
Themenheft Nr. 50: Medien, Spiel und Bildung. Herausforderungen
bildungswissenschaftlicher Reflexions- und Handlungsfelder
Festschrift für Johannes Fromme, herausgegeben von Florian Kiefer,
Ralf Biermann und Steffi Rehfeld

Editorial: Aneignung, Lernen, Bildung und warum es nie nur ums Spielen ging

Florian Kiefer¹ , Steffi Rehfeld¹  und Ralf Biermann¹ 

¹ Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

1. Medien, Spiel und Bildung

Besucht man die Internetseite der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft und betrachtet ihre Sektionen, erhält man einen ersten, wenngleich oberflächlichen Eindruck vom ausdifferenzierten und heterogenen Gebiet der wissenschaftlichen Pädagogik. Neben der Allgemeinen Erziehungswissenschaft und Schulpädagogik existieren solche Sektionen wie die Freizeit- und Medienpädagogik einerseits und die Erwachsenenbildung andererseits. Diese und andere pädagogische Disziplinen auf ein gemeinsames Drittes reduzieren zu wollen, fällt auch mit einer hinreichenden Charakterisierung schwer – zu divers sind die Gegenstandsbe-
reiche, Phänomene und Plätze. Müsste man nun ohne eine hinreichende Einführung in die Teildisziplinen versuchen, das gemeinsame Dritte der Bildungswissenschaft zu bestimmen, dann liesse sich das an folgenden Aspekten festmachen.¹

1 Im Folgenden wird für die Bezeichnung der akademischen Pädagogik, die weitläufig unter Erziehungswissenschaft firmiert, der Begriff Bildungswissenschaft verwendet. Damit soll nicht zuletzt der Kritik am Erziehungsbegriff (Giesecke 1996) und dem Hinweis Rechnung getragen werden, dass die akademische Pädagogik über Erziehungsfragen hinaus aktiv ist (vgl. Nieke 2016, 26–27).

Erstens wird der Mensch als unverfügbares Subjekt reflektiert (vgl. Baacke 2007, 100), das grundsätzlich im Spannungsfeld von sich selbst sowie der sozialen und materiellen Umwelt verortet wird (vgl. Fromme 2001a, 147). Dabei werden die Teilaspekte dieses Verhältnisses als relativ selbstständig voneinander entwickelnd und aufeinander wechselseitig beziehend verstanden. So verhält sich das Subjekt gegenüber den Umwelten *zweitens* als teils aktiv gestaltend, teils ausweichend bzw. selektiv suchend, teils auch nur passiv hinnehmend (vgl. Geulen 1981, 553). Dieser anthropologischen Dimension steht eine Zieldimension gegenüber: So geht die Pädagogik davon aus, dass ihr Klientel Kompetenzen und/oder Orientierungen aufzubauen habe, die noch nicht hinreichend entwickelt sind. Deshalb begleitet sie die Klientel bei der Weiter-Entwicklung bzw. Bearbeitung alltäglicher Herausforderungen unter Berücksichtigung ihrer Weltanschauung, Lebenswelt und Ressourcen. *Drittens* geht es in dieser wissenschaftlichen Disziplin unseres Erachtens immer um (einen kritisch-reflexiven Umgang mit) Wissen zum Zwecke der Orientierung in heterogenen, dynamischen Lebenszusammenhängen. Wichtige Begriffe sind in diesem Zusammenhang Bildung, Erziehung, Didaktik und mittlerweile Sozialisation.

Johannes Fromme hat sich in vielen der o. g. pädagogischen Felder bewegt. Das wird gerade unter Berücksichtigung seiner Vita sichtbar. Dabei fällt auf, dass das Spiel in seiner Vita eine immer bedeutendere Rolle einnimmt, was wir im Folgenden versuchen im Kontext seines wissenschaftlichen Denkens und Handelns darzustellen.

Die Frage, wie das Spiel und die damit zusammenhängende Tätigkeit – das Spielen – erörtert werden können, ist zweifellos vielschichtig. Sieht man bspw. von naturwissenschaftlich-mathematischen Ansätzen (Nash 1950) ab, existieren in humanwissenschaftlichen Diskursen spieltheoretische (Caillois 1982), kulturanthropologische (Sutton-Smith 1978), sozialisationstheoretische (Krappmann 1983), sozialpsychologische (Leontjew 1964) und philosophische (Lyotard 1989) Beiträge. Ihnen ist gemein, dass sie das Spiel hinsichtlich auf eine Orientierung im Alltag in unterschiedlicher Art und Weise thematisieren. Dabei erfährt das Spiel nicht selten im Kontext der Entwicklung Heranwachsender eine besondere Aufmerksamkeit, weil es, gerade als abgetrennte und fiktive Betätigung begriffen (vgl. Caillois

1982, 16), den Heranwachsenden einen Schutz- und Schonraum für das Erkunden, Erproben und Entwickeln von Denk- und Handlungskonzepten bietet. Johannes Fromme hat sich mit diesen Diskursen intensiv beschäftigt und sie mit seinen pädagogischen Arbeiten verbunden.

Als Absolvent der PH Westfalen-Lippe hat er «das Pädagogische» anfänglich aus Sicht des Lehramts (und der Fachwissenschaften und -didaktiken der Fächer Sport und Englisch) kennengelernt, um sich letztlich als wissenschaftlicher Mitarbeiter gerade mit dem Gegenteil der institutionellen Schulpädagogik zu befassen. In «Lernen durch Arbeit in und an der Freizeit» widmete sich Johannes Fromme (1985) dem Abenteuerspielplatz, den er als informellen Lernraum begriff und unter Hinzunahme des Aneignungsbegriffes (Leontjew 1964) bearbeitete. Entgegen der landläufigen Verhältnisbestimmung wird Freizeit nicht von der Arbeit, sondern vom Lernen her zu definieren versucht, weil «die besondere Chance der Freizeit die des umfassenden, sinnlichen Lernens ist» (Fromme 1985, 9). Neben der Reflexion weiterer Phänomene der Freizeit- und Unterhaltungswelt von Kindern und Jugendlichen begibt er sich in das Feld der Bildungsphilosophie. Hierin befasst er sich mit der «Pädagogik als Sprachspiel» (Fromme 1997). Unter Berücksichtigung zentraler Aspekte des postmodernen Denkens und derzeitig aktueller Gegenwartsdiagnosen arbeitet er über die Pluralisierung der Wissensformen im Zeichen der Postmoderne. Er kommt zu dem Schluss, dass die «Bildungsidee einer Sprachspielkompetenz [...] sich also nicht nur an andere, sondern auch an die Pädagogik selbst [richtet]» (Fromme 1997, 305). Hierbei liegt die Annahme zugrunde, dass die Pädagogik der Lebenswelt ihres (allen voran heranwachsenden) Klientels bisher zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt hat und ihre zugrunde gelegten Annahmen (über gesellschaftliche Verantwortung einerseits und die biographischen Erfahrungen im Umgang mit neuen Phänomenen andererseits) unreflektiert übergestülpt und deshalb kaum hinterfragt hat.

Nachdem sich Johannes Fromme bisher mit Schulehalten (Lehramt) und informellem Lernen (Abenteuerspielplatz) befasst hat, richtet sich sein Interesse auf moderne Formen der Freizeit- und Unterhaltungswelt von Heranwachsenden. So nahmen Computerspiele bzw. ihre Nutzung fortan einen zentralen Platz in seinem akademischen Wirken ein. Sie werden als Dokument der Mediatisierung von Spiel und Kinderkultur und darüber

hinaus als ein wichtiger, informeller Lernort betrachtet, der unhintergebar in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eingebettet bzw. mit ihrer Entwicklung verknüpft ist. Damit gleichbedeutend wird der Blick nicht nur auf die (durchaus ernst zu nehmenden) schädigenden Potenziale von Computerspielen gerichtet. Vielmehr können diese Potenziale auch als gewinnbringend bezeichnet werden, weil sie komplexe gesellschaftlich relevante Themen behandeln und dadurch zur kritisch-reflexiven Auseinandersetzung anregen können. In der Folge werden neben der Frage nach einer grundsätzlichen medienpädagogischen Reflexion, die bspw. nach Aneignungsformen von Bildschirmspielen fragt (Fromme und Kommer 1996), dezidiertere Auseinandersetzungen vorgenommen, die bspw. die Inszenierung von Geschlechterrollen im Besonderen in den Blick nehmen (Fromme und Gecius 1997). Losgelöst von der forschungsleitenden Fragestellung bzw. des konkreten Medienphänomens werden die Untersuchungen methodologisch in Anschluss an die Medientheorie von Marshall McLuhan (1992) organisiert. D. h. das zu untersuchende Medienphänomen wird vor dem Hintergrund der Medialität (eines Mediums) analysiert, weshalb die empirische Analyse unter Berücksichtigung der Strukturmerkmale des Computerspiels stattfindet. Dieser methodologische Blick ist und bleibt forschungsleitend.

In dieser Zeit des immer deutlicheren Voranschreitens des o. g. Mediatierungsprozesses werden dieser und seine Herausforderung für das Aufwachsen in westlich-zivilisierten Industriegesellschaften ebenso in anderen pädagogischen sowie der Pädagogik nahestehenden Diskursen zur Kenntnis genommen. Im Kontext von Selbstsozialisation, Kinderkultur

und Mediennutzung wird hervorgehoben, welche Bedeutung dem Eigenanteil bzw. den eigenen Aktivitäten von (heranwachsenden) Personen im Prozess der Sozialisation zukommen kann (Fromme et al. 1999).²

In diesem Kontext zeichnen bspw. Fromme und Vollmer im Beitrag «Mediensozialisation oder Medienkultur» die (informellen) Lernprozesse im Umgang interaktiver Medien nach (vgl. 1999). Mit einem vergleichsweise grösseren Aufwand reflektieren Fromme, Meder und Vollmer «Computerspiele in der Kinderkultur» (2000). Ohne an dieser Stelle konkret auf die jeweiligen konzeptionellen bzw. methodologisch-methodischen Vorüberlegungen eingehen zu wollen (vgl. hierfür Fromme und Vollmer 2000), sollen die aus unserer Sicht verdienstvollen zentralen Ergebnisse bzw. die programmatischen Konsequenzen dieser Studie aufgeführt werden.

Zum ersten widerlegt die Studie die häufig im Kontext der Diskussion einer veränderten Kindheit vorgetragenen Thesen einer *generellen* Verhäuslichung und Mediatisierung der Freizeit bzw. der Kindheit (Fromme 2000, 55). Ebenso liefert die Studie wenig Anhaltspunkte für die beiden Thesen, wonach das Spielen am Bildschirm erstens die sportliche Bewegung ersetze (vgl. Fromme 2000, 56 sowie Fromme, Meder, und Vollmer 2000, 173). Laut Studie

«geben die Kinder, die täglich Video- und Computerspiele spielen, nicht seltener, sondern eher häufiger an, oft [H. i. O.] in ihrer Freizeit Sport zu treiben (62,0 % gegenüber einem Durchschnittswert von 58,9 % – die Differenz ist allerdings statistisch nicht signifikant). Für die These, daß das Spielen am Bildschirm die sportliche Bewegung ersetzt, gibt es also keinen Beleg.» (Fromme 2000, 56)

2 Ein im Zusammenhang mit dieser Tagung stehendes und kurz darauf erschienenes Essay löste eine Kontroverse und Diskussion über das Konzept Selbstsozialisation aus (Zinnecker 2000). An dieser Diskussion haben sich viele (renommierte) Vertretende aus dem deutschsprachigen Sozialisationsdiskurs beteiligt (vgl. v. a. Bauer 2002; Geulen 2002; Krappmann 2002; Zinnecker 2002; Veith 2002) Angesichts der vielen Beteiligten und des Umstandes, dass die Auseinandersetzung in der jeweiligen Zeitschrift des Diskurses ausgetragen wurde, kann die Qualität dieser Diskussion in medienpädagogischen Gefilden mit derjenigen über das Verhältnis von Medienkompetenz und (Strukturaler) Medienbildung verglichen werden (vgl. hierzu abschliessend Fromme und Jörissen 2010).

Zum zweiten zeigt die Studie, dass die Interaktivität bzw. die qualitative Bestimmtheit der Rolle/Funktion, die der Spielende im Game einnimmt, wichtiger ist als die Identifikation mit Gewalt oder politischen Inhalten (vgl. Fromme, Meder, und Vollmer 2000, 74). Im Anschluss an die Studienergebnisse entfalten Fromme und Meder (2000) eine pädagogische Programmatik: Medienpädagogik sei hiernach eine akzeptierende und einmischende Disziplin, die erstens die der Mediennutzung zugrunde liegenden Bedürfnisse ernst zu nehmen (vgl. Fromme und Meder 2000, 239), zweitens auf der möglichst vorurteilsfreien Annäherung an die Medienkulturen aufzubauen habe und drittens eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit der eigenen Medienbiographie erfordere (vgl. Fromme und Meder 2000, 236). Die akzeptierende Medienpädagogik enthält Vorschläge zum pädagogischen Denken und Handeln im Kontext einer mediatisierten Freizeit- und Unterhaltungskultur Heranwachsender. Angesichts dieser Hinweise ist sie als professionstheoretischer Beitrag zu verstehen, der für pädagogisches Handeln über den Aspekt der Erziehung (Giesecke 2007) hinaus bzw. für die reflexive Auseinandersetzung mit Nicht-Wissen sensibilisiert (Hugger 2007).

Mit dem Begriff Selbstsozialisation liegt nun ein Theoriekonstrukt vor, welches auch die Tatsache berücksichtigt, dass die Individuen als Informationen verarbeitende und handelnde Subjekte massgeblich an diesem Prozess und damit aktiv an ihrer Entwicklung beteiligt sind. Gerade in der Medienpädagogik fällt dieses Verständnis auf fruchtbaren Boden, weil somit die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen als Dokument der aktiven Auseinandersetzung mit sich und der (sozialen sowie materiellen) Umwelt begriffen werden kann. Dieser aus der Sozialwissenschaft stammende und in die Pädagogik eingemeindete Begriff – Sozialisation – ähnelt einem weiteren wichtigen pädagogischen Schlüsselbegriff, der ebenso die Aktivität des Subjektes bei weitgehender Absenz pädagogischer Arrangements betont.³ Gemeint ist Bildung als Subjektivierung

3 An dieser Stelle soll es nicht um die Verhältnisbestimmung von Sozialisation und Bildung (als Transformation) gehen (vgl. hierzu Tulodziecki 2013; Meder 2014; Marotzki 2001, 301).

durch die Transformation von Lebensorientierungen.⁴ Dieser Begriff wird zunehmend auf die Auseinandersetzung mit Computerspielen übertragen (Fromme 2001a, 2002; Fromme und Meder 2001). Als zentrales Motiv bzw. Auslöser für Transformationen identifiziert Fromme die «Irritation» (2001b), weil sie, indem sie gewohnte und bisher unhinterfragt gebliebene Kategorien, Muster, Schemata und Orientierungen in verfremdeter Weise artikulieren, diese verändern und flexibilisieren kann. Das Interesse an mediatisierten informellen Lernumgebungen trifft auf die Beobachtung, dass auch die Pädagogik vor dem Hintergrund der Pluralisierung von Wissenslagerungen ihre eigenen Annahmen zu hinterfragen hat und nur in der Rolle des vermittelnden «Sprachspielers» (Meder 1987) pädagogisch-professionell (Giesecke 1996; Hugger 2007) handeln kann.

Das Interesse an mediatisierten informellen Lernumgebungen einerseits und dem Bildungsbegriff andererseits läuft in Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung von Bildschirmspielen zusammen. Unter Bezugnahme auf die Strukturelle Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) entwickelte Johannes Fromme zusammen mit Christopher Könitz ein Analysemodell, das es erlaubt, die Bildungspotenziale des hybriden Medienphänomens herauszuarbeiten (Fromme und Könitz 2014). Neben dem üblichen Blick auf die Gefährdungsmöglichkeiten durch Computerspiele stellt diese Arbeit einen geradezu konträren Blick dar, der es erlaubt, Bildungspotenziale zu entdecken und für die pädagogische Praxis fruchtbar zu machen (vgl. Fileccia, Fromme, und Wiemken 2010). Gerade auch im Kontext der Bachelor- und Masterstudiengänge an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg komplettiert und rundet dieses Analysemodell ein gelungenes Studienprogramm ab.

Mit Blick auf unsere Beobachtung, wonach das *Spiel* eine entscheidende Rolle im pädagogischen Denken und Handeln von Johannes Fromme hinterlassen hat, können die bisher nachgezeichneten Spuren wie folgt

4 Bildung als Subjektivierung durch die Transformation von Lebensorientierungen unterscheidet sich von solchen Verständnissen, die Bildung bspw. im Kontext von Allgemeinbildung oder als standardisierbaren bzw. evaluierbaren Output des Bildungswesens verstehen (vgl. Fromme und Jörissen 2010, 50). Nach Nohl (2006, 13–15) können im Rahmen transformatorischer Bildungsverständnisse reflexions- (Marotzki 1990) und sprach- (Fromme 1997; Koller 1999) von handlungstheoretischen Konzeptualisierungen unterschieden werden.

ausgelegt werden: Anfänglich widmet er sich dem Abenteuerspielplatz als Dokument eines informellen Settings. Diesen interpretiert er vor dem Hintergrund seines Aneignungs- bzw. Lernpotenzials. Indem er sich mit der Rolle der Pädagogik und ihrem Umgang mit einer diagnostizierten Wissenspluralität befasst, reflektiert er das *Spiel* als methodisches Verfahren, um sich mit fremden Wissensarten zu befassen und diese kritisch-reflexiv auf sein eigenes Handeln zu beziehen. Im Zuge der Beschäftigung mit modernen Formen der Freizeit und Unterhaltung widmet sich Johannes Fromme fortwährend einem weiteren gegenwärtigen Phänomen der mediatisierten Kinder- und Jugendkultur: dem digitalen Bildschirmspiel.

Auf diesem skizzierten wissenschaftlichen Werdegang wurde Johannes Fromme von zahlreichen Kolleg:innen begleitet, die sich in unterschiedlichen Themenbereichen an diesem Band beteiligen. Die Beiträge lassen sich grob in drei Bereiche gliedern, die jeweils Anknüpfungspunkte zu den Forschungsgebieten von Johannes Fromme aufweisen. Im ersten Teil thematisieren die Autor:innen Medien im Allgemeinen und deren Umgang mit ihnen bezogen auf informelle Lernprozesse. Daran anschließend wenden sie sich den digitalen Spielen aus verschiedenen theoretischen und methodischen Perspektiven zu. Der dritte Abschnitt fokussiert die Freizeitpädagogik sowie die Erwachsenen- und Weiterbildung und mündet in einer aktuellen Betrachtung des Spannungsfeldes zwischen Individuum und (krisenbehafteter) Gesellschaft. Als Ergänzung unserer Erläuterungen zum Thema *Spiel* und Medienpädagogik wird als letzter Beitrag von Heike Schröder und Olaf Freymark der Bereich der Erwachsenen- und Weiterbildung am Lehrstuhl thematisiert und ergänzt, er vervollständigt so die Sichtweise auf das Wirken von Johannes Fromme. Alle Beiträge durchliefen im Sinne der Qualitätssicherung ein Peer-Coaching-Prozess.

2. Beiträge

Kai-Uwe Hugger (2022) spricht aktuelle Entwicklungen und die Genese der erziehungswissenschaftlichen Jugendmedienforschung an. Er stellt besonders die Rolle von Mediatisierungsprozessen und veränderten Mediennutzungsweisen für den Wandel der Jugendkultur ins Zentrum seiner Betrachtungen. Dabei stellt er sich die Frage, ob sich die intensive

Verzahnung von Alltagskultur und Medien auch in der erziehungswissenschaftlichen Jugendmedienforschung durch neue Ansätze oder in bestehenden Theorien wiederfindet. Anhand einer historischen Einordnung der Forschung um Jugend und Medien stellt er die gewachsenen Forschungsperspektiven wie die Medienkompetenz- und Medienbildung vor. Perspektivisch beschränkt sich die Forschung jedoch nicht mehr nur auf diese Felder, sondern findet Eingang unter anderem in die Sozialisations-, Familien- sowie Schulforschung und die Soziale Arbeit.

Wie würde eigentlich der Beipackzettel des medienpädagogischen Konzeptes Medienkompetenz aussehen? Basierend auf der Definition von Dieter Baacke stellen Stefan Iske und Alessandro Barberi (2022) das Konzept mitsamt seinen Anwendungsmöglichkeiten sowie Vor- und Nachteilen vor, um eine aktuelle Bilanz auch im Hinblick auf Konzepte wie Medienbildung zu ziehen und Erweiterungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Dabei halten sie fest, dass es zu einer Verwässerung des Begriffes kommt und theoretische Bezüge in der medienpädagogischen Praxis tendenziell zu kurz kommen. Dass die Ausführungen von Baacke jedoch aktuell und vor allem noch immer relevant sind, zeigen sie anhand neuer medienpädagogischer Konzepte wie Media Literacy oder Datenkompetenz, die im Kern die Gedanken des originären Konzeptes Medienkompetenz widerspiegeln.

Mit der komplexer werdenden Welt beschäftigen sich Jeannine Teichert und Dorothee M. Meister (2022) in ihrem Beitrag zur vermittelnden Rolle der Medien in Bezug auf transnationale Identitäten. Dabei fokussieren sie besonders die Migration deutscher Staatsbürger:innen nach Grossbritannien und gehen der Frage nach, wie diese ihre europäische Identität gestalten und rekonstruieren sowie im Kontext von Medien kommunizieren. Anhand von Studien zu Medien und Migration legen sie dar, dass Medien zum einen genutzt werden, um die Brücke zum Heimatland aufrechtzuerhalten, und weiterhin, um sich mit anderen Migrierten zu vernetzen. Auf diese Weise schaffen sie auch einen Raum für vertraute Traditionen und Werte. Eine Forschungslücke identifizieren die beiden Autorinnen in der tatsächlichen Identitätsaushandlung und wie sich dies in lokalen und transnationalen sozialen Netzwerken zeigt. Hierzu führten sie narrative

Interviews durch, deren Erkenntnisse die Funktion von sozialen Medien zur transnationalen Identitätsaushandlung näher beschreiben. Medien eignen sich zum Aufbau von Kontakten (zum Heimatland, aber auch zum aktuellen Wohnort) und ermöglichen auf diese Weise eine kulturelle Teilhabe. Gerade britische Medien können jedoch auch zur Verfremdung der Individuen beitragen, indem sie mangelnde Rechte der Migrierten deutlich machen. Abschliessend können Medien auch zur Distanzierung des Individuums vom Heimatland beitragen.

Aufbauend auf der akzeptierenden Medienpädagogik unternimmt Florian Kiefer (2022) den Versuch, dieses Konzept wissenssoziologisch zu untersetzen. Bezugnehmend auf den professionstheoretischen Überlegungen von Kai-Uwe Hugger wird in Anschluss an Karl Mannheim ein Verständnis medienpädagogischen Denken und Handelns vorgelegt, das an der wissenssoziologischen Programmatik des dynamischen Relationismus ansetzt. Zentral für diesen relationierenden Modus wird die Methode des existenziellen Experimentierens sein, die ganz im humanistischen Sinne für eine kritische Reflexion der eigenen Weltanschauung in Auseinandersetzung mit anderen Weltanschauungen plädiert.

Jens Holze (2022) beschäftigt sich mit der Genese des Neoformalismus, um dessen Potenzial als Methodologie zur Analyse von Kunstwerken aufzuzeigen. Anhand des Ursprunges der Denkrichtung und einer wechselseitigen Betrachtung der neoformalistischen Filmanalyse und der neoformalistischen Computerspielanalyse leitet er Erkenntnisse ab, die für eine Weiterentwicklung des Konzeptes zur Methodologie essenziell sind. Anschliessend verortet er Möglichkeiten der Strukturalen Medienbildung und hier besonders Reflexionsmöglichkeiten sowie Bildungspotenziale in dem bestehenden Konzept. Final hält er fest, dass der Neoformalismus durchaus die Strukturen von Kunstwerken untersuchen kann. Allerdings muss eine Narration im Werk vorhanden sein. Der Aufwand einer Analyse steigt mit der Komplexität des untersuchten Gegenstandes, ist jedoch für verschiedene Arten desselbigen möglich.

Der Beitrag von Josefa Much (2022) befasst sich mit methodischen Überlegungen zur Analyse von Comics im Kontext der Strukturalen Medienbildung. Gerade in der Betrachtung des transmedialen Erzählens über mehrere mediale Formate hinweg ergeben sich für Forschende Herausforderungen. Die existierenden Analysemodelle fokussieren zwar Medien wie Film, Bild, Internet und Computerspiele, aber das visuelle Medium Comic wird bislang methodisch vernachlässigt. Aus diesem Grund stellt die Autorin in ihrem Beitrag einen Ansatz vor, mit dessen Hilfe Comics auch struktural und ggf. transmedial analysiert werden können. Bei der Ausarbeitung ihres Entwurfes ist ihr Ziel die Anschlussfähigkeit des Analysemodells von Dittmar (2008/2011) an die Strukturale Medienbildung und somit das Aufzeigen eines methodischen Zugangs zu dem Medium.

Im zweiten Teil des Bandes, der sich den digitalen Spielen widmet, diskutiert Steffi Rehfeld (2022) die Implikationen der Theorie um parasoziale Interaktionen auf Dating-Simulationen. Bereits bestehende Erkenntnisse der Theorie, deren Forschung primär das Fernsehen fokussiert, vertieft sie durch eine neoformalistische Computerspielanalyse nach Fromme und Könitz (2014). Die Interaktivität von digitalen Spielen ermöglicht neue Strukturen und damit auch neue Darstellungsmöglichkeiten der Beziehung Zuschauende:r/Spielende:r und medialer Körper. Dabei geht sie der Frage nach, wie mediale Figuren inszeniert werden können, um Raum für parasoziale Interaktionen anzubieten. Als begünstigende Faktoren dafür sieht sie die Option der direkten Adressierung und haptische Möglichkeiten der Interaktion, die eine gewisse Nähe zwischen Spielenden und medialer Figur simulieren.

Ralf Biermann und Dan Verständig (2022) betrachten Lern- und Bildungsprozesse digitaler Spiele und Spielkulturen im Spannungsfeld von Forschung und Lehre sowie deren methodische Implementierung in universitären Lernkontexten. Die Möglichkeiten, digitale Spiele auch in den erziehungswissenschaftlichen und medienpädagogischen Studienprogrammen zu verorten und somit beide Bereiche zu verbinden, untersuchen sie im Rahmen des Studienganges Medienbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Als Möglichkeiten der Verflechtung von

Forschung und Lehre sehen sie vor allem die Erstellung eigener Medienprodukte wie Mods, Machinimas oder Video Game Essays als kreative Methode an. Mit Hilfe derer vermögen die Studierenden sich selbst gehaltvoll mit Theorie und Praxis auseinanderzusetzen.

Im dritten Teil wird der Fokus auf die Perspektiven der Freizeitpädagogik und Erwachsenenbildung gerichtet. An ersterer hingen lange Zeit grosse Erwartungen in Hinblick auf ihre Ausweitung und relative Autonomie, welche sich positiv auf die Entfaltungsmöglichkeiten der Individuen auswirkte. Mittlerweile finden sich die Ansätze der Freizeitpädagogik auch in der Institution Schule. Aufgrund des gesellschaftlichen Wandels stellt sich Dieter Brinkmann (2022) die Frage, inwieweit eine Aktualisierung der gesellschaftlichen Bezugstheorien im Kontext der Freizeitpädagogik vonnöten ist. Seine Ausführungen werden durch soziologische Ansätze zu Individualisierungsprozessen von Alltagskulturen gerahmt, die neue Herausforderungen an die Freizeitpädagogik stellen. Beispielsweise differenziert sich das Berufsbild von Freizeitpädagog:innen weiter aus. Zudem bestehe die Anforderung, sich intensiver mit Medien und deren digitalen Möglichkeiten auseinanderzusetzen.

Mit dem Kinosaal als Ort der kollektiven Wahrnehmung und Wahrnehmung des Kollektivs beschäftigt sich Antonio Roselli (2022). In seiner philosophischen Betrachtung geht er auf die Dialektik zwischen Individuum und Masse ein, die sich im kinematischen Raum zum Kollektiv transformiert. Ausgehend von Walter Benjamins Kunstverkaufsatz-Komplex argumentiert er, dass einige Architekturen darauf ausgelegt sind, dem Subjekt einen Raum zu eröffnen, um sich als Kollektivsubjekt bewusst zu werden und als solches zu agieren. Dabei basiert der Kollektivsinn nicht etwa auf einer gemeinsamen Umwelt oder ähnlichen Ressourcen, sondern auf Dispositionen, wie einen ähnlichen Habitus. Weiterhin arbeitet er die politische Komponente von Walter Benjamins Kollektivbegriff heraus.

Erich Schäfer (2022) thematisiert in seinem Beitrag die Gelingensbedingungen, Herausforderungen und Gestaltungsoptionen digitaler Formate der Erwachsenen- und Weiterbildung. In diesem Kontext fokussiert er die Organisationsentwicklung und schlägt unter anderem Orientierungspunkte für Prozesse in diesem Bereich vor. Als Rahmung seines Beitrages greift der Autor auf die Ziele der Kultusministerkonferenz zurück. Er beschreibt die Defizite und Potenziale auf verschiedenen Ebenen und zeigt vor allem die Stärken eines interdisziplinären Teams auf, welches bei der Gestaltung von neuartigen Lernumgebungen zusammenarbeiten sollte. Gleichzeitig seien Pädagog:innen neuen Rollenanforderungen unterworfen, deren Komplexität ständig wächst.

Norbert Meder (2022) legt anschliessend seine Gedanken zur Transformation des Realen ins Virtuelle im Kontext der Corona-Pandemie dar. Grundlegend ist dabei seine These des Leibes als Urmedium des Menschen. In seinem Beitrag schildert er die Aufgliederung des Urmediums in Teilmedien der fünf Sinne in ihren Spezifika, um anschliessend diese Teilmedien in ihrer Synthese darzustellen. Ausgehend von einer philosophischen Definition des Leibes beschreibt der Beitrag Medien als Erweiterungen des Körpers und zeigt Limitierungen auf, die in Extremsituationen, wie einer weltweiten Pandemie, deutlich hervorstechen. Dabei fliessen neben Gedanken von Aristoteles und Kant auch eigene Beobachtungen des Autors in die Argumentation ein. Als Erkenntnis stelle sich heraus, dass virtuelle Umgebungen, wie beispielsweise virtuelle Meetings, das Individuum in seiner Sinnlichkeit einschränken und vielleicht sogar zum Verlust des Selbst führen könnten.

Eine essenzielle Aufgabe der letzten 20 Jahre von Johannes Frommes Forschung war die Steuerung des Arbeitsbereiches wissenschaftliche Weiterbildung. Aus diesem Grund stellen Heike Schröder und Olaf Freymark (2022) die Entwicklung des Bereiches mit seinen Herausforderungen und Erfolgen vor. Dabei gehen sie auf die historischen Rahmenbedingungen ein, die einen Einfluss auf die strukturelle Gestaltung ausübten, und auf

inhaltliche Schwerpunkte. Sie unterscheiden dabei vier Schwerpunkte: die Fort- und Weiterbildung für Lehrpersonen, den Masterstudiengang «Erwachsenenbildung», das Kontaktstudium «Studieren ab 50» und die Ausbildung der «Gästeführende der Stadt Magdeburg».

Wir wünschen allen Lesenden viel Spass und Anregungen beim Spiel mit den in den Beiträgen enthaltenen Impulsen und bedanken uns an dieser Stelle bei den Autor:innen für ihre Beteiligung und Dan Verständig für die Entwicklung des Buchcovers.

Ferner möchten wir noch erwähnen, dass die Publikation durch den Open-Access-Publikationsfonds der Universität Magdeburg unterstützt wurde.

Literatur

- Baacke, Dieter. 2007. *Medienpädagogik*. Grundlagen der Medienkommunikation 1. Tübingen: Niemeyer.
- Bauer, Ullrich. 2002. «Selbst- und/oder Fremdsozialisation: Zur Theoriedebatte in der Sozialisationsforschung». Eine Entgegnung auf Jürgen Zinnecker. *ZSE* 22 (2): 118–42. <https://doi.org/10.25656/01:8947>.
- Biermann, Ralf, und Dan Verständig. 2022. «Medienbildung durchgespielt?! Lern- und Bildungsprozesse im Kontext digitaler Spielkulturen: Ein Walkthrough». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 199–232. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.09.X>.
- Brinkmann, Dieter. 2022. «Freizeitpädagogik in der entwickelten Erlebnisgesellschaft». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 233–51. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.10.X>.
- Caillois, Roger. 1982. *Die Spiele und die Menschen: Maske u. Rausch*. Ungekürzte Ausg. Frankfurt/M, Berlin, Wien: Ullstein.
- Filecchia, Marco, Johannes Fromme, und Jens Wiemken. 2010. *Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht*. Unter Mitarbeit von Marten Fütterer, Florian Kiefer und Tim Kirchner. LfM-Dokumentation 39. Düsseldorf: LfM. https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf.

- Fromme, Johannes. 1985. *Freizeit als Lernzeit: Lernen durch Arbeit in und an der Freizeit*. Pahl-Rugenstein-Hochschulschriften Gesellschafts- und Naturwissenschaften Serie: Studien zu Bildung und Erziehung 202. Köln: Pahl-Rugenstein.
- Fromme, Johannes. 1997. *Pädagogik als Sprachspiel: Zur Pluralisierung der Wissensformen im Zeichen der Postmoderne*. Pädagogik - Theorie und Praxis. Neuwied [u.a.]: Luchterhand.
- Fromme, Johannes. 2000. «Die Einbettung der Video- und Computerspiele in die Freizeit- und Alltagskultur der Kinder». In *Computerspiele in der Kinderkultur*, herausgegeben von Johannes Fromme, Norbert Meder, und Nikolaus Vollmer, 46–72. Virtuelle Welten 1. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, Johannes. 2001a. «Bildung und Computerspiele: Spielerisches Lernen im Umgang mit den neuen Medien?». In *Tagungsband edut@in 2001*, herausgegeben von Uwe Beck, Peter Jaklin, Winfried Sommer, und Peter Stegmaier, 143–59. Karlsruhe: Karlsruher Kongreß- und Ausstellungs-GmbH.
- Fromme, Johannes. 2001b. «Irritation als ein zentrales Motiv für Lernen und Bildung». *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik* 77 (4): 409–28.
- Fromme, Johannes. 2002. «Spiel und Bildung im Zeitalter der Neuen Medien: Zur Bildungsrelevanz von spielerischem und medialem Probedandeln». *medien praktisch* 26 (2): 8–13.
- Fromme, Johannes, und Melanie Gecius. 1997. «Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen». In *Handbuch Medien: Computerspiele: Theorie, Forschung, Praxis*, herausgegeben von Jürgen Fritz, und Wolfgang Fehr, 121–35. Bonn.
- Fromme, Johannes, und Benjamin Jörissen. 2010. «Medienbildung und Medienkompetenz: Berührungspunkte und Differenzen nicht ineinander überführbarer Konzepte». *MERZ* 54 (5): 46–54.
- Fromme, Johannes, und Sven Kommer. 1996. «Aneignungsformen bei Computer- und Videospielen: Überlegungen zu Konsequenzen der Mediatisierung von Spiel und Kinderkultur». In *Glückliche Kindheit - schwierige Zeit? Über die veränderten Bedingungen des Aufwachsens*, herausgegeben von Jürgen Mansel, 149–78. Reihe Kindheitsforschung 7. Opladen: Leske + Budrich. https://doi.org/10.1007/978-3-322-92574-9_8.
- Fromme, Johannes, Sven Kommer, Jürgen Mansel, und Klaus Peter Treumann, Hrsg. 1999. *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung* Bd. 12. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen: Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Medienbildung und Gesellschaft. Wiesbaden: Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.

- Fromme, Johannes, und Norbert Meder. 2000. «Computerspielkulturen und Pädagogik: Einige Folgerungen». In *Computerspiele in der Kinderkultur*, herausgegeben von Johannes Fromme, Norbert Meder, und Nikolaus Vollmer, 228–40. Virtuelle Welten 1. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, Johannes, und Norbert Meder, Hrsg. 2001. *Bildung und Computerspiele: Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*. Virtuelle Welten Bd. 3. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, Johannes, Norbert Meder, und Nikolaus Vollmer, Hrsg. 2000. *Computerspiele in der Kinderkultur*. Virtuelle Welten 1. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, Johannes, und Nikolaus Vollmer. 1999. «Mediensozialisation oder Medienkultur? Lernprozesse im Umgang mit interaktiven Medien». In *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung*, herausgegeben von Johannes Fromme, Sven Kommer, Jürgen Mansel, und Klaus P. Treumann, 200–224 Bd. 12. Opladen: Leske + Budrich. <https://doi.org/10.1007/978-3-322-97447-1>.
- Fromme, Johannes, und Nikolaus Vollmer. 2000. «Einführung». In *Computerspiele in der Kinderkultur*, herausgegeben von Johannes Fromme, Norbert Meder, und Nikolaus Vollmer. Virtuelle Welten 1. Opladen: Leske + Budrich.
- Geulen, Dieter. 1981. «Zur Konzeptionalisierung sozialisationstheoretischer Entwicklungsmodelle: Möglichkeiten der Verschränkung subjektiver und gesellschaftlicher Bedingungen individueller Entwicklungsverläufe». In *Lebenswelt und soziale Probleme: Verhandlungen des 20. Deutschen Soziologentages zu Bremen 1980*, herausgegeben von Joachim Matthes, 537–56. Verhandlungen des ... Deutschen Soziologentages 20. Frankfurt a.M. Campus.
- Geulen, Dieter. 2002. «Subjekt, Sozialisation, (Selbstsozialisation): Einige kritische und einige versöhnliche Bemerkungen». *ZSE* 22 (2): 186–96. <https://doi.org/10.25656/01:8932>.
- Giesecke, Hermann. 1996. «Das (Ende der Erziehung): Ende oder Anfang pädagogischer Professionalisierung». In *Pädagogische Professionalität: Untersuchungen zum Typus pädagogischen Handelns*, herausgegeben von Arno Combe, und Werner Helsper, 391–403. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1230. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Giesecke, Hermann. 2007. *Pädagogik als Beruf: Grundformen pädagogischen Handelns*. 9. Aufl. Weinheim: Juventa.
- Holze, Jens. 2022. «Film und Interaktion: Von der neoformalistischen Filmanalyse zur neoformalistischen Computerspielanalyse». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 113–44. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.05.X>.
- Hugger, Kai-Uwe. 2007. «Medienpädagogische Ausbildung und Professionalisierung». In *Jahrbuch Medien-Pädagogik 6: Medienpädagogik - Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin*, herausgegeben von Werner Sesink, Michael Kerres, und Heinz Moser, 262–82. Jahrbuch Medien-Pädagogik 6. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-90544-0_13.

- Hugger, Kai-Uwe. 2022. «Quo vadis, erziehungswissenschaftliche Jugendmedienforschung? Entwicklung und Perspektiven der Forschung zu Jugend und Medien». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 1–19. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.01.X>.
- Iske, Stefan, und Alessandro Barberi. 2022. «Medienkompetenz – ein Beipackzettel». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 21–46. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.02.X>.
- Kiefer, Florian. 2022. «Akzeptierende Medienpädagogik und professionelles Handeln aus Sicht der Wissenssoziologie Karl Mannheims». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 75–112. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.04.X>.
- Koller, Hans-Christoph. 1999. *Bildung und Widerstreit*. München: Fink.
- Krappmann, Lothar. 1983. «Sozialisation durch Symbol- und Regelspiele». In *Spiel, Spiele, Spielen: Bericht über den 5. Sportwissenschaftlichen Hochschultag der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft in Tübingen (1982)*, herausgegeben von Ommo Grupe, Hartmut Gabler, und Ulrich Göhner, 106–21 Bd. 49. Schorndorf: K. Hofmann.
- Krappmann, Lothar. 2002. «Warnung vor dem Begriff der Selbstsozialisation». *ZSE* 22 (2): 178–85. <https://doi.org/10.25656/01:8948>.
- Leontjew, Alexei Nikolajewitsch. 1964. *Probleme der Entwicklung des Psychischen*. Berlin: Volk und Wissen.
- Liotard, Jean-François. 1989. *Der Widerstreit*. 2., korrigierte Aufl. Supplemente Bd. 6. München: W. Fink.
- Marotzki, Winfried. 1990. *Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie: Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften*. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- McLuhan, Marshall. 1992. *Die magischen Kanäle: <Understanding media>*. Econ classics. Düsseldorf, Wien, New York, Moskau: ECON-Verl.
- Meder, Norbert. 1987. *Der Sprachspieler: Der postmoderne Mensch oder das Bildungsideal im Zeitalter der neuen Technologien*. Janus Wissenschaft Bd. 4. Köln: Janus Presse.
- Meder, Norbert. 2022. «Corona, Distanzierung, Isolation und das Medium unserer Sinnlichkeit». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 309–32. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.13.X>.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturalne Analyse von Comics: Ein erster Entwurf und transmediale Vorüberlegungen». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.

- Nieke, Wolfgang. 2016. «Erziehung, Bildung, Lernen». In *Handbuch informelles Lernen: Interdisziplinäre und internationale Perspektiven*, herausgegeben von Marius Harring, Matthias D. Witte, und Timo Burger, 26–40. Weinheim: Beltz Juventa.
- Nohl, Arnd-Michael. 2006. *Bildung und Spontaneität: Phasen biographischer Wandlungsprozesse in drei Lebensaltern: empirische Rekonstruktionen und pragmatische Reflexionen*. Opladen: Barbara Budrich.
- Rehfeld, Steffi. 2022. «Parasoziale Interaktionen in Dating-Simulationen: Inszenierung von Intimität in Otome-Games». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 173–98. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.07.X>.
- Roselli, Antonio. 2022. «Von Glaskonstruktionen und Kinosälen: Über die räumlichen Bedingungen einer kollektiven (Selbst-)Wahrnehmung des Kollektivs in Walter Benjamins Medientheorie». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 253–79. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.11.X>.
- Schäfer, Erich. 2022. «Die digitale Transformation in der Erwachsenen- und Weiterbildung als Herausforderung für die Organisationsentwicklung: Gelingensbedingungen und Gestaltungsoptionen». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 281–308. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.12.X>.
- Schröder, Heike, und Olaf Freymark. 2022. «Die Zusammenarbeit des Arbeitsbereichs Wissenschaftliche Weiterbildung mit dem Lehrstuhl Medienforschung und Erwachsenenbildung im Institut I der Fakultät für Humanwissenschaften der OvGU». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 333–40. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.14.X>.
- Sutton-Smith, Brian. 1978. *Die Dialektik des Spiels: Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Reihe Sportwissenschaft 10. Schorndorf: K. Hofmann.
- Teichert, Jeannine, und Dorothee M. Meister. 2022. «Medien als Vermittlungsinstanz transnationaler Identitäten: Deutsche Migrant:innen in Grossbritannien». Herausgegeben von Florian Kiefer, Ralf Biermann, und Steffi Rehfeld. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50 (Medien-Spiel-Bildung): 47–73. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.03.X>
- Veith, Hermann. 2002. «Sozialisation als reflexive Vergesellschaftung». *ZSE* 22 (2): 167–77. <https://doi.org/10.25656/01:8931>.
- Zinnecker, Jürgen. 2002. «Wohin mit dem <strukturlosen Subjektzentrismus?> Eine Gegenrede zur Entgegnung von Ullrich Bauer». *ZSE* 22 (2): 143–54. <https://doi.org/10.25656/01:8929>.