



MEDIEN BILDEN WERTE

Digitalisierung als
pädagogische Aufgabe

Michael Dietrich, Björn Friedrich, Sebastian Ring (Hrsg.)

Dietrich . Friedrich . Ring (Hrsg.)

MEDIEN BILDEN WERTE

Digitalisierung als pädagogische Aufgabe

Michael Dietrich . Björn Friedrich .
Sebastian Ring (Hrsg.)

MEDIEN BILDEN WERTE

Digitalisierung als pädagogische Aufgabe

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Das Netzwerk Interaktiv wird unterstützt durch das Kulturreferat, Sozialreferat/Stadtjugendamt und Referat für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München.



Landeshauptstadt
München
**Sozialreferat
Stadtjugendamt**



Landeshauptstadt
München
Kulturreferat



Landeshauptstadt
München
**Referat für
Bildung und Sport**

Soweit nicht anders gekennzeichnet, liegen die Ab bildungsrechte bei den jeweiligen Verfassern, ansonsten bei den Herausgebern.

Anmerkung zur geschlechtergerechten Sprache

Der Umgang mit der Genderregelung wurde in den folgenden Texten den Autor*innen überlassen. In den Fällen, in denen auf die weibliche Form verzichtet wurde, sind diese selbstverständlich mit eingeschlossen.

ISBN 978-3-96848-010-7

eISBN 978-3-96848-610-9

Titelgrafik und Umschlaggestaltung Paul Grabowski

Layout Elisabeth Jäcklein-Kreis

Druck Memminger MedienCentrum, Memmingen

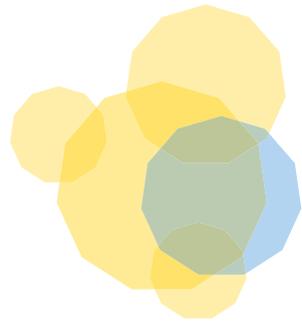
© kopaed 2020

Arnulfstraße 205, 80634 München

Fon: 089. 688 900 98 Fax: 089. 689 19 12

E-Mail: info@kopaed.de Internet: www.kopaed.de

Inhalt



Grußwort der Referatsleitungen	11	5
Michael Dietrich, Björn Friedrich, Sebastian Ring Vorwort	15	
25 Jahre Netzwerk Interaktiv – Ein Blick zurück nach vorn		
Karla Leonhardt-Zacharias Über Wolfgang Zacharias Visionär und Macher	21	
Günther Anfang Interaktiv von Anfang an	25	
Hans-Jürgen Palme Kooperativ, innovativ, interaktiv	27	
Interview mit Haimo Liebich „Glaubwürdigkeit, Verlässlichkeit und Vertrauen sind die Grundlage für neue Entwicklungen ins Unbekannte!“	29	
Wolfgang Zacharias Medienkindheit 2000 Spekulationen fürs 3. Jahrtausend	35	
Historisches Bildmaterial	54	

**MEDIEN BILDEN WERTE
im Netzwerk Interaktiv 2020 ff.**

Björn Friedrich Vernetzung, Bildung und Partizipation in München Interaktiv – ein kommunales Netzwerk dezentraler Medienorte	69
Michael Dietrich Wertvolle Medien(spiel)räume	79
Sebastian Ring Digitalisierung – Bildung – Nachhaltige Entwicklung Werte nachhaltiger Entwicklung für die Medienpädagogik	85

6 **Gesellschaft in einer digitalisierten Welt – im Gespräch**

Interview mit Markus Beckedahl „Wir haben die Möglichkeit, das Netz und unsere Gesellschaft positiv zu gestalten.“	95
Interview mit Marina Weisband „Medienkompetenz muss mehr sein als nur Nutzungskompetenz.“	101
Interview mit Dirk von Gehlen „Die Grundidee des Internets basiert auf dem Verbinden und dem Überbrücken von Grenzen.“	109
Interview mit Richard Gutjahr „Wir müssen endlich runter von der Bremse und die Digitalisierung mit Inbrunst annehmen.“	117

Medienkompetenz fördern und fordern

Sonja Moser Medienkompetenz in der Schule Eigentlich ist alles klar!	127
Katharina Henrichs, Klaus Schwarzer Die Soziale Arbeit wird digital	133
Martin Holzner Medienpädagogik in der Jugendarbeit	141

**Medienpädagogische Praxis –
Das Netzwerk interAKTIV**

Elke Hardegger Brücken bauen und Mauern einreißen Demokratie leben, wie geht das?	148
Ilona Herbert LiFE Die Jugendredaktion im Medienzentrum München	152
Birgit Kahler FabLab München 3D Modellieren, 3D Drucken, Löten, Programmieren ...	154
Niels Brügggen, Kathrin Demmler Interdisziplinäre Fachtagung #InterdisziplinärerDiskurs #mediatisierteWelten	156
Michael Dietrich iz art – Deine Jugendkunstschule #partizipativ #inklusiv #integrativ	159
Sabine Grünwald KABU Die Info-App für Kinder	162
Karl-Michael Brand, Oliver Dauberschmidt www.kiku-online.net KinderKultur online	164
Sonja Di Vetta KiMeCon die KinderMedienConvention	169
Christine Debold KoMMBi Konzept Münchner Medienbildung	171
Anja Gebauer Kunstvolle Apps verstehen und gestalten!	173
Annette Hartmann, Vera Lohmüller LEOlinus Straßenkunst-Rallye	175
Claudia Finkl, Sonja Moser mebim – medienbildung-muenchen.de	177
Aida Bakhtiari Mobinchän – Serious Games	178
Veronika Fröhlich MUCguck Entdecke die Nachhaltigkeit Deiner Stadt!	180

Sonja Di Vetta MuLa Multimedia-Landschaften für Kinder	182
Angelika Schmaus, Gerhard Witossek MünchenHören	184
Johanna Beier Online Escape Game – Ausbruch aus dem Museum Ein Online-Projekt der medienBox	187
Marvin Fendt, Linus Einsiedler PhoneLab	189
Johanna Beier Podcasts zu „politischer Lyrik“ Ein Online-Projekt der medienBox	191
Gilberto Vergara Robotic 4 Kids	193
Lydia Sölva Skate and Create Dein digitales Workbook	195
Gerhard Knecht, Holger Mügge SpielPunkte	197
Dietmar Freitsmiedl Stadtviertel-Tube	200
Isabelle Zahradnyik Virtuelle Frei(t)räume Ein Feuerwerk der Möglichkeiten	202

8

Pädagogische Perspektiven Künstlerisch, ästhetisch, multi-medial

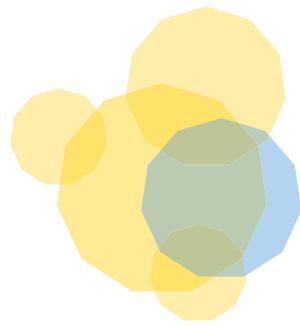
Gerhard Knecht Spielen gestern, heute, morgen	209
Melanie Contu Hass on- und offline	217
Cornelia Walter Medienpädagogik revisited Wie sich die Berichterstattung über Medienpädagogik in den letzten zehn Jahren verändert hat	225
Anja Gebauer Kunstpädagogik in Interaktion Eine Reise ins Land der vierten Dimension	235

Tina Drechsel Werte in pädagogischen Kontexten zum Thema machen?	243
Helmut Obst Inklusion und lebenslanges Lernen	253
Josephine Reußner Medienbildung vor Ort Lokale Netzwerke für ein Gutes Aufwachsen mit Medien	259
Beatrix Benz Medienerziehung – eine Herausforderung für Eltern ELTERN TALK unterstützt Eltern dabei	267
Cornelia Walter Medienpädagogik beim Kreisjugendring München-Stadt: fest verankert	275
Armin Anstett Jugendschutz und Medien	283

Kommunale Konzepte und Räume

Andrea Engl „ Das Netz der Netze “ Anmerkungen zu Münchner Strukturqualitäten und ihrer Entwicklung durch die Zeit	293
Katharina Henrichs Die Rahmenkonzeption der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in München	297
Wolfgang Glock, Uwe Montag, Manuela Hiesch, Franziska Meier Smart City München Smart City – Digitaler Zwilling – Digitalisierung	303
Linus Einsiedler, Thomas Kupser, Andreas Kühnl, Sebastian Ring, Tomasz Zapart Pixel Der Raum für Medien, Kultur, Partizipation im Gasteig	309
Kathrin Walter, Florian Lerch West-UP und Interaktivraum Generationsübergreifende, offene und niedrigschwellige Medienkulturarbeit	319
Die Autor*innen	327

Grußwort der Referatsleitungen



Liebe Leserinnen und Leser,

11

wir freuen uns sehr, dem Netzwerk Interaktiv zu seinem 25-jährigen Bestehen gratulieren zu dürfen!

Die Geschichte von Interaktiv ist eine Geschichte der gelungenen Zusammenarbeit zwischen freier Szene, städtischen Institutionen und Stadtverwaltung im Sinne der Subsidiarität und guten Kooperation. Von Beginn an waren unsere drei Referate der Landeshauptstadt München (Referat für Bildung und Sport – vormals Schul- und Kulturreferat -, Sozialreferat und Kulturreferat) Teil des Netzwerks. Dabei handelte es sich nie um eine rein formale Mitgliedschaft oder ausschließlich um einen Finanzierungsauftrag, sondern um Austausch und Kooperation auf Augenhöhe – quasi seit Generationen.

Neben regelmäßigen Runden zur wechselseitigen Information und Koordinierung bot Interaktiv immer wieder Foren und Anlässe zum vertieften Diskurs. Themen, die uns als Stadtverwaltung und die Gesellschaft als solche bewegten – und immer wieder bewegen werden – wurden erkannt und vorangetrieben. So boten z.B. die Interaktiv-Mediensalons den Münchner*innen stets ein Forum der vertieften Debatte, zu der oftmals bundesweit und international relevante Expert*innen und Vordenker*innen der Medienbildung eingeladen wurden. Hier findet weiterhin der qualifizierte Austausch zwischen unterschiedlichen Professionen und Perspektiven statt. Hier treffen Medienpädagog*innen, Lehrer*innen, Erzieher*innen, Künstler*innen, Gamer*innen und eben auch Vertreter*innen unserer Stadtverwaltung und kommunalen Politik zusammen und diskutieren neue technische Möglichkeiten und Herausforderungen.



Dorothee Schiwy,
Sozialreferentin
© Martin Hangen



Anton Biebl,
Kulturreferent
© Tobias Hase



Beatrix Zurek,
Stadtschulrätin,
Sportreferentin
© Tobias Hase

12 Hierzu gehören u.a. die Fragen, wie das digital gap geschlossen werden kann, Gewaltprävention und Computergames zusammenpassen, neue Geschlechterbilder in neuen Medien entworfen werden und vieles mehr.

Regelmäßige Reisen in andere Städte und Länder zu innovativen Festivals, interessanten Orten und Projekten der Medienbildung und Medienkultur haben viele Münchner Akteure*innen inspiriert und fanden Eingang in hiesige Projekte. Umgekehrt wird das, was in München im Schnittfeld von Medien, Bildung, Kultur und Sozialem geschieht, in andere Städte und Länder gespiegelt. Die Stadt München erhielt für Interaktiv die Auszeichnung European Award of Excellence „City for Children“.

Die Vernetzungs- und Diskurstätigkeit des Netzwerks Interaktiv kommt nicht nur der Fachszene zugute, sondern wirkt sich direkt qualitäts- und innovationsfördernd auf die Praxis der Medienbildung und die Vielfalt der Medienkultur in unserer Stadt aus.

Das Förderprogramm für Kooperationsprojekte von Stadtjugendamt und Interaktiv setzt Impulse und ermöglicht medienpädagogische und -kulturelle Innovationen, wirkt aber auch in die Breite und ermöglicht Kompetenzförderung an Stellen, an denen sonst keine Medienprojekte stattgefunden hätten – seit 2018 mit dem Microfunding auch in einer niedrigschwellig und direkt an Jugendgruppen adressierten Form.

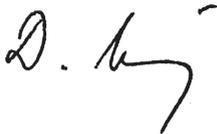
Grußwort der Referatsleitungen

Diese und andere Impulse erhoffen wir uns weiterhin von der Arbeit des Netzwerks Interaktiv. Ihre Arbeit ist nicht nur ein wichtiger Beitrag zur Medienbildung sondern auch zur Teilhabe- und Bildungsgerechtigkeit in unserer Stadt. Beides ist unbedingt notwendig, um eine demokratische, inklusive und offene Stadtgesellschaft zu pflegen und weiter zu fördern.

Die aktuelle Covid-19-Pandemie hat uns schmerzlich bewusst gemacht, wie relevant der Zugang zu Medien und Medienbildung für alle Bevölkerungsgruppen ist, wie wichtig Medienkompetenz ist und wie weit der Weg ist, den wir gemeinsam noch zu gehen haben.

Insofern danken wir dem Netzwerk Interaktiv für seine wertvolle Arbeit und freuen uns auf die nächsten 25 Jahre der guten Kooperation!

13



Dorothee Schiwy,
Sozialreferentin



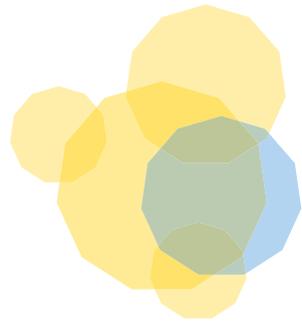
Anton Biebl,
Kulturreferent



Beatrix Zurek,
Stadtschulrätin

Michael Dietrich, Björn Friedrich,
Sebastian Ring

Vorwort



Interaktiv, das Münchner Netzwerk Medienkompetenz, feiert im Jahr 2020 sein 25-jähriges Bestehen. Aus diesem Anlass versuchen wir in dieser Publikation in einem „Blick zurück nach vorn“ (nach Wolfgang Zacharias) einen Stand der Medienpädagogik heute darzustellen. Wir versammeln in diesem Buch unterschiedliche Themenschwerpunkte und Standpunkte. Unvermeidbar nahm auch die globale Pandemie durch den Coronavirus Sars-CoV-2 einen großen Einfluss auf den Inhalt einiger Beiträge. Somit bildet diese Textsammlung nicht nur einen Status quo in Teilbereichen der Medienpädagogik nach 25 Jahren Netzwerkarbeit ab, sondern auch Versäumnisse und Bedürfnisse der Medienbildung in einer Zeit, welche die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen in den verschiedenen Bereichen ihrer Lebenswelten auf die Probe stellt.

15

Der Anlass dieser Publikation, das 25-jährige Bestehen des Münchner Netzwerks Medienkompetenz Interaktiv, lädt auch zum Rückblick auf zweieinhalb Jahrzehnte kontinuierlicher und vielschichtiger Entwicklung ein. Im Jahr 1995 waren die „neuen Medien“ des privaten Rundfunks etwa 10 Jahre alt, das World Wide Web steckte noch in den Kinderschuhen und die Folgen der Wandlungsprozesse, die durch die Begriffe der Digitalisierung, Mediatisierung oder digitalen Transformation beschrieben sind, waren keineswegs absehbar. Technologieentwicklung im Bereich von mobiler Kommunikation, Handys und Smartphones, von Social Media, digitalen Spielen, dem Internet der Dinge oder künstlicher Intelligenz entfachte auch neue Dynamiken in den Bereichen der Kommunikation, Information, des Wirtschaftens, der kulturell-ästhetischen Praktiken der Menschen und nicht zuletzt der Bildung. Digitalisierung erfasst alle Lebensbereiche und ist kommunikativ eng verwoben mit gesellschaftlichen, kulturellen, ökonomischen und politischen Veränderungen (etwa Migration und Flucht, Klimawandel, geopolitischen Veränderungen, dem Erstarken des Rechtspopulismus und Rechtsextremismus).

In einer digitalisierten Welt haben die Menschen eine Vielzahl neuer Möglichkeiten, um sich zu vernetzen und sich in Beziehung zu setzen (zu sich selbst, zu anderen und zur Welt), auf Informationen zuzugreifen, sich in (Teil-)Öffentlichkeiten einzubringen, zu artikulieren und sich kulturell-ästhetisch zu betätigen. Es stellt sich vielfach die Frage nach den Werten, die für die Individuen, für soziale Gruppen sowie für Gesellschaften handlungsleitend sind. Aus Sicht der Medienpädagogik und der kulturell-ästhetischen Medienbildung werfen diese Prozesse auch Fragen nach den verfügbaren und benötigten Kompetenzen, nach Zugängen, nach Macht, Gestaltungsvermögen und Partizipationschancen auf. Die Vielfalt kommunikativer und kulturell-ästhetischer Praktiken drückt sich dabei nicht nur im digitalen Raum aus, sondern es gilt auch, sie an Kommunikationsräume im lokalen Umfeld rückzubinden.

16

Der Medienpädagogik und Kulturellen Bildung stellen sich in diesem Kontext auch normative Fragen. Die Herausforderungen sind benannt (die oben beschriebenen Themen füllen Tagungsprogramme und Publikationen), in ihrer Dynamik aber schwer abzuschätzen. Mit diesem Buch möchten wir pädagogischen Akteur*innen in verschiedenen Bildungs- und Erziehungsfeldern sowie Bildungsplaner*innen und politisch Verantwortlichen Orientierung bieten, Entwicklungslinien aufzeigen, Anregungen geben und einen Blick in die Zukunft von Interaktion, Bildung und kultureller Praktik in digitalen Umgebungen werfen. Hierzu werden interdisziplinäre Perspektiven eröffnet, die die Kommune mit ihrer Vielfalt an Bildungslandschaften ebenso wie die digitalen Kommunikationsräume als Orte von Medienbildung miteinander in Beziehung setzen.

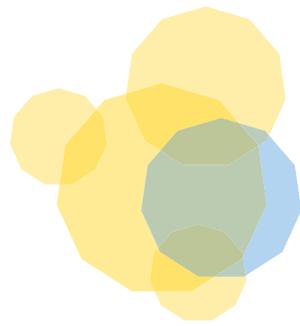
Digitalisierung ist eine pädagogische Aufgabe, denn MEDIEN BILDEN WERTE!

Michael Dietrich, Björn Friedrich und Sebastian Ring

25 Jahre Netzwerk Interaktiv

Ein Blick zurück nach vorn

Karla Leonhardt-Zacharias
Über Wolfgang Zacharias
Visionär und Macher



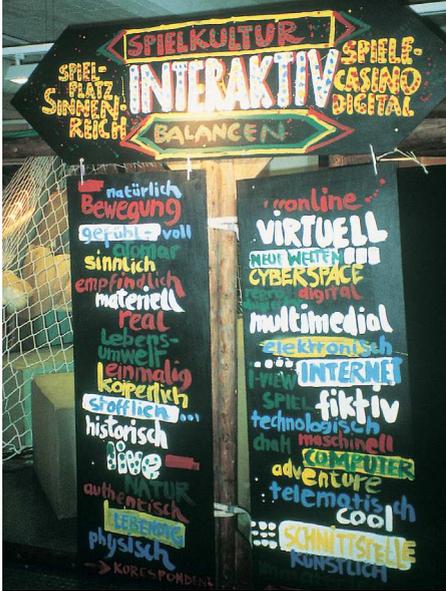
Ich denke, alle die ihn kannten, wissen: Wolfgang war ein Visionär und ein Macher. Das war toll, konnte aber manchmal auch ziemlich anstrengend sein. Eines seiner Husarenstücke war auf alle Fälle die Idee von Inter@ktiv. Quasi von Geburt an Künstler und Kunsterzieher (er kam aus einer ebensolchen Familie), war er großartig im Entwickeln von neuen Ideen, neue gesellschaftliche Entwicklungen dabei aufgreifend.

21

Mitte der Neunzigerjahre hatten sich die Medien als gesellschaftlicher Faktor soweit entwickelt, dass ihre Bedeutung auch für den pädagogischen Bereich nicht mehr zu leugnen war. Schon vorher hatten wir als Pädagogische Aktion vom Lernen aus erster (sinnlich-real) und zweiter (medial, damals noch TV, Kassettenrekorder u.a.) Hand gesprochen. Nun entwickelte sich in unseren Konzepten zunehmend die Bezeichnung „Sinnenreich & Cyberspace“ und wir versuchten, mit neuartigen Projekten beide Bereiche zu verbinden.

Was lag da näher, als mal wieder gesamtkommunal ein etwas größeres Fass aufzumachen. Die Idee von Inter@ktiv war geboren. Und weil Wolfgang Zacharias, ohne dies jetzt negativ zu bewerten, oft das Motto „Nicht kleckern, sondern klotzen!“ zum Vorbild nahm, wurde im Herbst 1995 eine Veranstaltung konzipiert, die es in sich hatte: An vier verschiedenen (Haupt-)Orten (Forum der Technik, dem Deutschen Museum vorgelagert; Muffathalle; Gasteig und ein Zelt auf der Isarinsel) fand in den Herbstferien 1995 ein weit gespanntes Programm statt.

Auszug aus dem Programmheft: „Vom Kinderzirkus bis zu Computerspielen, von der Abenteuerlandschaft bis zu Bastelwerkstätten, vom Sinnesspiel bis zum Kinderkino, vom Mitspieltheater bis zum Internetsurfen, vom Kindermuseumslabyrinth bis zu Tanz, Theater und Musik ... Die Hauptsache: Selbermachen, mit anderen spielen und lernen, aber mit Spaß und Spannung, sinnvolle und sinnenreiche Ferien, vom Körpertraining über Kunst bis in den Cyberspace. Für Erwachsene bietet das Programm Informations-



Interaktiv historisch



Wolfgang Zacharias

22 gelegentlich, Infostände, Workshops und Seminare, themenzentrierte Foren und eine bundesweite Tagung.“

Es war ein großer Wurf, sehr komplex zu organisieren mit vielen Kooperationspartnern:

Landeshauptstadt München, Sozialreferat/Stadtjugendamt und Kulturreferat

und in Verbindung mit Partnern:

Bundesverband Jugendkunstschulen und kulturpädagogische Einrichtungen (BIKE), Unna; FWU – Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht; Stiftung Lernen, München; Naturfreundejugend Deutschlands, Remagen; Outward Bound, Deutsche Gesellschaft für Europäische Erziehung e.V., München; Europäische Fachgruppe Kinder- und Jugendmuseen; Landeszentrale für Neue Medien, München; Centre d'Animation Pédagogique et de Loisirs, Luxemburg; Österreichischer Kulturservice (ÖKS), Wien; Österreichische Gesellschaft für Kinderphilosophie; Münchner Volkshochschule, Abt. Kultur (MVHS); Pädagogisches Institut/Schulreferat LHM; Sportamt/Schulreferat LHM; Mediensalon in Marstall, München; Medienlabor München; Medienwerkstatt der Akademie der Bildenden Künste, München; Rhythmikon, München; Kinder- und Jugendmuseum München; Freies Musikzentrum München; FestSpielHaus, München; Input, München; FastFood: Impro-Theater; Tatwort: Impro-Theater u.a.

mit Unterstützung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Wolfgang selbst beurteilte die Veranstaltung in der nachfolgenden Dokumentation wie folgt:

„Es war eine Mammutveranstaltung, organisatorisches Surfen hart am Abgrund, ein Kraftakt für Mensch und Material, Ende Oktober, Anfang November 1995 in München. Das motivierende, antreibende Interesse war, ein zeitaktuelles Thema spiel- und kulturpädagogisch einzuholen, ohne Verluste eigener zum Beispiel kultureller, kulturpädagogischer und soziokultureller Ausgangsziele, an die es sich immer wieder auch kritisch zu erinnern gilt: Die schönen neuen Medienwelten, der Mensch interaktiv auch mit der digitalen virtuellen Welt als Phänomen und Herausforderung für Kunst, Kultur und Bildung. Kleiner geht das zur Zeit nicht. „INTERAKTIV `95 war der Versuch, bisherige und neue Themen von Kultur und Pädagogik, Ästhetik und Bildung, alten und neuen Medien aufeinander zu beziehen, in Theorie und Praxis.“ [sic!]

23

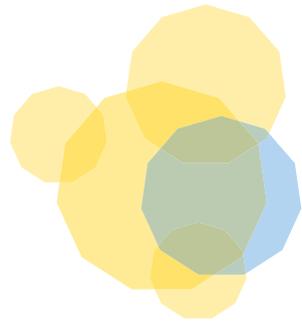
Die Finanzierung hat Wolfgang immer nicht so eng gesehen und so standen wir nach der Veranstaltung erstmal mit einem fetten Minus da. Ob meine frühen weißen Haare hier ihren Ursprung haben, wurde immer mal wieder gemunkelt. Aber Wolfgang wäre nicht Wolfgang gewesen, wenn es am Ende nicht doch gelungen wäre, die Idee zu verstetigen und aus diesem Paukenschlag von Eröffnungsveranstaltung und dank seiner genialen Vernetzungs- und Überzeugungskraft zusammen mit einigen hier nicht genannten, aber sehr wichtigen Mitkämpfern eine bundesweit einmalige Struktur zu entwickeln: Die AG Interaktiv, finanziert über die drei auch inhaltlich beteiligten Referate Sozialreferat/ Kulturreferat/Schulreferat (um in der damaligen Benennung zu bleiben).

Neun Jahre organisierte PA/SPIELkultur e.V. die Geschäftsstelle von Inter@ktiv, bevor 2004 SIN/Studio im Netz e.V. die Koordination übers Jahr und das Medienzentrum München die Organisation des jährlichen Herbst-Events übernahmen und seitdem gemeinsam die Entwicklung des Netzwerks Interaktiv voranbringen.

Ich würde sagen, dass dieses Netzwerk Interaktiv eines der erfolgreichsten Vermächnisse von Wolfgang ist und in diesem Sinne: Weiter so!

Günther Anfang

Interaktiv von Anfang an



Interaktiv war von Anfang an ein gut funktionierendes Netzwerk pädagogischer Einrichtungen in München. Dies zeigte sich bereits bei der ersten großen Interaktiv-Veranstaltung im November 1995. Veranstaltungsorte waren neben dem Haus der Jugendarbeit das Deutsche Museum, das Forum der Technik, das Siemensforum, das Kinder- und Jugendmuseum, die Kunstakademie, das Filmmuseum, das Medienlabor in der Lothringerstraße und noch viele weitere Orte in München. Neben einer bundesweiten Fachtagung mit dem Titel *Im Labyrinth der Möglichkeiten* gab es Ausstellungen, virtuelle Erfahrungsräume, Schulklassenprogramme, Kreativworkshops, Medienlabore, Diskussionsforen und jede Menge Spielevents rund um das Thema *Sinne und Cyber*. Zwei Wochen lang dauerte dieses erste Interaktiv-Event der noch nicht gegründeten AG Interaktiv. Bereits hier zeichnete sich ab, dass das Zusammenspiel vieler Partner*innen nicht nur gewinnbringend ist, sondern eine neue Dimension (medien-)pädagogischer Öffentlichkeitsarbeit ermöglicht. Spiritus Rector dieses im wahrsten Sinne des Wortes großartigen Events war der leider viel zu früh verstorbene Wolfgang Zacharias. Er hatte die Idee zu dieser Art von Veranstaltung und ihm gelang es in wundersamer Weise, all die Partner*innen zusammenzubringen und zu einem Netzwerk zu bündeln. Er war es auch gemeinsam mit Haimo Liebich, der allen Partner*innen das Gefühl vermittelte, dass jede*r in diesem Netzwerk wichtig ist, denn zusammen sind wir mehr als nur die Einzelteile. Herzlichen Dank dafür noch einmal, lieber Wolfgang und lieber Haimo! Nun die Fülle von Veranstaltungen hatte natürlich auch ihre Tücken, denn wer sollte sich in dem Wust von Seminaren, Workshops und Vorträgen noch zurechtfinden. Aber auch da verstand es Wolfgang Zacharias, dem Ganzen einen Sinn zu geben, wenn er all den Dingen einen Platz vom „Sinnenreich zum Cyberspace und zurück“ (Zacharias 1996) zuordnete. Irgendwie passte das dann schon, denn im Universum des Cyberspace

eröffneten sich nie gekannte Dimensionen alltäglicher Realität. Und vieles steckte ja vor 25 Jahren noch in den Kinderschuhen. So gab es zum Beispiel beim Kreisjugendring München-Stadt ein Mailboxprojekt, das das *neue Medium* Mailbox für die Jugendarbeit nutzbar machte [siehe Eckmann 1996]. Die Vernetzung der Jugendzentren via Mailbox wurde hier erprobt und als wegweisend für die Zukunft proklamiert. Nun ja, heute ist die Mailbox fast schon Schnee von gestern und so selbstverständlich wie das Internet, doch zu dieser Zeit war das noch Pionierarbeit und mit vielen Neuerungen verbunden. Dass wir es bei Interaktiv mit Pionierarbeit zu tun haben, drückte sich auch in der Schreibweise aus. Um zu zeigen, wie innovativ das Netzwerk ist, wurde das @ der Mailadressen für die Schreibweise von Inter@ktiv verwendet und damit zum Markenzeichen eines außergewöhnlichen medienpädagogischen Projekts. Nach 25 Jahren ist das @ zwar als nicht mehr zeitgemäß wieder weggefallen, aber innovativ bleibt Interaktiv sicher auch die nächsten 25 Jahre.

26

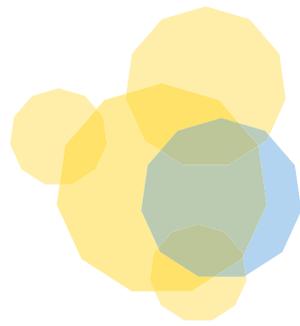
Literatur

Eckmann, Bernhard (1996): Das Mailboxprojekt München. In: Palme, Hans-Jürgen; Hedrich, Andreas; Anfang, Günther (Hrsg.): *Hauptsache Interaktiv. Ein Fall für die Medienpädagogik*. München: kopaed.

Zacharias, Wolfgang (1996): Kulturpädagogik und Medienpädagogik = eine neue Schnittmenge? Ein- und Aussichten der Kulturpädagogik, oder: Vom Sinnenreich zum Cyberspace und zurück... In: Palme, Hans-Jürgen; Hedrich, Andreas; Anfang, Günther (Hrsg.): *Hauptsache Interaktiv. Ein Fall für die Medienpädagogik*. München: kopaed.

Hans-Jürgen Palme

Kooperativ, innovativ, interaktiv



Wenn ich an die letzten 25 Jahre mit Interaktiv zurückdenke, fallen mir spontan viele gute Kooperationen, interessante Begegnungen, besondere Veranstaltungen und spannende Projekte ein. Durch die gute Zusammenarbeit vieler kreativer Köpfe ist in diesem Netzwerkverbund ein beeindruckender Strauß an Ideen und Ergebnissen entstanden. Die räumliche und inhaltliche Nähe zahlreicher Münchner Initiativen trägt ihre Früchte und belegt die Energie, die ohne ein derartiges Zusammenwirken nicht entstehen könnte.

27

Wir haben bei Interaktiv neue Ideen wie iiZ-KMax, Kunst-Klick, Funkenticker im Netz, xTrakt, „Who’s watching you“ und vieles mehr realisiert. Wir haben spannende Mediensalons mit Sascha Lobo, Dieter Baacke, Hartmut von Hentig, Joseph Weizenbaum und anderen spannenden Gästen gestaltet. Es gab viele spannende Herbstveranstaltungen, viele nette Menschen und interessante Exkursionen, beispielsweise zur Ars Electronica Linz, zum ZKM Karlsruhe und zum Dortmunder U.

Besonders wegweisende Events waren z.B. „Games bis Augen weg“, die Spielenacht für computerbegeisterte Jugendliche, die von 1996 bis 2005 jährlich im Herbst stattfand – zunächst im Haus der Jugendarbeit in der Rupprechtstraße, später im Haus der Medienbildung in Großhadern. Im Unterschied zu den (damals populären) LAN-Partys bot „GbAw“ einen pädagogisch betreuten Rahmen, und neben dem klassischen Repertoire an Netzwerkspielen (wie „Starcraft“ und „Warcraft III“) wurden auch Geschicklichkeits-, Abenteuer- und Brettspiele angeboten. Die Spielenacht wurde gemeinsam mit Jugendlichen organisiert und war unser Ansatz, die jugendlichen Spielvorlieben ernst zu nehmen und Games miteinander zu erleben.

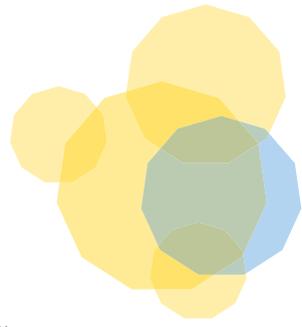
Auch der „Pädagogische Medienpreis“ blickt auf eine lange Historie zurück: Er war 1998 als „PÄDI – Pädagogischer Interaktiv-Preis“ gestartet und wird traditionell im

Rahmen des Interaktiv-Medienherbstes vergeben. (Die pandemie-bedingt Ausnahme im Jahr 2020 bestätigt diese Regel.) Der Preis würdigt Apps, Games und Online-Angebote für Kinder und Jugendliche, die in einem fundierten Auswahlverfahren das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten – von Kindern, Jugendlichen, Eltern und pädagogisch Tätigen. Die Preisverleihung im Herbst ist als Spektakel für Kinder gestaltet, die hier neue Produkte kennenlernen und ausprobieren können. Sie ist zugleich ein Zeichen, um den Stellenwert digitaler Medien zu betonen und herausragende Angebote ins Rampenlicht zu stellen.

Beim Blick zurück richte ich einen Dank an Haimo Liebich und Wolfgang Zacharias, ein kongeniales Duo, das die kulturpädagogische Szene in München und weit darüber hinaus um wertvolle Akzente bereichert hat. Mit dem Start von Interaktiv waren sie 1995 ihrer Zeit weit voraus, und die nachhaltige Wirkung ihrer Idee war einem ungewöhnlich kreativen Ansatz und einer guten Vernetzung in und mit zahlreichen Partnern zu verdanken.

Beim Blick nach vorne wünsche ich mir ein Interaktiv-Zentrum, das reale Begegnungsräume schaffen und das Netzwerk repräsentieren kann. Ein Zentrum für Medienbildung und Medienkultur, das der Medienstadt München würdig ist, wäre ein würdiger Ort für unsere Interaktivitäten.

Ich wünsche mir für das Netzwerk, eine auch weiterhin quicklebendige Arbeitsgemeinschaft zu bleiben, die von jungen Menschen ins nächste Update gebracht wird, um die mit den Jahren gewachsenen medienpädagogischen Anforderungen zu meistern.



Interview mit Haimo Liebich

„Glaubwürdigkeit, Verlässlichkeit
und Vertrauen sind die Grundlage
für neue Entwicklungen ins Unbekannte!“

Interaktiv ist in einer Zeit entstanden, als das WWW für eine wirkliche Revolution gesorgt hat. Die freie Szene hat darauf relativ schnell reagiert und kultur-/medienpädagogische Antworten gesucht. Wie ließ sich das aber im Rahmen kommunaler Planung auf den Weg bringen? Was waren hier entscheidende Schritte?

29

Liebich Mit der Auftaktveranstaltung 1995 im Forum Deutsches Museum war zunächst ein großer praktischer Aufschlag und bedeutender Zukunftsimpuls gelungen, der Anlass gab für die erste große Publikation „Interaktiv – Im Labyrinth der Wirklichkeiten“. Ein exponiertes Werk von über 440 Seiten, in dem damals (fast) alle aktiven Theoretiker*innen und Praktiker*innen ihre Antwort auf die neue Entwicklung des öffentlichen World Wide Web in einem größeren kulturpädagogischen Kontext reflektiert haben. Es ging um die neuen Medienwelten „zwischen Sinnenreich und Cyberspace“ als Gegenstand kultureller Bildung. Die Verknüpfung der beiden Felder Medien- und Kulturpädagogik ist vermutlich die Erfolgsgarantie für das Netzwerk Interaktiv. Dass die kulturpädagogische Fachszene und die im engeren Sinne Medienpädagog*innen, die bis zu diesem Zeitpunkt wenig miteinander zu tun hatten, aus Anlass eines großen Spielraums im Basement des Forums der Technik mit 1000 Quadratmetern öffentlich wirksam zusammengearbeitet haben, hat beiden Szenen viel Spaß gemacht. Sie haben gemerkt, dass sie voneinander lernen und symbiotisch profitieren können. Das Erfolgsgeheimnis waren nicht nur die schönen Aktionen, sondern gleichzeitig auch die Reflexionen und damit die Vorwegnahme möglicher künftiger Entwicklungen in der Zusammenarbeit von Kultur- und Medienpädagog*innen. Das hat die Szene motiviert und mobilisiert!

Die Frage nach der Rahmung und der kommunalen Planung hat sich den Akteur*innen zunächst gar nicht gestellt. Das war vielleicht auch ein Stück meine Funktion, weil ich aus



Haimo Liebich ist Kultur- und Museumspädagoge und war 1990 bis 2020 ehrenamtliches Mitglied des Münchner Stadtrats.

Er war 1995 Mitbegründer und -initiator der AG Interaktiv und ist seitdem und aktuell der Sprecher des Netzwerks.

Unter anderem ist er aktiver Vorstandsvorsitzender des Münchner Kinder- und Jugendmuseums München e.V., der Landesvereinigung Kulturelle Bildung Bayern e.V. des Kuratoriums der Münchner Volkshochschule sowie der Stiftung Deutsches Kinderhilfswerk.

30 dem Kontext meiner kommunalpolitischen Tätigkeit als Stadtratsmitglied ein massives Interesse von der öffentlichen Seite vertrat, diese Entwicklungen für die Stadtgesellschaft nutzbar zu machen und gleichzeitig die Referate aufwecken wollte, ihre Zuständigkeit zu erkennen. Ich sage das jetzt etwas überspitzt: Die drei beteiligten Referate wussten noch nichts von ihrer Betroffenheit und von ihrer sinnvollen, aktiven Unterstützung und Begleitung. Sondern wir haben es ihnen insinuiert und auf einen Boden einer bereits gut funktionierenden referatsübergreifenden Kooperation implementiert – auf dem Feld der Kulturellen Bildung, die damals noch Kinder- und Jugendkulturarbeit genannt wurde. Sozusagen der Humus, auf dem die kommunale Rahmung und Planung gedeihen konnte, war gelegt durch die individuell von Wolfgang Zacharias beatmete und von mir vorbereitete sehr vertrauensvolle Zusammenarbeit von drei Referenten – damals war leider keine Frau beteiligt. Diese drei Referenten hatten vollstes Vertrauen auf unsere konstruktive und gute Absicht aus jahrelanger enger Zusammenarbeit im Feld der Kulturpädagogik, der Spielpädagogik und partiell der Medienpädagogik. Auf dieser Vertrauensbasis ist die Einsicht – oder die Bereitschaft zur Einsicht – in die Sinnhaftigkeit der Zusammenarbeit der drei Referate Kultur/Bildung/Soziales entstanden – und zwar immer in gleichberechtigter, partnerschaftlicher Zusammenarbeit mit der freien Szene. Dies führte zum 1. Gesamtkonzept Kinder- und Jugendkulturarbeit in München. Und damit war München damals bundesweit einmalig und führend.

Das, was sich später tendenziell eher umgekehrt hat, war ursprünglich stark definiert, initiiert aber auch aufbereitet und begleitet durch die freien Träger in einer sehr engen, vertrauensvollen, kollegialen Kooperation mit den Referaten. Das bedurfte keiner Institutionalisierung, keiner vertraglichen Rahmung, keines Stadtratsbeschlusses, sondern konnte auf der Basis einer vertrauensvollen Zusammenarbeit und gemeinsa-

mer Erfahrungen stattfinden. Die drei Referenten und später Referentinnen haben sich verlassen können und waren neugierig, interessiert, aufgeschlossen und zunehmend offener, zu erkennen, dass das Feld für sie, aus ihrer jeweiligen Perspektive, Bildung, Kultur, Soziales, Jugend, Familie von wachsender Relevanz ist. Ohne, dass es durch explizite Stadtratsaufträge, durch geschäftsordnungsleitende Beschlüsse oder durch Planungen hinterlegt war.

Das ist auch das Erfolgsgeheimnis von Interaktiv, dass es die Personen sind, die gerne miteinander zu tun haben wollen, die sich was zu sagen haben, denen auch der personale Bezug wichtig ist – natürlich über die Sache, aber darüber hinaus über eine vertrauensvolle, immer zuverlässige und auch in Konflikten belastbare, gute Grundlage der Zusammenarbeit, die kein Vertragswerk ersetzen kann. Und diese wesentliche Dimension droht, auf der Verankerungsebene „Kommune“ verloren zu gehen.

31

Welche Akteur*innen und Beispiele waren in anderen Städten/Bundesländern/Ländern für Interaktiv beispielgebend und wichtige Mitstreiter*innen?

Liebich Das ist eine wichtige Frage, die sich jedes Netzwerk stellen muss. Auch wenn es sich, so wie wir, einbildet, dass es der Erfinder war. Denn niemand handelt im luftleeren Raum, sondern hat immer auch Resonanzböden und Vorbilder, die wichtig sind.

Ich hatte auf die erste Frage schon erwähnt, dass die Akteur*innen der Kulturellen Bildung, die immer auch einen starken Medienbezug hatten, ohne sich als Medienpädagog*innen im engeren Sinne zu verstehen, die bedeutsamsten Mitstreiter*innen und Wegbereiter*innen waren. Bei gleichzeitiger Einsicht in die Begrenztheit ihres Methodenwissens und in die unverzichtbare Notwendigkeit, sich fachspezifische Kenntnisse, die Medienpädagog*innen entwickelt haben, unbedingt aneignen zu müssen. Ohne Medienpädagogik als Teil der Kinder- und Jugend(Kultur-)arbeit zu vereinnahmen. Es gab durchaus Tendenzen – mit Begrifflichkeiten transportiert – einer wechselseitigen Vereinnahmung. Die Qualität dieses Netzwerks war es, dass wir durch einen sehr breiten kulturpädagogischen Begriffshorizont diese Vereinnahmung oder diese dominierenden Tendenzen nie hatten. Die Medienpädagog*innen, die sich im engen Sinn ja bereits formiert hatten, erkannten, dass das weitverstandene offene Feld der Kulturellen Bildung unverzichtbares Merkmal ihrer eigenen Zunft und ihres Berufsverständnisses werden könnte.

Die Pädagogik reagierte auf die Revolution des WWW und dessen Dynamik zunächst eher ängstlich, abweisend und reserviert. Damals war der Medienschutz-Gedanke im Vordergrund, die Angst vor neuen dynamischen Entwicklungen eher durchgängige

Stimmungslage und nicht ein gestaltendes, selbstreflektierendes Verständnis. In dieser Phase machten wir die Tür ganz weit auf und sagten: „Wir lieben Medien. Wir wollen deren emanzipatorische Möglichkeiten erschließen. Wir wollen ein kritisches Verhältnis dazu befördern – aber vor allem ein aktiv gestaltendes medienästhetisches, kulturelles Verständnis schaffen und zwar für alle – von Anfang an und lebenslang. Und ich glaube, wir als Akteur*innen haben dabei auch selbst am meisten gelernt.

Vielleicht nicht so einfach zu sagen, weil Netzwerke natürlich auch immer einer unplanbaren Dynamik unterliegen, aber: Was waren die entscheidenden Schritte für die Entwicklung und Verankerung von Interaktiv?

32

Liebich Zum einen die Erkenntnis von PA/SPIELkultur e.V., die damals die Organisationsstelle innehatte, zu erkennen, wir sind nicht die spezifischen Fachleute für dieses sich entwickelnde Themenfeld, und zurückzutreten und zu initiieren, dass andere – in diesem Fall das Medienzentrum München/JFF sowie das Studio im Netz e.V. –, die mehr Expertise, mehr Erfahrung und spezifische Kompetenzen ausgeprägt haben, übernehmen. Und zwar nicht aus Faulheit, Bequemlichkeit oder Ermüdung, sondern aus durchaus selbstkritischer Einsicht in die Begrenztheit unseres Methodenwissens in der kulturellen Bildungsarbeit, der Kulturpädagogik oder wie wir es damals nannten der Kinder- und Jugendkulturarbeit. Spielkultur e.V. machte auch Medienpädagogik, aber es war nicht unsere Kernkompetenz. Zurückzutreten und zu schauen, dass andere, die das besser, fundierter vermögen, die Rolle der Organisationsstelle, also das Herzstück, übernehmen, war einer der wesentlichsten Erfolgsfaktoren des Netzwerks, ohne dass Spielkultur e.V. und die damit verbundenen Personen, sich entzogen oder zurückgenommen hätten.

Zum Anderen war die geniale Teilung auf zwei Organisationsstellen bedeutend: Eine für den Medienherbst mit zunehmend opulenterem Programmvolumen und hoher Qualität, in dem sich alle Akteur*innen und Partner*innen wiederfinden, vom JFF/Medienzentrum koordiniert. Und auf der anderen Seite die ganzjährige, strukturierte Entwicklungsarbeit mit Mediensalons, Workshops, Medieninnovationsgeldern und Programmen, die das SIN – Studio im Netz e.V. grandios gestaltet und entfaltet.

Ein weiterer entscheidender Schritt war die Übernahme der Schirmherrschaft für das Netzwerk durch den damaligen amtierenden Oberbürgermeister Christian Ude, der trotz geringer Affinität zu den digitalen Entwicklungen in vollstem Vertrauen auf die vereinten Kompetenzen des Netzwerks, dieses persönlich und politisch tatkräftig unterstützte und legitimierte. Diese Aufgabe hat er 2014 seinem Nachfolger Dieter Reiter vererbt.

Vielleicht ein kleiner Nebeneffekt des Netzwerks war, dass ich damals in meiner ehrenamtlichen Rolle als Stadtrat die Möglichkeit genutzt habe, Wolfgang Löscher, den Leiter der städtischen Kindertagesstätten, der persönlich sehr mediendistanziert war, zu überzeugen, die Zusammenarbeit mit SIN – Studio im Netz e.V. und den Horten und Kindertagesstätten zu beginnen. Und das nur, wie er später mal gesagt hat, weil er mir vertraute und mich schätzte – überzeugt war er nicht wirklich. Daraus ist dann aber die sehr produktive Zusammenarbeit von SIN – Studio im Netz e.V. mit dem Bildungsreferat entstanden. Ein wenn man so will erfreuliches Nebenprodukt der Interaktiv Netzwerkarbeit. Das wäre auch ein gutes Beispiel, auf das ich auch im Rückblick stolz bin. Und ein Beispiel dafür, worüber wir uns beim ersten Punkt ausgetauscht haben: Kompetenz, Glaubwürdigkeit, Verlässlichkeit und Vertrauen sind die Grundlage für neue Entwicklungen ins Unbekannte!

Gibt es denn so etwas wie „Epochen“ in der Entwicklung für Interaktiv? Und was wären wünschenswerte Entwicklungsschritte für die nächsten 25 Jahre?

33

Liebich Ich glaube, der Epochenbegriff wäre jetzt zu scharf in der Abgrenzung. Es sind eher weiche Übergänge. Es war sicher ein wesentlicher Übergang, als das Pädagogische Institut unter der fachlichen Zuständigkeit von Dr. Sonja Moser aktiv und engagiert in den Prozess eingestiegen ist. Das wäre ein Abschnitt, den ich markieren würde, in dem das Bildungsreferat über sein Fortbildungsinstitut die Relevanz des Arbeitsfeldes von Interaktiv zum ersten Mal aktiv für die eigene Entwicklungsarbeit erkannt hat und in eine produktive und ausgesprochen kooperative Zusammenarbeit eingestiegen ist.

Gleichzeitig ist in dieser selben Phase die Digitalisierung der Schulen mit zig Millionen auf der rein technologischen Ebene vorangetrieben worden – nicht aber gleichzeitig auf der methodischen und konzeptionellen Ebene, die Interaktiv betraf. Dieses Auseinanderklaffen von hoher Investition in Technik, bei gleichzeitigem Fehlen der notwendigen Investitionen in Knowhow, Methodik, Transfer oder Innovationsentwicklung würde ich als eine Bruchstelle bezeichnen. Nicht als eine positive Epochenentwicklung, sondern als einen Verlust des Primats der Pädagogik. Weil nur die technische und nicht die inhaltliche, innovative und pädagogische, methodische Dimension des Themas aufgegriffen wurde. Da ist für mich eine Fehlentwicklung erkennbar, die würde ich als Bruchstelle bezeichnen, die sichtbar ist, auch wenn ich als Stadtrat dafür mitverantwortlich war. Dies wieder einzuholen, dürfte eine der größten politischen Herausforderungen sein, die vielleicht in Folge der Pandemie wieder ins Bewusstsein rücken könnte. Und dabei sollte das Netzwerk Interaktiv aus partnerschaftlichen Kollaborateur*innen, als Knowhow-Träger*innen und Expertise-Partner*innen eine neue Bedeutung bekommen. Vorausset-