicht von sich aus reflektieren, sondern einer spielerischen Aufforderung bedürfen, die von Erwachsenen wahrgenommenen und dargestellten Probleme zu bearbeiten. Es wird zu Anschauungen aufgefordert; weniger zu einem Ausprobieren „aller möglichen Perspektiven und Beziehungen“ (Scholz 1994, S. 167).

Saskia Draheim und Katrin Kreutz (beide Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg) präsentieren eine inhaltsanalytische Auswertung von Einzelinterviews, die sie im Rahmen einer Längsschnittstudie mit Kindern und Jugendlichen sowie ihren Eltern geführt haben. Daraus leiten sie ab, dass sich in den Familien mit zunehmendem Alter der Kinder wandelnde Erwartungen und Vorstellungen in Bezug auf die Frage abzeichnen, wie hier mit digitalen Spielen umgegangen wird und werden soll. Lesen lässt sich das als Konstruktion von zwei Perspektiven, von denen angenommen wird, dass sie wie hervorgebracht aufeinandertreffen, ohne das dem so sein muss. Mit Verweis auf Norbert Elias gelingt den Autorinnen jedoch eine nachvollziehbare Begründung für die Annahme, dass dem so sei: „In Elias‘ Konzept der Figuration wird die Verwobenheit und Prozesshaftigkeit von Individuum und Gesellschaft akzentuiert: Figurationen entwickeln sich kontinuierlich und werden von ihren Akteur*innen über ‚affektive Bindungen‘ (Elias 2014, S. 158) und ‚fluktuierende Machtbalancen‘ (Elias 2014, S. 85) konstituiert. Einzelne Akteur*innen handeln relativ autonom, stehen aber immer über diese affektiven Bindungen in wechselseitiger Abhängigkeit zueinander.“ (Draheim/Kreutz 2025, in dieser Ausgabe, S. 5). Draheim und Kreutz konzentrieren sich in ihrem Beitrag auf Abhängigkeiten zwischen Kindern und ihren Eltern, machen in den Ausführungen zu ihren theoretischen Vorannahmen aber deutlich, dass damit auch „Interdependenzgeflechte zu figurationsexternen Akteur*innen“ (ebd.) einbezogen werden. Mitbeschrieben werden von ihnen also auch Einflussmöglichkeiten auf die Beziehung von Individuum und Gesellschaft, die außerhalb von Familie hervorgebracht werden; tatsächlich können sie nach Scholz auch gar nicht anders, da in einer „konkreten pädagogischen Situation [...] das Interesse der Gesellschaft nicht wegzudenken [ist].“ (Scholz 2004, S. 89)

Für die Autorinnen zeigt sich in den Aussagen der Eltern vor allem, was diese sich für ihre Kinder vorstellen und wünschen, und welche Praktiken sie für angemessen halten. Sie übernehmen eine Anwaltschaft für das Kind, indem sie daraus ableiten, dass Kinder von ihren Eltern nicht ausreichend in ihren Spielpraktiken anerkannt werden. Zugleich übernehmen sie – wie Josefa Much – eine Anwaltschaft für das digitale Spiel(en), wenn sie feststellen, dass Eltern sich nicht ausreichend mit den Medien beschäftig(t)en, mit denen ihre Kinder umgehen. Dieses Versäumnis, so Draheim und Kreutz, mache es ihnen unmöglich, das dem *Digitalen Spielen* zugeschriebene Potenzial zu erkennen. Dieses sehen sie am Ende ihres Beitrags vor allem im Hinblick auf die Gestaltung von Peer-Beziehungen: „Gerade während der ersten beiden Erhebungen stellten fast alle Heranwachsenden im Sample über gemeinsames Spielen sowie Sprechen Zugehörigkeit zu Freund*innen und Mitschüler*innen her.“ (Draheim/Kreutz 2025, in dieser Ausgabe, S. 11) Mit Blick auf den Beitrag von Stine Albers in dieser Ausgabe erscheint es in weiteren Vorhaben lohnenswert, die Qualität dieser hergestellten Zugehörigkeit zu Freund*innen und Mitschüler*innen näher zu untersuchen.

Auf den Themenschwerpunkt folgen auch in dieser Ausgabe mehrere Beiträge zu aktuellen medienpädagogischen Projekten, die an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg umgesetzt wurden bzw. gegenwärtig noch durchgeführt werden sowie zwei studentische Arbeiten. In der Rubrik „Im Gespräch mit ...“ präsentieren wir einen Austausch zwischen Thomas Knaus und Christian Spannagel.

Aktuelle Forschungs- und Medienprojekte

Seit dem Sommersemester 2022 läuft an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg das E-Tutor*innen-Qualifizierungsprogramm (ETuQuali), in dem Studierende dazu befähigt werden sollen, Dozierende bei der digital gestützten Lehre zu unterstützen. Auf der Basis erster Evaluationsergebnisse gehen Angelin Gaißert, Veronika Fain und Anna-Maria Zoubar (alle PH Ludwigsburg) auf die Lehrendenperspektive ein und präsentieren erste Einblicke in die Teilnahmemotivation der Lehrenden, deren Einschätzung der Zusammenarbeit mit den E-Tutor*innen sowie die Bedeutung von ETuQuali für die Entwicklung digital gestützter Hochschullehre. Sie können unter anderem darlegen, welche Bedeutung eine wertschätzende Kommunikation zwischen Lehrenden und E-Tutor*innen hat, um tatsächlich eine Entlastung der Lehrpersonen zu realisieren.

Im Rahmen des Projekts MINT-ProNeD (gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung) wurde unter anderem das Konzept des Gemeinsamen Fortbildungstages (GFT) entwickelt. Rebekka Siedler, Stefanie Hartmann, Maren Muth und Steffen Schaal (alle PH Ludwigsburg) stellen nicht nur das Lehrkräftefortbildungskonzept zur Förderung digitalitätsbezogener Kompetenzen in der schulischen Unterrichtsgestaltung vor. Auf der Grundlage der begleitend durchgeführten Forschung geht die Autor*innengruppe auch darauf ein, ob die Teilnahme an der Fortbildung zu einer nachhaltigen Veränderung bei der Unterrichtsgestaltung führen kann und inwieweit die Motivation der Lehrkräfte, digitale Technologien im Unterricht zu verwenden, gesteigert werden kann.

Sabine Pfäfflin (PH Ludwigsburg) und Andreas Wicke (Universität Kassel) erläutern anhand von vier ausgewählten Kinder- und Jugendhörspielen die Potentiale für den Deutschunterricht. Sie präsentieren Ideen, wie vertiefende Einsichten in die Erzählweise eines Hörspiels gewonnen werden können und wie das bewusste und konzentrierte Zuhören gefördert werden kann.

In der Lehramtsausbildung stellt die Kluft zwischen dem theoretischen Wissen, von dem an der Hochschule ausgegangen wird, und der tatsächlichen Unterrichtsrealität in der Schulpraxis ein Dilemma dar. Praxisphasen während des Studiums (wie bspw. das Integrierte Semesterpraktikum oder auch praxisorientierte Seminare) sollen Studierenden Einblicke in den schulischen (Lehr-)Alltag ermöglichen. Ein weiteres, gut geeignetes Mittel sind Videovignetten, wie sie im interdisziplinären Projekt VidNuT (Videovignetten in Naturwissenschaft, Technik und Textil) an den Pädagogischen Hochschulen Ludwigsburg und Heidelberg entwickelt wurden. Tim Billion-Kramer (PH Ludwigsburg) und Markus Rehm (PH Heidelberg) beschreiben in ihrem Bericht zu dem noch laufenden Projekt das Potenzial semi-geskripteter Unterrichts-

vignetten zu *Nature of Science* (NOS), um theoretisch relevante und praxisnahe Einblicke in professionelles Unterrichtshandeln zu realisieren. Hierbei erörtern sie auch, wie Authentizitätsnähe bei gleichzeitiger Komplexitätsreduktion möglich ist.

Qualifikationsarbeiten von Studierenden

In dieser Rubrik veröffentlichen wir gekürzte Fassungen gelungener Studien- oder Abschlussarbeiten. Auf diese Weise bieten wir Studierenden die Möglichkeit, mit der medienpädagogischen Community in Kontakt zu kommen. Motivieren wollen wir Studierende so aber auch, sich mit medienpädagogischen Fragestellungen auseinanderzusetzen.

Feyza Hümeýra Yigit (PH Ludwigsburg) hat sich in ihrer Bachelorarbeit mit der Frage auseinandergesetzt, welche Vorstellungen über Migrationserlebnisse von Kindern in Kinderliteratur artikuliert werden. Ausgewählt und analysiert hat sie dafür das 2017 erschienene Buch *King kommt noch* von der Autorin Andrea Karimé. Yigit ordnet das Kinderbuch, das sich vor allem an Grundschulkindern richtet, als Kulturprodukt ein und versteht es somit als ein Produkt, in das Annahmen und Vorstellungen eingeschrieben sind, die in der Kultur Relevanz haben, in der das Buch hervorgebracht wurde.

Ausgehend von aktuellen Studien, die Cybermobbing als drängendes Problem an Schulen identifizieren, mit dem sich Lehrer*innen auseinandersetzen müssen, hat Selin Sina Schmucker (PH Ludwigsburg) in ihrer Bachelorarbeit eine Befragung von Lehrer*innen zu Präventionsmaßnahmen an Schulen durchgeführt. In ihrer qualitativen Untersuchung hat sie sieben Lehrkräfte aus Real- und Gemeinschaftsschulen mittels Leitfadeninterviews zu ihrer Wahrnehmung und ihrem Sicherheitsgefühl bezüglich der Prävention von Cybermobbing befragt. Die Ergebnisse verdeutlichen die Komplexität und teilweise Unsichtbarkeit von Cybermobbing im schulischen Alltag. Präventionsarbeit wird demnach maßgeblich von Schulsozialarbeit und externen Akteur*innen getragen, während Lehrkräfte individuell unterschiedlich engagiert sind. Mögliche Gründe für Unterschiede in der Prävention und im Sicherheitsgefühl werden im Beitrag dargelegt.

Vorträge und Tagungsberichte

Auf generativer KI basierende Anwendungen und Tools werden zunehmend in den privaten und beruflichen Alltag integriert, was zu verschiedenen (medien-)pädagogischen Fragestellungen führt, die in Publikationen (siehe LBzM-Ausgabe 24 „Ist das Kunst... oder kann das die KI? Zum Verhältnis von menschlicher und künstlicher Kreativität“) und auf Tagungen aufgegriffen und erörtert werden.

Mit der Frage, wie die Grenzen zwischen Wahrheit und Fiktion durch Künstliche Intelligenz (KI) verschwimmen, haben sich in diesem Jahr die Teilnehmer*innen der 47. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik beschäftigt. Unter dem Titel „Wahrheit und Realität im digitalen Zeitalter: Medienpädagogische Perspektiven“ wurde in Vorträgen, Workshops und Diskussionsrunden erörtert, welche Herausforderungen im Umgang mit Fake News und algorithmischen Verzerrungen zu bewältigen sind und wie Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt geprüft und (kritisch) bewertet werden können. In seinem Bericht fasst Thorsten Junge (PH Ludwigsburg)

die wesentlichen Aspekte der Tagungsbeiträge zusammen und geht dabei auf Überlegungen ein, die mit Blick auf Schulen und Bildungseinrichtungen diskutiert wurden.

Im Gespräch mit ...

Seine Lehrprojekte und Forschungsarbeiten zu mediengestützter Lehre, unter anderem zur Methode *Inverted Classroom*, haben *Christian Spannagel* (PH Heidelberg) weit über die Grenzen Baden-Württembergs und auch außerhalb der Informatik bekannt gemacht. Seit 2010 ist er Professor für *Mathematik mit den Schwerpunkten Informatik und Implementierung neuer Medien* an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Für seine Lehre wurde er zwei Mal mit dem Lehrpreis des Landes Baden-Württemberg zum ‚Einsatz digitaler Werkzeuge in der Hochschullehre‘ ausgezeichnet. Im Gespräch mit *Thomas Knaus* (PH Ludwigsburg & FTzM Frankfurt) berichtet Christian Spannagel von seinen aktuellen Lehrprojekten und erläutert unter anderem die Vorzüge des *HyFlex*-Formats. Angesichts einer zunehmend von Digitalisierung geprägten Gesellschaft diskutieren die beiden u. a., welche Kompetenzen in Schule zu entwickeln sind und wie ein Fach ‚Informatik und Medienbildung‘ gestaltet werden könnte.

Als Herausgeber*innen der aktuellen Ausgabe bedanken wir uns herzlich bei den Autor*innen für ihre Beiträge und den impulsgebenden Austausch während des Redaktionsprozesses sowie den beteiligten Gutachter*innen für ihre kritisch-konstruktive Durchsicht der Texte. Wir hoffen, dass die veröffentlichten Beiträge weitere Impulse für gegenwärtige Diskurse in der Medienpädagogik – und darüber hinaus – geben. Allen Leser*innen wünschen wir einen guten Start in das Wintersemester 2025/2026.

Ludwigsburg, Herbst 2025

Literatur

- Brailovskaia, Julia/Buchmann, Johannes/Hertwig, Ralph/Metzinger, Thomas/Montag, Christian/Sadeghi, Ahmad-Reza/Schneider, Silvia/Spiecker, Indra gen. Döhmman/Waldherr, Annie (2025): Soziale Medien und die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. In: https://leopoldina.org/fileadmin/redaktion/Publikationen/Diskussionen/2025_Diskussionspapier_Soziale_Medien.pdf.
- Bühler-Niederegger, Doris (2005): Lebensphase Kindheit. Theoretische Ansätze, Akteure und Handlungsräume. Weinheim und München: Beltz Juventa.
- Elias, Norbert (2014): Was ist Soziologie? (Grundfragen der Soziologie). Weinheim: Beltz Juventa.
- Klier, Alexander (2017): Disruption durch digitale Bildung? <https://www.alexander-klier.net/disruption-durch-digitale-bildung-videos-teil-3/>.
- Rauterberg, Marcus/Scholz, Gerold (2003): Die Welt im Bild – Anmerkungen zur Gegenstandskonstitution des Sachunterrichts. [dx.doi.org/10.25673/112015](https://doi.org/10.25673/112015).
- Scholz, Gerold (2004): Bildungsrecht für Kinder. In: Pädagogische Korrespondenz, (2004) 32, S. 85–90.
- Scholz, Gerold (1994): Die Konstruktion des Kindes. Über Kinder und Kindheit. Wiesbaden/Opladen: Westdeutscher Verlag.

Informationen zu den Autor*innen



Gesine Kulcke ist Akademische Mitarbeiterin in der Abteilung Medienpädagogik und der Abteilung der Elementar- und Primarpädagogik am Institut für Erziehungswissenschaft der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Sie lehrt und arbeitet zum Thema Vorstellungen über Kindsein, Lernen und Medien.

kulcke@ph-ludwigsburg.de



Thorsten Junge arbeitet als Akademischer Oberrat in der Abteilung Medienpädagogik der PH Ludwigsburg. Zu seinen Schwerpunkten gehören die Themenbereiche Cybermobbing, Social Media und Digitale Spiele im Bildungskontext. Seit 2017 ist er Mit-Herausgeber der Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik. Er wirkt darüber hinaus als Mit-Herausgeber bei dem Online-Sammelband „Medien im Diskurs“ mit. (<https://www.fernuni-hagen.de/bildungswissenschaft/bildung-medien/medien-im-diskurs/>).

thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de

Zitationshinweis:

Kulcke, Gesine/Junge, Thorsten (2025): Von Weltbildern, die den Umgang mit digitalen Spielen strukturieren (Editorial). In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 25, S. 1–10. doi.org/10.21240/lbzm/25/01.

Die Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik sind als Open-Access-Zeitschrift konzipiert. Die veröffentlichten Beiträge stehen unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz (ISSN 2190-4790).

Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik | Ludwigsburg Contributions to Media Education – LBzM
Onlinemagazin des IZMM | The Online Journal published by IZMM
Herausgeber | Edited by: Prof. Dr. Thomas Knaus | Olga Merz, M.A. | Dr. Thorsten Junge
PH Ludwigsburg | Ludwigsburg University of Education
Postfach | Postbox 220 | 71602 Ludwigsburg (Germany)
medienpaed-ludwigsburg.de