

## VORWORT KULTUREN DES DIGITALEN ALS POLITISCHE HERAUS- FORDERUNG

---

Dieter Merlin

Universität Wien | dieter.merlin@univie.ac.at

Petra Anders

Humboldt Universität Berlin | petra.anders@hu-berlin.de

Zu den elementaren Bildungszielen des Deutschunterrichts gehören gesellschaftliche Teilhabe und Handlungsfähigkeit, Literalität, literarische Praktiken und Textsouveränität. Die vorliegende MiDU-Ausgabe verknüpft deutschdidaktische Überlegungen zur gesellschaftlichen Teilhabe, zu literarischen Praktiken und zur Förderung von Literalität mit Anforderungen einer digital gestaltbaren Welt. Dabei spielen sowohl das Lernen mit Medien als auch der reflexive Umgang mit Medien eine besondere Rolle. Die 14 Aufsätze der Ausgabe sind aus Beiträgen zur gleichnamigen Sektion 4 des 24. Symposions Deutschdidaktik an der Universität Wien („Kulturen des Digitalen als politische Herausforderung“) hervorgegangen. Deutschdidaktik wird in dieser MiDU-Ausgabe als eingreifende Kulturwissenschaft und damit als eine „Agentin des Politischen“ (vgl. <https://sdd2022.univie.ac.at/programm/tagungsthema/>) verstanden, wobei „Kulturen“ als voraussetzungsreiche Konstrukte betrachtet werden: als etwas von Menschen Gemachtes, das von Gesellschaft(en) geteilt und gepflegt wird. Um kulturell zu handeln, benötigen Menschen kulturelles Wissen und Können. Anliegen dieser Ausgabe ist es, letzteres in Bezug auf digitale Kontexte zu spezifizieren und zu diskutieren.

Die einzelnen Beiträge reflektieren grundlegende Fragen der politischen, ökonomischen und bildungstheoretischen Implikationen der Kulturen des Digitalen. Sie greifen einerseits Phänomene aus der kulturellen Praxis der Digitalität (z.B. Memes, Twitter-Tweets, Blogs, Actionbound und Let´s Play-Videos) auf, um deren Potential für den Deutschunterricht literatur-, medien- und sprachdidaktisch auszuloten. Andererseits stellen einige Beitragende bereits eigens für den Deutschunterricht bzw. die Hochschuldidaktik entwickelte digitale Lehr- und Lernszenarien bzw. Lerngemein-

**Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 425885011**

**Copyright** Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

schaften vor, die die geeignet scheinen, domänenspezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten in einem höchst dynamischen Handlungsfeld zu fördern. Gesellschaftspolitische Fragen werden in dieser Ausgabe einerseits an den Lerngegenständen selbst thematisiert, z.B. am Computerspiel ECO. Darüber hinaus steht zur Debatte, inwiefern sich politische Herausforderungen im Zusammenhang mit Phänomenen des Digitalen äußern, z.B. in der stets neu ausdifferenzierenden Mensch-Maschine-Relation, im Streit um das spezifisch Anthropologische, das technischen Neuerungen gegenüber widerständig bleibt, sowie in der Dominanz weniger Konzerne im digitalen Kapitalismus und in der materiellen Produktion von Digitalität. Die Frage, wie die gewählten Medien die Vermittlungskontexte prägen, über welches medienhistorische Wissen Lehrpersonen im Fach Deutsch verfügen sollten und wie Autor:innenschaftskonzepte und Prozesse der Subjektkonstituierung erlebt werden, wenn diese in Netzwerken stattfinden, sind weitere Überlegungen, zu der die Ausgabe anregen soll.

Im ersten Beitrag verfolgen **Sabine Anselm** und **Eva Hammer-Bernhard** die Frage, inwiefern politische Memes als multimodale Medien zur Werteerziehung genutzt werden können. Dabei wird deutlich, dass sich das mediale Freizeithandeln von Jugendlichen immer stärker vom Unterricht in wenig digital ausgestatteten Schulhäusern unterscheidet und dass daher zunächst auch Lehrpersonen bei der Entwicklung einer „Meme-literacy“ unterstützt werden müssen, um auf nachhaltige Weise bei Schüler:innen Prozesse der Meinungs- und Willensbildung zu stärken. Danach lotet **Lucas Alt** in seinem Beitrag aus, welche Potentiale die Reflexion gesellschaftlicher Prozesse der Digitalisierung für den Deutsch- und Literaturunterricht bietet. Zentrale Fragen sind u.a. solche der kritischen Ökonomie (Text als Ware, Plattformkapitalismus), Fragen der Philosophie (Post-/Transhumanismus), der Soziologie (Aufmerksamkeitsökonomie), der Ethik (Verantwortung in global vernetzter Welt) und der Bildung (Identität zwischen Inszenierung und Authentizität). Alt bringt zudem den Aspekt einer Dekonstruktion und Historisierung der Narrative und „Mythen“ des Digitalen ins Spiel. **Felix Böhm** und **Olaf Gätje** führen in ihrem Beitrag in Fragen der Diskursivität multimodaler Texte in Twitter (jetzt X) ein und problematisieren, inwiefern Schüler:innen einen solchen Diskurs mithilfe eigener Wissensbestände und einer schulisch angeleiteten partizipativen Anschlusskommunikation einschätzen können. **Volker Frederking** skizziert Grundzüge einer Theorie der „digitalen Textsouveränität“, mit deren Hilfe den neuen ethisch-politischen und auch fachspezifischen Herausforderungen begegnet werden soll, welche mit Phänomenen der Digitalisierung (exemplarisch hier insbesondere: Fake News und ChatGPT) verbunden sind. **Kirsten Schindler** stellt den Computer als Kollaborateur des Schreibens im Digitalen vor und zeigt, wie der Einsatz von Künstlicher Intelligenz Grundannahmen der Schreibdidaktik verändert, z.B. zur Autorschaft, zu prototypischen Schreibplänen und zu Bewertungsmöglichkeiten von Schreibleistungen. **Andreas Seidler** setzt Überlegungen von Bertolt Brecht zum einst noch jungen Medium Radio mit der Entwicklung des Internets seit den 1990er Jahren in Beziehung. In beiden Fällen war mit dem Aufkommen dieser neuen Medien die Hoffnung auf eine Stärkung demokratischer Prozesse verbunden, etwa auf einen freien Zugang zu Öffentlichkeit, eine Erweiterung von Partizipationsmöglichkeiten und einem höheren Grad an Selbstbestimmung. Seidler evaluiert Möglichkeiten, wie im Rückgriff auf eine historische Medientheorie

ein medienreflexiver Deutschunterricht konkretisiert werden könnte. **Daria Podwika** stellt ein Dissertationsprojekt vor, das den Einsatz von Erklärvideos in Bezug auf literarische Kompetenzen im Flipped-Classroom untersucht. **Stefan Emmersberger** setzt sich mit dem studentischen Schreiben in der Textsorte Blog im Lehramtsstudium auseinander und regt zum Nachdenken darüber an, wie angehende Lehrkräfte an Uni und Schule mit der Dynamik des Internets umgehen könnten, z.B. in Hinblick auf den kritischen Umgang mit Internetquellen. **Katrin Lehnen** bringt in ihrem Beitrag über Literalität und literale Praktiken im Kontext digitaler Plattformen den Begriff des Digitalen Habitus ein. Sie versucht mit Hilfe eines kasuistischen Zugangs, der Bewertungslogik in Social Media in aktuellen Kommunikationsverläufen in Hinblick auf die Zuschreibung von Expert:innenwissen auf die Spur zu kommen. **Christiane Kirmse, Jacob Krische** und **Iris Winkler** berichten über ein Projekt zu „Digitalen Lerngemeinschaften“ im Praxissemester, wobei sie hinterfragen, inwiefern dieses qualitativ hochwertige Angebot zur Theorie-Praxis-Relationierung aufgrund der digitalen Form für die jeweiligen Akteur:innen zur nachhaltigen Auseinandersetzung beigetragen hat. **Lisa Schüller, Nadja Lindauer** und **Thomas Schroffenegger** stellen ein internationales Projekt zum Schreiben mit der Computer-Tastatur vor, wobei sie Herausforderungen und Potentiale für die Schreibdidaktik herausstellen. **Petra Gretschnig** und **Birgit Neuner** machen in ihrem Beitrag zu „Sprachausbau und digital empowerment mit Stadtrallyes“ darauf aufmerksam, dass die mehrfachcodierte Auseinandersetzung mit einer kulturell geprägten Geografie, die sowohl digitale Techniken als auch die konkrete Sinneswahrnehmung miteinbezieht, lernfördernde Wirkungen erzielt. **Charlotte Wendt** und **Astrid Neumann** zeigen in einer quantitativen Studie zum Einsatz digitaler Schreibtools an beruflichen Schulen und zu darauf bezogenen Überzeugungen von Lehrpersonen, dass in Hinblick auf die Potentiale dieser Tools bislang noch ein erheblicher Fortbildungsbedarf besteht. Ergänzend wird „DigiSchreib“ vorgestellt, ein Open-Resource-Bewertungsinstrument für digitale Schreibtools, das bei der Auswahl entsprechender Tools unterstützen kann. **Michael Ritter, Anneliese Reiter** und **Annegret Montag** reflektieren die Ergebnisse einer explorativen Fallstudie zum Simulationsspiel ECO. Diskutiert wird unter Berücksichtigung der Schwerpunkte Fiktionalisierung bzw. Faktualität, transmediale Narrativität und multimodale Ästhetisierung, auf welche Weise Let's Play-Videos Kindern und Jugendlichen einen Zugang zu gesellschaftspolitischen Themen eröffnen können.

Die Beiträge der Ausgabe verbindet die vielfältig kontextualisierte Frage, welche medien-spezifische Literalität Kinder und Jugendliche und auch (angehende) Lehrpersonen brauchen, um kompetent an kulturellen Verfahren der Digitalität teilnehmen zu können. Das Augenmerk liegt konsequenterweise in besonderem Maße darauf, wie die wichtigen Akteur:innen der Schule für eine digitale Gemeinschaftlichkeit motiviert werden können und auf welche Weise die Deutschdidaktik in Bezug auf und mit Hilfe von digitale(n) Möglichkeiten ethisch angemessen forschen kann.

Unser herzlicher Dank gilt Julia Babel und Leona Schenke, die als studentische Mitarbeiter:innen die Publikation der Beiträge unterstützt haben.