

## Editorial 4/2017: Kreativität/Ko-Kreativität

**AutorInnen:** [Alexander Schmoelz](#) / [Alessandro Barberi](#) / [Isabella Ollinger](#) / [Sabine Krause](#)

Editorial 4/2017

Der Umgang mit Medien ist aus gesellschaftlichen - und entsprechend auch aus pädagogischen - Bereichen nicht mehr wegzudenken. Debattiert wird angesichts der Vielfalt von Medien und deren Verfügbarkeit bereits für Kinder und Jugendliche allerdings, inwiefern und in welcher Form Nutzung von und Gestaltung mit Medien offensiv **medienpädagogisch** in Lehr-Lernkontexten aufgegriffen werden sollten. Seit den späten 1980er Jahren avancierte hier der Begriff der "Medienkompetenz" zu einem Grundbegriff der Medienpädagogik und wurde u. a. auch im Bereich der Bildungspolitik zu einem geflügelten Wort. Nach Dieter Baacke (2007) umfasst Medienkompetenz die vier Bereiche Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Hervorzuheben ist, dass es bei Baacke vor allem bei der Gestaltung **durch, in** und **mit** Medien von Beginn an um die - auch poetisch gefasste - "Kreativität" der Beteiligten (der Lehrenden und Lernenden) ging, die in der praktischen Handhabung unterschiedlicher Medien (analog oder digital, Wort, Schrift, Ton, Bild) im sozialen und zugleich medialen Raum der Schulklasse symbolisch interagieren, Inhalte verändern und so buchstäblich **krea(k)tiv** sind, wenn sie handeln. Sie sind also Kreatoren ihrer eigenen "Schöpfungen". Baacke (2007) führt in diesem Zusammenhang eine zentrale Differenz zwischen **Innovation** und **Kreativität** ein: Innovation ist das Schaffen von Neuem in gewohnten Bahnen - also ein Hervorbringen von neuen medialen Artefakten durch bestehende Routinen der Medienproduktion. Kreativität hingegen zeigt sich in einem Aufbrechen von bestehenden Denk- und Handlungsmustern und in der Entwicklung von neuen Formen des Denkens und Handelns mit Medien.

In Bezug auf die Mediendidaktik wesentlich ist der Umstand, dass dabei der Handlungsfluss im Unterricht immer von Gruppen getragen wird, die in einem gemeinsamen sozialen Bezugsrahmen stehen, in dem sie durch ihre körperliche Präsenz materiell wirksam und als Handelnde aufeinander bezogen sind. In der jüngeren Forschung wurde vor diesem Hintergrund untersucht, wie Unterrichtsaktivitäten im Sinne der individuellen, kollaborativen und gemeinschaftlichen Aspekte zwischen Beteiligten als **Ko-Kreativität** begriffen werden können (Schmoelz 2017). Hier werden didaktische Settings in Lehr-Lernprozessen vom Kindergarten bis zur Hochschule als ein Raum symbolischer Interaktivität begriffen, in der das stumme Wissen, das "tacit knowledge" (Polyani 1962), der Praxis - etwa in verkörperten Performanzen - eine wesentliche Rolle bei der Herstellung, Verhandlung und Übertragung von Wissen und damit von didaktisch aufbereiteten Inhalten spielt. Das Lernen in derartigen sozialen und auch medialen Erfahrungszusammenhängen findet dabei unter anderem mimetisch statt, d. h. in einer kreativen Nachahmung des Gesehenen oder Erlebten (Gebauer/Wulf 2003), so etwa in der symbolischen Spiegelung der beteiligten AkteurInnen, wobei das Neue entlang von Bruchlinien in Performativität und Reflexivität der Einzelnen angelegt ist. Symbolische Spiegelungsprozesse bilden dabei im sozialen Raum nicht nur das jeweilige Gegenüber ab und lassen sich damit als Antwortverhalten auf eine Situation verstehen, sondern sind immer auch mit (Identitäts-)Brüchen verbunden (Krause 2014).

Werden nun Lehr-Lernprozesse entlang von performativen und reflexiven Bruchlinien für die Möglichkeit von Kreativität und Ko-Kreativität gedacht, so hat das auch Bedeutung für medienpädagogische Überlegungen, einschließlich der Frage, wie SchülerInnen und LehrerInnen in konkreten Bildungsprozessen und im praktischen Interagieren Unterrichtsaktivitäten erfahren, die auf Kreativität bzw. Ko-Kreativität abzielen. Diese Erfahrungen und Interaktionen von SchülerInnen und LehrerInnen sind dabei die zentralen Erkenntnisquellen, um medienpädagogisch didaktische Implikationen für die konkrete Unterrichtspraxis auch in Hinblick auf die zuvor benannten Bereiche Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung abzuleiten. Dies ist auch angesichts der aktuellen Diskussionen zur "Schule 4.0" von hervorragender Bedeutung, da aktuell die Notwendigkeit besteht, die Kreativitäts- und Ko-Kreativitätsforschung angesichts des geforderten Aufbaus von Medienkompetenz in pädagogischen Institutionen zu konkretisieren, vom Kindergarten bis zur Hochschule curricular zu bestimmen und situativ in Unterrichtspraxen zu übersetzen.

Die Redaktion der MEDIENIMPULSE stellt deshalb im Rahmen des Schwerpunkts "Kreativität und Ko-Kreativität"

eine breite Palette an Beiträgen vor, die sich dem Thema von verschiedenen Seiten nähern. Dabei standen vom Call weg folgende Fragen im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit:

- Welche theoretischen und begrifflichen Modellierungen von Kreativität und Ko-Kreativität wurden bisher gefunden, definiert und umgesetzt?
- Wie lässt sich in den Lebenswelten von SchülerInnen und LehrerInnen die Rolle von Kreativität und Ko-Kreativität medienpädagogisch fassen, wenn man Bildungsprozesse im Medienzeitalter verstehen und gestalten will?
- Welche Rolle spielt "Kreativität" in der Interaktivität von SchülerInnen und LehrerInnen und damit in den didaktischen Räumen vom Kindergarten bis zur Hochschule?
- Wie erfahren SchülerInnen "interaktive" Unterrichtsaktivitäten, die auf Ko-Kreativität abzielen?
- Welche Rolle spielen Kreativität und Ko-Kreativität angesichts einer "mimetischen" Aneignung des Wissens im didaktischen Raum?

Die HerausgeberInnen freuen sich dabei insbesondere, einen Text präsentieren und an den Anfang unserer Reise stellen zu dürfen, der 1987 den Begriff des "Schöpfungsaktes" eingehend analysierte und diskutierte:

Denn [Gilles Deleuze](#) macht in diesem Redebeitrag auch heute noch deutlich, dass es nicht um eine disziplinäre Abhandlung zum kreativen Akt geht, sondern zunächst die ganz praktische Frage nach dem **Tun** im Allgemeinen - in der Kunst, der Wissenschaft, der Philosophie usw. - zur Disposition steht. Dabei steht die Frage im Zentrum, was es bedeutet, eine Idee zu haben. Der Prozess des Schaffens von Neuem mag im Sinne von Universalien allgemein sein, jedoch sind die besonderen Ergebnisse des Forschens wiederum domänenspezifisch. Dabei betont Deleuze - wie auch sein Freund Félix Guattari - erneut, dass das Kreative in der Philosophie im **Schaffen** von Begriffen besteht, weshalb die geistige **Idee** als auch die menschliche **Hand** dahingehend im kreativen Akt immer eine eminente Rolle spielen. Das Kreative in der Wissenschaft - mithin auch in der Medienpädagogik - aber immer auch in der Kunst ist die Herstellung von begrifflichen Funktionen, wie etwa angesichts der Begriffe "Medienkompetenz" oder eben "Kreativität" deutlich gemacht werden kann. Insgesamt laufen die Ausführungen von Deleuze hinsichtlich der "Schöpfung" auf die Einsicht hinaus, dass jeder **Widerstandsakt** immer auch ein **Sprechakt** ist. Dabei wird während der Lektüre auch deutlich, wie stark der Kreativitätsbegriff historisch und **a-theologisch** als Immanenzbegriff des (göttlichen) Schöpfers entstanden ist. In diesem Zusammenhang verbindet Deleuze den Schöpfungsakt wiederholt mit der Konstitution von Widerstand (fr. **résistance**) und betont angesichts mehrerer Beispiele aus der Film- und Literaturgeschichte (von Dostojewski bis Kurosawa), dass das Gemeinsame der kreativen Akte unterschiedlicher Disziplinen auch in der Konstituierung von Zeit-Räumen besteht. Daher geht es beim Schöpfungsakt immer um den (poetischen, ästhetischen oder kinematografischen) **Akt**, der sich in einer Idee bündelt. Deleuze gibt uns so mit seinen Ausführungen zur Relation von Allgemeinem und Spezifischem des kreativen (Schöpfungs-)Akts eine hervorragende begriffsgeschichtliche und philosophische Einführung in die zentralen Fragen zu **Kreativität** und **Ko-Kreativität**.

[Maya Haviland](#) präsentiert in der Folge ein konkretes theoretisches Framework von kultureller Ko-Kreativität. Ihr Beitrag untersucht einige Perspektiven, aus denen in jüngerer Zeit mehrere Ideen und verschiedene Modellierungen der Ko-Kreativität in verschiedenen Disziplinen theoretisiert und umgesetzt wurden. Basierend auf früheren Forschungen zu ko-kreativen Praktiken (und PraktikerInnen) in Kunst und Anthropologie liefert Haviland einen Literaturüberblick im inter- und transdisziplinären Rahmen und schlägt vor, die spezifischen Qualitäten von kultureller Ko-Kreativität zu untersuchen. Dabei unterscheidet sie begrifflich zwischen konstellierter, positioneller, situierter, veränderbarer und evolutionärer (Ko-)Kreativität. Anhand eines aktuellen Prozesses des ko-kreativen Ausstellungsdesigns werden dabei in einem universitären Lehrkontext und im Sinne einer Illustration wiederkehrende Themen, Probleme und mögliche Implikationen für das entstehende Verständnis von Ko-Kreativität mit besonderem Bezug auf Bildung und Lernen aufgezeigt. So kann die Autorin etwa anhand des "neuen Museums" zeigen, wie kulturelle Organisationen in ihren Strukturen und Praktiken neue und ko-kreative Gestaltungsräume entwerfen und realisieren können. So spielen kollaborative und projektbasierte Bildungsmodelle in Universitäten, Gemeinde- oder Wirtschaftskontexten eine immer wichtigere Rolle. Modelle von Open-Source-Plattformen zum Wissensaustausch oder Co-Designs in der Industrie und dem öffentlichen Sektor werden gang und gäbe. Das macht Ko-Kreativität zu einem wichtigen Konzept für zeitgemäßes Lehren und Lernen, sowohl als



konkretes Werkzeug in der Unterrichtspraxis als auch im Sinne eines Themas für die Bildungs- und Erziehungswissenschaft. Ko-kreative Praktiken werden mithin, so Haviland abschließend, auf allen Ebenen zu Standards in einer Reihe zeitgenössischer kultureller Kontexte. Dies auch und vor allem im Schul- und Bildungssystem, vom Kindergarten bis zur Hochschule.

[Theodore Scaltsas](#) erforscht dann einen spezifischen Aspekt der Ko-Kreativität: die "wertende Intelligenz" (engl. **valuative intelligence**). Er argumentiert, dass es fundamentale Faktoren gibt, die die grundlegendsten Überzeugungen, die wir über unsere Umwelt oder unsere Person und den Globus haben, untergraben. So scheint etwa aus psychohistorischer Perspektive in jüngerer Zeit die Konzeption des Wohlbefindens, die wir von unseren Eltern kennen, obsolet geworden zu sein. Zukünftige Generationen werden mit neuro-technologischen Eingriffen in ihre Körper und Persönlichkeiten konfrontiert sein, die wir uns gegenwärtig nur vorstellen können. Doch schon heute lernen wir z. B. unsere NachbarInnen, KollegInnen oder FreundInnen durch Analysen im Dispositiv des **Quantified Self** kennen und werten personenbezogene Daten auf unseren Mobiltelefonen und Wearables aus. Dabei besteht die Gefahr darin, dass wir uns mehr und mehr auf die medial vorgegebenen als auf unsere eigenen Urteile verlassen. Aus dieser Blickrichtung betrachtet, ist etwa die Frage aufzuwerfen, wie man sich angesichts von **Subliminal Advertising** oder **Filter Bubbles** vor Manipulation schützen kann. Die Möglichkeit der Erreichung von Wohlbefinden wird mithin in Zukunft davon abhängen, mit welchen Kreativitätsvorstellungen und -praktiken unsere Gesellschaften Werte oder Gefühle gestalten. Aus medienpädagogischer Sicht sollten, so Scaltsas, künftige Generationen darin geschult werden, angesichts der Mediengesellschaft neue (digitale) Konzepte des Wohlbefindens zu entwerfen, um auch in der zukünftigen Welt (über-)leben zu können. Scaltsas erläutert in diesem Kontext abschließend, wie wir neue Werttypen oder neue Arten von Emotionen kreativ gestalten können. Es gilt **wertende** Intelligenz von **emotionaler** Intelligenz zu unterscheiden und zu lernen, wie beide zu gestalten und zu verwenden sind, um die Entwicklung neuer Formen des menschlichen Wohlbefindens und Zusammenlebens **kreativ** zu ermöglichen.

[Renate Motschnig und Alexander Schmoelz](#) erforschen des Weiteren Fragen nach den Potenzialen digitaler Werkzeuge zur Förderung von personenzentrierter Kreativität. Dazu erarbeiten sie zunächst eine **personenzentrierte Perspektive** von Kreativität. Ausgehend von diesem Blickwinkel untersuchen sie das Potenzial digitaler Werkzeuge im Allgemeinen, um herauszufinden, auf welche Weise und unter welchen Bedingungen sie Kreativität fördern können. Der Beitrag liefert so eine Orientierung für und gegen die Verwendung von digitalen Werkzeugen im Unterricht. Diese Orientierung wird auf Grundlage der Untersuchung von menschlichen als auch von technologischen Bedingungen, unter denen AkteurInnen am ehesten **kreativ** sind, entwickelt. Dabei wird hervorgehoben, dass in den untersuchten Fallstudien mit Blended-Learning-Szenarien und Wikis sehr spezifische Aspekte der Kreativität auftauchen. Denn **erstens** empfanden die SchülerInnen es z. B. als angenehm, sich gegenseitig zuzuhören. Das "Zuhören" war ein entscheidender Aspekt bei der interaktiven und kreativen Schaffung kollektiver Werke. **Zweitens** haben die SchülerInnen neue Bedeutungen hergestellt, wobei die Wiki-Technologie sich aus medienpädagogischer Perspektive als besonders hilfreich herausstellte, da sie die Möglichkeit bot, mehrere darstellerische und intellektuelle Hierarchieebenen zu verwenden oder einfache Informationen hinzuzufügen, ohne den Überblick zu verlieren. Und **drittens** belegten die untersuchten Szenarien auf allen Ebenen die Relevanz des interaktiven Wissensaustauschs für Kreativität. In diesem Sinne argumentieren die AutorInnen abschließend, dass Kreativität nur dann durch digitale Werkzeuge gefördert werden kann, wenn bestimmte innere und ökologische Bedingungen erfüllt sind: so etwa Offenheit für Erfahrung, eine nicht urteilende Haltung und Freiheit des symbolischen Ausdrucks. In Bezug auf die digitalen Werkzeuge müssen daher im Sinne einer sinnvollen Medienpädagogik didaktisch bestimmte funktionale und nicht-funktionale Anforderungen erfüllt werden.

Welchen Anforderungen sieht eine Kreativitätstheorie in der neoliberalen Kontrollgesellschaft (Deleuze) gegenüber, bespricht dann [Anke Redecker](#), indem sie einen Einblick in die ambivalente Kreativität des E-Learnings gibt. Ursprünglich hervorgerufene Assoziationen von **Selbstgestaltung** und **Befreiung** werden dabei kontrastiert durch Kreativitätsvorstellungen der Selbstkontrolle und -überforderung - eine Zeitdiagnose, die sich in Bezug auf das selbstgesteuerte E-Learning hinterfragen lässt. Denn Kreativitätsangebote können in kürzester Zeit zu Kreativitätsüberforderungen werden, weshalb dementsprechend das Konzept "Kreativität" als Mittel des (medien-)kritischen Einspruchs benutzt werden muss. Die damit angesprochene Kreativität eines sinnvollen,



verantwortlichen und damit bildungsrelevanten Urteilens erfordert zugleich eine Befreiung der selbstbezogenen E-LernerInnen zu einer wechselseitigen **Ko-Kreativität** in dialogischen Lehr-Lern-Szenarien. Damit versteht Redeckers Beitrag sich als kritische Stellungnahme zur aktuellen Diskussion um Kreativität und der damit verbundenen begrifflichen sowie politischen Ausformungen. Die Autorin illustriert ihre Kritik am Kreativitätsbegriff anhand der gängigen Praxis im E-Learning und deckt dabei sowohl die vorgegaukelte "kreative Autonomie" als auch die verschleierte Wettbewerbszentriertheit von digitaler Individualisierung auf. Der Apell an die "Subjektivierungen" kreativ zu sein, ist zu einem Credo neoliberaler Ökonomie geworden, in welcher - zumindest teilweise - jede "produktive" Nische eingeordnet und gleichzeitig ausgebeutet werden soll. Medienpädagogik muss sich dem deutlich widersetzen. Denn die Kritik an kontrollgesellschaftlichen Praktiken, die auch im Kontext des E-Learning relevant werden können, so Redecker zusammenfassend, bleibt ein ernst zu nehmender, aber nicht universal anschlussfähiger Einspruch gegen überfordernde (Selbst-)Steuerungsambitionen, denen nur **dialogisch** begegnet werden kann, ohne dass auch hierbei Ambivalenzen und Divergenzen zu verleugnen sind.

Auch [David Buckingham](#) diskutiert die Kontrollmechanismen moderner Gesellschaften und fragt, ob Menschen angesichts digitaler Technologien die Kontrolle über die Produktionsmittel haben. Leben wir hinsichtlich aktueller Unterdrückungsformen in einem neuen Zeitalter der Do-it-yourself-Medien, in denen MediennutzerInnen durch Formen der **alltäglichen Kreativität** ermächtigt werden? Buckingham fordert in diesem Artikel einige der überhöhten Behauptungen heraus, die manchmal zu diesen Fragen aufgestellt wurden, und argumentiert, dass wir einen deutlich empirischen Ansatz zum Verständnis von Amateurmedienproduktionen brauchen, der die sozialen Kontexte und Zwecke verschiedener Arten der Produktionspraxis berücksichtigt. Um diese Argumente weiterzuentwickeln, fasst der Artikel einige Erkenntnisse aus der Recherche des Autors über "ernsthaftes Amateurvideo" und die Verwendung von Videos im häuslichen Alltag zusammen. Dabei lotet er das Verhältnis von Praktiken, Leuten (engl. **people**) und Kontexten aus, um das Problemfeld des **empowerments** in den Blick zu bringen, da sich gerade angesichts Neuer Medien die Machtfrage permanent stellt. Was wir angesichts dieses Problemfelds sehen können, ist auf jeden Fall eine größere soziale und mediale Vielfalt und das Auftauchen von verschiedenen Formen der (neoliberalen) Selbstrepräsentation, die früher weniger möglich waren. Dabei ist es gerade diese Vielfalt, die (gesellschaftliche oder politische) Verallgemeinerungen erschwert. Dies ist umso mehr der Fall, als wir über den Amateur- und den Privatbereich hinausschauen und das breitere Spektrum der in diesem Beitrag beschriebenen nicht-professionellen Praktiken berücksichtigen. Schlussendlich, so Buckingham, müssen wir der Versuchung widerstehen, die jüngsten medialen Entwicklungen überzubewerten, zu romantisieren oder zu politisieren. Es ist wichtig, Generalisierungen zu vermeiden und die alltäglichen Realitäten des Mediengebrauchs viel genauer zu betrachten - wie glanzlos und unspektakulär sie uns auch erscheinen mögen.

Last but not least untersucht [Florian Dobmeier](#) in seinem luziden Beitrag netzwerkanalytisch und epistemologisch das Kreativitätspotenzial digitaler Medien und bezieht sie im Sinne einer Wissenssoziologie auf konkrete Bildungsprozesse und ihre Lernkultur. Dabei fokussiert der Autor auf die Tatsache, dass eine Aufgabe von Hochschulen darin besteht Studierende bei der Generierung neuen Wissens bzw. beim forschenden Lernen zu unterstützen. Die Frage nach der **Logik** der "Entstehung des Neuen" ist dabei eng an die Frage nach den Anlässen von Bildungsprozessen gebunden. Denn es lassen sich differente (lernkulturelle) Bedingungen und Strategien identifizieren, die solche Prozesse wahrscheinlicher machen. Digitale Medien bergen dabei durch ihre raumzeitlich-soziale Non-Linearität und Vernetztheit über rein analog-lineare Lernräume hinaus **kreativitätsförderliche Potenziale**. Der Beitrag liefert in geraffter Form auch eine Zusammenfassung der Debatten zur Netzwerkanalyse, indem er die Schlussformen von Induktion, Deduktion und vor allem **Abduktion** vorstellt und damit auch auf den Kreativitätsbegriff von Charles Sanders Peirce verweist. Dabei ist es ihm auf systematischer Ebene um die forschungsstrategische Herbeiführung von ebensolchen (relationalen) Abduktionen zu tun. Dobmeier bezieht dann diese analytischen Erkenntnisse auf die konkrete Forschungspraxis und zeigt so die strukturelle Logik der Entstehung von Kreativität auf. Dabei wird ein besonderes Gewicht auf die bildungstheoretische Reflexion der netzwerktheoretischen Potenziale digitaler Lernplattformen gelegt. Algorithmische, habituelle und nicht zuletzt heterogenitätsthematisierende Überlegungen werden dabei exploriert und kritisch zur Diskussion gestellt. Zusammenfassend ruft Dobmeier dabei (Medien-)PädagogInnen aber auch Studierende dazu auf, sich dem "Systemdefizit der Pädagogik" zu widersetzen und sich intersubjektiv und in verstetigten Strukturen über den Status der Disziplin kritisch zu verständigen sowie persönlich zu positionieren.



Aber auch die anderen Ressorts haben wieder Einiges für MedienpädagogInnen zu bieten. So präsentiert Christian Swertz im **Ressort Forschung** drei Beiträge, deren Lektüre für die aktuellen Diskussionen (in) der Medienpädagogik von geraumer Bedeutung sind:

So liefern [Lars Burghardt und Daniel Knauf](#) erste empirische Ergebnisse ihrer (digitalen) Beobachtungen von Portfolios in Kindertagesstätten und betonen dabei, dass die Digitalisierung von Dokumentationsprozessen verschiedene Vorteile wie etwa die aktivere Einbindung der Kinder (Schlagwort: **Partizipation**) in didaktische Settings mit sich bringen kann. Dabei stellen sie methodisch abgesichert (deskriptives Verfahren und t-Test) mehrere Hypothesen auf, die breit empirisch belegt werden. So fragen die Autoren unter anderem, ob in Einrichtungen, die über digitale Portfolios verfügen, auch signifikant häufiger Portfolioeinträge nachweisbar sind und ob die Verwendung von Tablet-PCs eine vielfältigere Nutzung der Portfolios und einen häufigeren Austausch der Inhalte mit sich bringt. Der Beitrag bestätigt diese Hypothesen (teilweise) am empirischen Material und problematisiert dabei insgesamt, dass Erzieherinnen oftmals zu wenig Zeit haben, um diesen Anforderungen gerecht zu werden.

[Birgit Eickelmann und Kerstin Drossel](#) diskutieren dann die Rolle von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) im Rahmen moderner Gesellschaften und analysieren dabei auch den medialen Wandel zur Informations- und Wissensgesellschaft. Dabei ist ihre Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse der ICILS 2013 Studie über die computer- und informationsbezogenen Kompetenzen - und dabei insbesondere die Lesekompetenzen - von SchülerInnen eine sehr gute Basis für weitere Diskussionen zur forschungsunterstützten Modellierung von Medienkompetenz. Denn deutlich wird mit diesem Beitrag, dass die Intensität der Lesekompetenz einen direkten Effekt auf die Computerkompetenz hat. Insgesamt betonen die AutorInnen, dass die computer- und informationsbezogenen Kompetenzen als eigenständiges Konstrukt zu betrachten sind und die Lesekompetenz der SchülerInnen nur in einem gewissen Maße notwendig ist, um in der fächerübergreifenden Schlüsselkompetenz erfolgreich abzuschneiden.

Da Angst schon bei Kindern auf mehreren Ebenen eine Rolle spielt, untersucht [Fabian Hemmerich](#) mit seinem Artikel film- und fernsehbedingte Ängste in der frühen Kindheit und deren pädagogische Konsequenzen. Denn zwischen dem Umgang mit bereits vorhandenen Ängsten und der didaktischen Vorbeugung bzw. Prävention stellt sich für Eltern wie für MedienpädagogInnen dieselbe "bewahrpädagogische" Frage nach dem spezifischen Charakter der Film- und Fernseherziehung und deren Auswirkungen auf frühkindliche Lebenswelten. Hemmerich arbeitet dabei kognitive Entwicklungsmerkmale heraus, analysiert deren Bedeutung für mögliche angstauslösende Effekte, modelliert typische Angstreaktionen und diskutiert die Bedeutung offizieller Altersfreigaben. Abschließend betont der Autor, dass Erwachsene dafür Sorge tragen müssen, dem Aspekt des Schutzes von Kindern vor potenziell schädlichen (Film- und Fernseh-)Einflüssen gerecht zu werden.

Im **Ressort Praxis** berichten dann [Markus Weisheitinger-Herrmann und Carla Stenitzer](#) von einer Kooperation zwischen dem Institut für Medienbildung (IMb) und dem Freien Fernsehen (FS1) in Salzburg, die für aktuelle Formen der Medienbildung sehr bedeutsam ist. [Sandra Schön und Eva-Maria Hollauf](#) thematisieren - passend zu unserem Schwerpunkt - die Rolle von kreativem Denken und Handeln in Makerspaces. Sie stellen dabei die bemerkenswerte europäische Initiative **DOIT** vor, die auf die gemeinsame Entwicklung von sozialen Innovationen angesichts von jugendlicher Krea(k)tivität abzielt. Unser Ressortleiter [Christian Berger](#) fasst dann ganz praktisch den "Schulradiotag 2017" zusammen und verlinkt uns rhizomatisch im virtuellen Raum mit allen beteiligten Radiosendern und den von SchülerInnen produzierten Sendungen. So können MedienpädagogInnen sich in aller Kürze alle nötigen Informationen zu den 14 Freien Radios Österreichs besorgen. Außerdem freut es uns sehr mit [Daniel Naglers](#) Beitrag zu **YouTube und seine(r) Jugendkultur** eine preisgekrönte Masterarbeit in gekürzter Form publizieren zu dürfen, in der Geschichte, Erfolgsrezept und innere Struktur einer weithin genutzten Video-Online-Plattform genauso eingehend diskutiert werden, wie damit verbundene Anerkennungsprobleme im Umfeld der Jugendkultur. Was man über **Youtube** wissen kann, wird hier sehr gut zusammengefasst und kann sofort medienpädagogisch in die Praxis heruntergebrochen werden.

Im **Ressort Bildung/Politik** haben [Andreas Büsch und Kathrin Demmler](#) für den Lenkungskreis der Initiative **Keine Bildung ohne Medien** (KBoM) ein Positionspapier zur frühkindlichen Bildung verfasst, das die



MEDIENIMPULSE nur zu gerne spiegeln. Dabei wird unter anderem betont, dass im Bereich der frühen Bildung möglichen Benachteiligungen entgegenzuwirken ist und die Bildungspotenziale eines aktiven-kreativen Medieneinsatzes nutzbar gemacht werden sollten. Der 2017 gewählte Obmann des **Bundesverbandes Medienbildung** [Christian Swertz](#) rekapituliert in der Folge die Gründung des Verbandes und schildert die Ziele und Aufgaben vor dem Hintergrund seiner Vorgeschichte. Insgesamt rückt mit der Verbandsgründung die Vertretung der Interessen medienpädagogisch tätiger Vereine klar in den Mittelpunkt.

Im **Ressort Kultur/Kunst** entführt uns [Thomas Ballhausen](#) mit einem äußerst dichten Text in die Welt des Archivs, das ohne Poetik wohl in sich selbst zusammenfielen und zwischen Vergangenheit und Zukunft keiner Ordnung mehr entsprechen könnte. Sein Text **Vignetten** versteht sich dabei als ein Propädeutikum zu einer Archivpolitik der Sorge und einer **Kritik** der Archive. Parallel dazu - und ein wenig narzisstisch - freut sich der Chefredakteur [Alessandro Barberi](#) über die Tatsache, dass er endlich einen seiner Lieblingsfilme - David Finchers SE7EN - nach zahllosen Analysen nicht nur zerlegt, sondern in Handarbeit auch wieder zusammengebaut hat. **Cut! Von der Praxis der Grammatologie** ist der Schlussbericht von 22 Jahren Vorspannanalyse. Tauchen Sie ein in das Universum von Kyle Cooper!

Auch das Ressort **Neue Medien** hat Einiges in sich: So hat [Johanna Lenhart](#) den von Johannes Springer und Thomas Dören herausgegebenen Band **Draußen. Zum neuen Naturbezug in der Popkultur der Gegenwart** besprochen, da sich in der Popkultur der letzten beiden Jahrzehnte ein Trend zur Auseinandersetzung mit Natur bemerkbar gemacht hat. Dieser neue kultur- und medientheoretische Sammelband führt hervorragend in das Thema ein. Unser sorgsamer Ressortleiter [Thomas Ballhausen](#) hat auch selbst Hand angelegt: Denn seine Rezension von Roberto Bolaños **Die romantischen Hunde** verweist nachdrücklich darauf, dass nun zentrale Arbeiten aus dem Frühwerk des vielfach ausgezeichneten Autors in deutscher Sprache zugänglich gemacht wurden. [Walter Olensky](#) deckt dann als (Medien-)Jurist ein wichtiges Gebiet der Medienpädagogik ab. Seine Rezension von Peter Burgstallers **Urheberrecht für Lehrende - Ein Leitfaden für die Praxis mit 80 Fragen und Antworten** macht deutlich, dass dieses Buch künftig in keinem medienpädagogischen Handapparat fehlen sollte.

Wenn Sie in die virtuelle Welt von Internet-Games einsteigen wollen, sind Sie gut beraten, sich an [Lisa Holzer](#) zu wenden, die das Online-Spiel **Fake it to make it** analysiert und verlinkt hat. Und haben Sie schon von den **Animal Studies** gehört? Auf jeden Fall gibt es eine junge Publikation, die das Verhältnis von Mensch und Tier unter vielen Aspekten betrachtet und erforscht. Der von von Judith Klinger und Andreas Kraß herausgegebene Band **Tiere - Begleiter des Menschen in der Literatur des Mittelalters** wird für unsere LeserInnen von [Bianca Burger](#) hervorragend zusammengefasst. [Kathrin Heinrich](#) befasst sich dann mit **Entgrenzte(n) Figuren des Bösen**, die - wie etwa Hannibal Lecter oder der Joker aus Batman - von Sabrina Eisele in ihrer nunmehr der Öffentlichkeit vorliegenden Promotionsschrift eingehend analysiert wurden. Schlussendlich folgt [Erkan Osmanovic](#) noch den Spuren von **Die Außerirdischen** von Doron Rabinovici, der mit seinem neuen Roman eine (durchaus politisch zu verstehende) bitterböse Parabel vorlegt.

Und auch unsere - manchmal unsichtbare - Chefin Katharina Kaiser Müller hat im Ressort "Ankündigungen" die Vorweihnachtszeit nicht untätig vorüberziehen lassen, sondern mit weiblicher Organisationskompetenz ganze Arbeit geleistet. Denn erneut müssen sich die LeserInnen der MEDIENIMPULSE nicht mühsam relevante Termine und Ankündigungen zusammensuchen, denn das hat sie schon erledigt. Öffnen Sie ihre Kalender spätestens nach dem (guten) Rutsch und tragen Sie sich ein, was MedienpädagogInnen beliebt. Die Redaktion würde sich freuen, Sie auch jenseits von Facebook zu treffen und face-to-face kennenzulernen.

Insgesamt hoffen wir sehr, dass AutorInnen und HerausgeberInnen mit dieser Ausgabe die medienpädagogischen Diskussionen zur Ko-Kreativität bereichern konnten, und wünschen all unseren LeserInnen, KollegInnen und FreundInnen schöne Feiertage und ein erfolgreiches Jahr 2018 ...

Mit herzlichen Grüßen und im Namen der Redaktion,

Alexander Schmoelz, Alessandro Barberi, Isabella Ollinger & Sabine Krause

PS: Hier geht es zum Call für die [nächste Ausgabe](#) zu *Educational Data Mining und Learning Analytics ...*

[...] To be (dis)continued [...]

---

#### Literatur

Baacke, Dieter (2007): Medienpädagogik, Tübingen: Niemayer.

Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph (2003): Mimetische Weltzugänge. Soziales Handeln, Rituale und Spiele, ästhetische Produktionen, Stuttgart: W. Kohlhammer.

Krause, Sabine (2014): Erinnern und Tradieren. Kulturelles Gedächtnis als pädagogische Herausforderung, Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Polanyi, Michael (1962): Personal knowledge: Towards a post-critical philosophy (Corr. ed.), Chicago Ill. u. a.: University of Chicago Press [u. a.].

Schmoelz, Alexander (2017): On Co-Creativity in Playful Classroom Activities. Creativity: Theories - Research - Applications, 4(1), 25-64, online unter: <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0002> (letzter Zugriff: 21.12.2017).

#### Tags

kreativität, kokreativität, medien, digitalität, medienpädagogik

#### **Impressum und Offenlegung gemäß §25 des Mediengesetzes**

Medieninhaber: Republik Österreich, Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Zuständigkeit: Laut Bundesministeriengesetz 1986 in der jeweils geltenden Fassung

Hersteller: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Verlagsort: Wien

Herstellungsort: Wien

Kontakt: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Abteilung IT/3, Minoritenplatz 5, 1014 Wien

<http://bmbwf.gv.at>