ISSN: 2190-4790

LBzM Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg

(Nicht)Nachhaltigkeit in einer Kultur der Digitalität (Editorial)

Jan-René Schluchter und Thorsten Junge

Seit Jahrzehnten gilt Nachhaltigkeit als normative Orientierung gesellschaftlicher Transformationsprozesse, die im Kern ökologische Integrität und soziale Gerechtigkeit adressiert (vgl. Grunwald/Kopfmüller 2022). In Bildungskontexten hat sich diese Orientierung vor allem in Ansätzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) niedergeschlagen (vgl. Rieckmann 2010). Diese Ansätze haben insbesondere seit der Verabschiedung der UN Sustainable Development Goals (SDGs) im Jahr 2015 deutlich an Sichtbarkeit und Relevanz gewonnen. BNE lässt sich dabei als Bildungskonzept verstehen, mit dem Kinder, Jugendliche und Erwachsene befähigt werden sollen, ökologische und soziale Fragen der Gegenwart und Zukunft unter der Perspektive der Nachhaltigkeit selbstbestimmt mitzugestalten (vgl. Künzli David 2007). Für die Akteur*innen in Bildungskontexten ergibt sich daraus die Herausforderung, Nachhaltigkeitsfragen in ihre jeweiligen pädagogischen Handlungsfelder zu integrieren. Das gilt auch für die Medienpädagogik, die sich dieser Aufgabe in den vergangenen Jahren zunehmend stellt (vgl. Barberi et al. 2020; Grünberger 2020; 2022; Schluchter 2020; Schluchter/Maurer 2021; Maurer/Rieckmann/Schluchter 2024). Bislang sind die Bezüge zwischen BNE und Medienpädagogik aber noch immer spärlich und die Forschungsdesiderate entsprechend groß (vgl. Maurer/Schluchter i. E.). Gleichwohl hat die bisherige Auseinandersetzung den Blick auf ein breites Spektrum an Widersprüchen, Ambivalenzen und Dilemmata geöffnet, mit denen pädagogisch umzugehen ist.

Ein solches Dilemma lässt sich exemplarisch wie folgt skizzieren: In Deutschland wachsen Kinder und Jugendliche in einer Gesellschaft auf, in der digitale Medientechnologien fester Bestandteil des Alltags sind (MPFS 2024; 2025). Sie sind somit eine zentrale Einflussgröße für gesellschaftliche Zugehörigkeit und Teilhabe ebenso wie für Identitätsbildung und Konsumverhalten. Entwicklung, Herstellung und Nutzung digitaler Medientechnologien gehen jedoch für Menschen in jenen Ländern, in denen Rohstoffe gewonnen sowie Smartphones, Notebooks und andere Geräte produziert und entsorgt werden, mit höchst problematischen, sozial und ökologisch prekären Lebensbedingungen einher. Zugespitzt formuliert ergibt sich daraus eine Entscheidungssituation: Wer digitale Medientechnologien weiter nutzt, trägt – vor dem Hintergrund aktueller globaler Konstellationen im Kontext der Herstellung, Nutzung

und Entsorgung digitaler Medientechnologien – teilweise zu den prekären Lebensbedingungen von Menschen in anderen Teilen der Welt bei. Wer auf sie verzichtet, erfährt wiederum selbst Einschränkungen der eigenen gesellschaftlichen Teilhabe. In gegenwärtigen Gesellschaften wird diese Entscheidung in der Regel individualisiert, die Verantwortung also den Einzelnen übertragen. Gesamtgesellschaftliche und politische Regelungen, Orientierungen und Unterstützungen fehlen weitgehend.

An dieses Szenario schließen sich grundlegende Fragen an. Wie können vor dem Hintergrund globaler Ungleichheiten nachhaltige Medienpraktiken entwickelt werden und wie sehen diese aus? Wie fließen die skizzierten Widersprüche und Ambivalenzen in Bildungskontexte ein, und welche Wirkkraft kann BNE in diesem Zusammenhang überhaupt entfalten? Lässt sich legitimieren, dass Kindern und Jugendlichen die individuelle Verantwortung für solche Entscheidungen zugeschrieben wird? Führen derartige Situationen nicht zwangsläufig zu Ohnmachtserfahrungen hinsichtlich der (Un-)Möglichkeiten eigenen Handelns? Und wie lassen sich gesamtgesellschaftliche, vor allem politische Akteur*innen in die Pflicht nehmen, Regelungen, Orientierung und Unterstützung bereitzustellen?

Die Reflexion der Folgen, die die Integration digitaler Medientechnologien in Ländern wie Deutschland für den Globalen Süden hat, berührt im Kontext von Medienbildung und BNE ein breites Spektrum wissenschaftlicher Diskursfelder. Dazu zählen etwa die sozialen und ökologischen Auswirkungen von Herstellung, Nutzung und Entsorgung digitaler Medientechnologien (vgl. Sühlmann-Faul/Rammler 2018; Hoiß 2023), der digitale Kapitalismus und seine Auswirkungen (vgl. Niesyto 2017; Grünberger 2022; Niesyto/Schluchter 2025) sowie der digitale Kolonialismus (vgl. Grünberger 2024). Dabei zeigt sich, dass digitale Medientechnologien und ihre gesellschaftliche Verankerung sowohl als Katalysator für Nichtnachhaltigkeit als auch für Nachhaltigkeit gelten können. Für Letzteres stehen Ansätze wie Slow Tech (vgl. Patrignani/Whitehouse 2018), Digitale Suffizienz (vgl. Lange/Santarius 2018) oder Digital Circular Economy (vgl. Singh/Kumar 2025). Diese paradoxe Gleichzeitigkeit von Nichtnachhaltigkeit und Nachhaltigkeit in einer Kultur der Digitalität (Stalder 2016) wirft fundamentale Fragen nach der Gestaltung gesellschaftlicher Transformationsprozesse auf: Nach welchen leitenden Ideen, Werten und Orientierungen soll diese Gestaltung erfolgen? Wie wollen wir als Gesellschaft(en) miteinander leben und was konstituiert ein „gutes Leben“? Welche Akteur*innen verfügen über welche Möglichkeiten, diese Prozesse mitzugestalten?

In diesen Fragen manifestieren sich Unschärfen, Ambivalenzen und Dilemmata, die auf unterschiedliche Interessen, Ziele und Absichten gesellschaftlicher Akteur*innen sowie auf deren ungleiche Möglichkeiten zu ihrer Verwirklichung zurückzuführen sind. Sie lassen sich nicht losgelöst davon betrachten, dass diese Akteur*innen in gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge und die ihnen zugrunde liegenden Macht- und Herrschaftsverhältnisse eingebettet sind. Für Medienbildung und BNE stellt sich damit die Frage, welche Impulse sie für die Reflexion dieser Zusammenhänge setzen und welche Perspektiven sie Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen eröffnen können (oder müssen), damit ihnen Positionierungen und begründetes Handeln im Horizont von digitalen Medientechnologien und Nachhaltigkeit möglich werden. Inwieweit dies gelingt, hängt in hohem Maße von der jeweiligen Ausgestaltung der Bildungsangebote ab. Bereits für die BNE lassen sich vielfältige Spannungen zwischen theoretischen Orientierungen und praktischer Ausgestaltung beobachten (vgl. exemplarisch Getzin/Singer-

Brodowski 2016). Um Konzepte und Modelle im Schnittfeld von Medienbildung und BNE (weiter) zu entwickeln, gilt es daher, die bestehenden Konzepte beider Bildungsansätze zu bestimmen und ihre Spannungen, Widersprüche, Ambivalenzen und Dilemmata herauszuarbeiten.

Der Themenschwerpunkt der 26. Ausgabe der *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* nimmt diese Konstellation zum Ausgangspunkt. In den 13 Beiträgen wird das komplexe Verhältnis von digitalen Medientechnologien, Bildung und (Nicht)Nachhaltigkeit aus unterschiedlichen (medien-)pädagogischen und interdisziplinären Perspektiven beleuchtet. Im Fokus stehen die Ambivalenzen, Spannungsfelder und Bruchlinien zwischen digitalen Medientechnologien und (Nicht)Nachhaltigkeit sowie ihre Relevanz für Bildung und Bildungskontexte. Vor diesem Hintergrund werden in den Beiträgen folgende Aspekte erörtert: die theoretisch-konzeptionellen Schnittstellen zwischen Medienpädagogik und BNE einschließlich der jeweils zugrunde liegenden Subjekt- und Gesellschaftsvorstellungen, die (Re-)Produktion und Transformation von Macht- und Herrschaftsverhältnissen in einer Kultur der Digitalität, die sozio-ökologischen Auswirkungen der materiellen Grundlagen jener Medientechnologien, die in (medien-)pädagogischen Handlungszusammenhängen selbst Verwendung finden, die in Medienpädagogik und BNE hervorgebrachten Zukunftsvorstellungen sowie das spannungsreiche Verhältnis von Aktivismus und Bildung, etwa mit Blick auf die Traditionslinien der aktiven Medienarbeit. Quer dazu liegen Reflexionsperspektiven, die sich in allen Beiträgen finden: wie sie sich zu normativen Setzungen in der Verbindung von Digitalität und (Nicht)Nachhaltigkeit positionieren, welches Verständnis von Bildung, Lernen und Nachhaltigkeit sie zugrunde legen, wie sie Fragen inter- und intragenerationeller sowie globaler Gerechtigkeit berücksichtigen und welche Handlungs- und Gestaltungsperspektiven sie für die medienpädagogische Theorie und Praxis eröffnen.

Unser im Herbst 2025 veröffentlichte „Call for Papers“ (Schluchter/Junge 2025) richtete sich an Kolleg*innen aus der Medienpädagogik und angrenzenden Disziplinen. Die große Resonanz und die zahlreichen Einreichungen aus unterschiedlichen Fachrichtungen haben uns sehr gefreut. Die ausgewählten Beiträge beleuchten vielfältige Perspektiven auf (Nicht-)Nachhaltigkeit und greifen zentrale Fragen des Themenschwerpunkts auf. Sie präsentieren die Ergebnisse empirischer Studien, setzen sich theoretisch-konzeptionell mit dem Thema auseinander und stellen Projekte vor. Wir hoffen, dass sie unseren Leser*innen impulsgebende Anknüpfungspunkte bieten, sich an den aktuellen Diskursen zu beteiligen, diese weiterzuführen und sie (aus medienpädagogischer Perspektive) mitzugestalten.

Ergänzend zum Themenschwerpunkt stellt die vorliegende Ausgabe aktuelle medienpädagogische Projekte sowie herausragende studentische Arbeiten vor. Damit führt das Heft unterschiedliche Zugänge zusammen und eröffnet Einblicke in aktuelle Entwicklungen, Forschungsfragen und Praxisfelder der Medienpädagogik.

Die Beiträge zum Themenschwerpunkt

Medienbildung und Nachhaltigkeit stehen in einem durchaus widersprüchlichen Verhältnis zueinander: Medienpädagogische Arbeit nutzt digitale Technologien, deren ökologische und

soziale Folgen zugleich viele Fragen nach Verantwortung aufwerfen. *Carlo Schmidt* (Universität Stuttgart) untersucht, wie dieses Spannungsfeld im medienpädagogischen Fachdiskurs verhandelt wird. Grundlage seiner wissenssoziologischen Diskursanalyse sind insgesamt 21 Beiträge aus den Jahren 2021 bis 2025.

Auf dieser Datengrundlage arbeitet Schmidt fünf Deutungsmuster heraus: einen fehlenden normativen Kompass, den Umgang mit Komplexität durch Modelle, Verantwortung als Befähigung, Verantwortung auf struktureller Ebene sowie die Ambivalenz von Digitalität und Nachhaltigkeit. Seine Analyse zeigt, dass der Widerspruch zwischen digitaler Bildung und den nicht-nachhaltigen Bedingungen ihrer technischen Infrastruktur bestehen bleibt. Die fünf Deutungsmuster machen unterschiedliche Wege sichtbar, diesen Konflikt zu bearbeiten, und zeigen zugleich das Risiko, Verantwortung zu individualisieren und besonders den Heranwachsenden aufzubürden. Medienpädagogik sollte nach seiner Einschätzung daher Handlungsfähigkeit und Mitbestimmung fördern und zugleich die strukturellen, politischen und infrastrukturellen Bedingungen in den Blick nehmen, unter denen Entscheidungen getroffen werden.

Generative KI verspricht, Texte und Bilder sowie Lernmaterialien schnell und unkompliziert zu erzeugen. Zugleich beruht sie aber auf Infrastrukturen, die erhebliche Mengen an Energie, Wasser und Rohstoffen verbrauchen. Ist sie also smart, schnell – und schmutzig? *Sonja Gabriel* (KPH Wien/Niederösterreich) beleuchtet in ihrer konzeptionellen Analyse die materiellen, ökonomischen und globalen Bedingungen dieser Technologien und fragt, was ebendies für die Medienpädagogik bedeutet. Sie schlägt vor, Konzepte zur AI Literacy um eine kritisch-nachhaltige Perspektive zu erweitern. Ihr Modell verbindet die Analyse der technischen Materialität, der politischen Ökonomie und globaler Ungleichheiten mit der Fähigkeit, KI-basierte Tools bewusst (nicht) zu nutzen, zu beurteilen und mitzugestalten. Auf diese Weise spezifiziert sie AI Literacy und Medienkompetenzmodelle für die ökologischen, politökonomischen und globalen Bedingungen generativer KI. Zugleich eröffnet der Beitrag Fragen danach, wie Bildungseinrichtungen ökologische und soziale Kriterien in ihre Entscheidungen bei der Nutzung bzw. Einbindung von KI einbeziehen sollten.

Nachhaltigkeit wird auf Social-Media-Plattformen nicht allein durch Sachinformationen kommuniziert. Bilder, persönliche Geschichten und moralische Bezugnahmen prägen, welche Akteur*innen und Positionen sichtbar werden, wie Verantwortung zugeschrieben wird und welche Handlungsmöglichkeiten plausibel erscheinen. *Mirjam Dick* (Universität Regensburg/Universität Passau) untersucht diese Prozesse anhand von Instagram-Beiträgen des Bundesministers Carsten Schneider, der Klimaaktivistin Luisa Neubauer und der Content-Creatorin Marisa Becker. Die drei Fälle repräsentieren kontrastive Akteur*innenpositionen: institutionell eingebundene Politik, Klimaaktivismus und nachhaltigkeitsbezogenes Influencing. Die qualitative Analyse rekonstruiert drei Modi politischer Sichtbarkeit: institutionelle Steuerung, aktivistische Mobilisierung und aufmerksamkeitsorientierte Nachhaltigkeitskommunikation. Diese unterscheiden sich darin, wie Verantwortung verteilt, Konflikte dargestellt und Handlungsmöglichkeiten eröffnet werden.

Der Beitrag zielt nicht darauf, einzelne Nachhaltigkeitspositionen zu bewerten; er macht vielmehr die medialen Praktiken der Bedeutungs- und Glaubwürdigkeitsherstellung sowie die

damit verbundenen Ambivalenzen sichtbar. Für eine reflexive politische Medienbildung im Kontext der Bildung für nachhaltige Entwicklung bedeutet dies, diese Ambivalenzen nicht vorschnell aufzulösen, sondern zum Ausgangspunkt von Analyse, Urteil und Gestaltung zu machen. Lernende sollen darin unterstützt werden, Nachhaltigkeitsdiskurse in Social-Media-Beiträgen kritisch zu untersuchen, Sichtbarkeits- und Authentizitätsstrategien sowie Verantwortungszuschreibungen zu erkennen und sich mit begründeten Positionen an gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen zu beteiligen.

Jane Lia Jürgens, *Sandra Aßmann* und *Henrike Terhart* (alle Ruhr-Universität Bochum) haben anhand von Interviews mit Jugendlichen und Eltern, die in einer Nachhaltigkeitsbewegung aktiv sind, untersucht, wie Klimaaktivismus sowie nachhaltige Praktiken im Familienalltag zwischen den Generationen ausgehandelt und weiterentwickelt werden. (Online-)Medien spielen hierbei eine doppelte Rolle: Sie unterstützen die Mobilisierung, Sichtbarkeit und Verbreitung von Wissen (z. B. innerhalb der for-Future-Bewegung), etwa indem sie Informationen, Vernetzung und gemeinsames Engagement ermöglichen, und prägen zugleich, wie verschiedene Generationen sich Nachhaltigkeit aneignen und darüber lernen. Die Ergebnisse zeigen zudem, dass nachhaltige Praktiken nicht nur von Eltern an Jugendliche weitergegeben werden: Auch junge Menschen setzen Impulse und prägen die Haltungen und Handlungen ihrer Eltern. Zugleich machen die Autorinnen deutlich, dass die Handlungsspielräume auch durch soziale Ungleichheiten geprägt sind.

Wie lässt sich Teilhabe an digitalen Technologien stärken, ohne die nicht-nachhaltigen Strukturen zu übersehen, in die sie eingebettet sind? *Julia Stroh* (TU Darmstadt) und *Judith Neuthard* (Universität Innsbruck) gehen dieser Frage in einer theoretischen Auseinandersetzung nach. Sie verdeutlichen, wie digital-kapitalistische Machtstrukturen die Gestaltung, die Nutzung und den Zugang zu Technologien prägen und wie das Monopol der Big-Tech-Unternehmen alternative Lösungen blockiert und begrenzt. Die Autorinnen argumentieren, dass Teilhabe über den Zugang und die Nutzung digitaler Medien hinausgehen und auch deren Gestaltung sowie die zugrunde liegenden Entscheidungsprozesse umfassen muss. Ihr Beitrag regt dazu an, stärker zu eruieren, wie Lern- und Handlungsräume geschaffen werden können, in denen Menschen digitale Technologien (besser) verstehen und mitgestalten können.

Vor dem Hintergrund, dass sich die Frage nach der Verantwortung für eine nachhaltige Entwicklung in einer „Kultur der Digitalität“ für die Medienpädagogik mit besonderer Dringlichkeit stellt, rücken die Praktiken der Maker-Bewegung als wertvolle pädagogische Ressource in den Blick. Ihre offenen, kollaborativen und kreativen Settings ermöglichen es, gestalterisches Arbeiten und den praktischen Umgang mit Technik unmittelbar mit Fragen des Ressourcenverbrauchs und der Nachhaltigkeit zu verknüpfen. *Jannis Hermann* und *Anna-Lena Brown* (beide Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg) betrachten Making in ihrem Beitrag sowohl aus neomaterialistischen als auch aus posthumanistischen Perspektiven. Anhand zweier konkreter Beispiele aus der Makerspace-Praxis – darunter eine Reparatur mit dem 3D-Drucker – zeigen sie überaus anschaulich, wie Menschen, Materialien und Technologien an nachhaltigen wie nicht-nachhaltigen Praktiken beteiligt sind.

Bei dem Call zu unserem Themenschwerpunkt haben wir das Spannungsverhältnis zwischen Medienbildung und Nachhaltigkeitsbildung deutlich hervorgehoben. *Sercan Sever* (Universität Tübingen) widmet sich diesem widersprüchlichen Verhältnis, indem er exemplarisch einige für die westliche Moderne prägende Leitvorstellungen in den Blick nimmt. Dabei hinterfragt er die verbreitete Vorstellung, gesellschaftliche Probleme ließen sich vor allem durch immer neue Innovationen lösen. Als erweiternde Perspektive stellt Sever das Konzept der Exnovation vor: Neben der Entwicklung neuer Technologien geht es darum, nicht-nachhaltige oder gescheiterte Innovationen gezielt zurückzunehmen. Für Medienpädagogik und Mediendidaktik leitet er daraus Leitfragen ab, die analoge Alternativen berücksichtigen, Widersprüche zwischen digitalen Medien und Nachhaltigkeit sichtbar machen und Möglichkeiten des bewussten Verzichts erschließen.

Nachhaltigkeitsfragen werden nicht nur in politischen Diskursen und in Bildungseinrichtungen verhandelt, sondern auch in Form von Memes in digitalen Öffentlichkeiten, vor allem auf Social Media-Plattformen. Die aktuellen gesellschaftlichen Krisen werden hierbei aufgegriffen und in humorvolle, bild- und textbasierte Kommunikationsformen übersetzt. *Denise Klinge* (Universität der Bundeswehr München) und *Thomas Wendt* (Universität Trier) haben sich diesem wenig untersuchten Feld gewidmet und herausgearbeitet, wie Memes Nachhaltigkeit und ausbleibende gesellschaftliche Veränderungen darstellen. Ihre qualitative Analyse deutsch- und englischsprachiger Memes rekonstruiert unterschiedliche Deutungsmuster: Memes können nachhaltiges Handeln als gesellschaftliche Norm markieren, individuelle Ohnmacht thematisieren und Gemeinschaft stiften oder nicht-nachhaltiges Verhalten kritisieren.

In ihrem Fazit zeigen sie auf, dass Memes weit mehr als Unterhaltung sind: Sie verdichten gesellschaftliche Konflikte und Gefühle und bieten digitale Räume, in denen Nachhaltigkeit, Verantwortung und Handlungsmöglichkeiten öffentlich ausgehandelt werden können. Für die Medienpädagogik können sie sowohl ein Analysegegenstand sein als auch eine kreative Methode, mit der Lernende ihre eigenen Perspektiven ausdrücken können.

Eine zunehmend von digitalen Medien geprägte Lebenswelt verändert, wie Kinder und Jugendliche Informationen aufnehmen, Wirklichkeit deuten und an gesellschaftlichen Prozessen teilhaben. Und der Sachunterricht an Schulen ist darauf ausgerichtet, Kinder dabei zu unterstützen, ebendiese Welt zu verstehen, zu deuten und (selbst-)verantwortlich mitzugestalten. *Frank Rosenkränzer* (Pädagogische Hochschule FHNW) zeigt in seinem Beitrag, wie der Sachunterricht die aktuellen Veränderungen aufgreifen kann und die lebensweltlichen Erfahrungen mit Medienbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung verbinden kann. Anhand der beispielhaften Leitfrage „Was ist ein gutes T-Shirt?“ werden nach seiner Einschätzung globale Produktionsketten, Konsum, Medienwirkungen und ökologische sowie soziale Zielkonflikte für Schüler*innen erschließbar.

Dabei stellt Rosenkränzer das RANG-Modell (vgl. Irion 2023) vor, das Reflexion, Analyse, Nutzung und Gestaltung digitaler Medien miteinander verknüpft. Es soll Lehrkräfte dabei unterstützen, Kindern sowohl einen kritischen Blick auf digitale Technologien und Nachhaltigkeitsinformationen als auch Möglichkeiten zur eigenen Gestaltung und Teilhabe zu eröffnen. So wird für ihn Sachunterricht zu einem Ort, an dem Kinder lokale Alltagserfahrungen mit

globalen Zusammenhängen verbinden, begründete Urteile entwickeln und verantwortliche Handlungsoptionen reflektieren können. Es geht letztendlich darum, Heranwachsende dabei zu unterstützen, sich in der zunehmend komplexen und durchaus mit Unsicherheiten verbundenen Welt orientieren zu können.

Nachhaltigkeit wird von jungen Menschen auf vielfältige Weise wahrgenommen und ihnen – vor allem über Social Media-Anwendungen – auf verschiedene Weise medial präsentiert. *Michaela Kramer* (Universität zu Köln), *Angela Tillmann* (TH Köln), *Johanna Fink* (TH Köln/Bildungswerk der Nordrhein-Westfälischen Wirtschaft, BWNRW) und *Alyssa Feick* (Universität zu Köln) haben ebendies im Rahmen des transkulturellen Projekts „Expanding Narratives" erforscht. Jugendliche aus Deutschland und Tansania setzten sich in hybriden Workshops mit historischen und aktuellen Medienbildern auseinander und entwickelten eigene Perspektiven auf (Nicht)Nachhaltigkeit, die sie fotografisch gestalteten. Anstatt Nachhaltigkeit vorab normativ zu bestimmen, eröffnete das Projekt den Jugendlichen Raum, unterschiedliche und auch widersprüchliche Vorstellungen zu erkunden.

Die Autorinnen zeigen, wie visuelle Medienbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) miteinander verbunden werden können. Die entstandenen Fotografien machen sowohl Hoffnungen auf Veränderung als auch kritische Perspektiven auf nicht-nachhaltige Machtstrukturen sichtbar. Es sollten zukünftig in medienpädagogischen Projekten weitere niedrigschwellige, diverse und transkulturelle Lernräume geschaffen werden, in denen junge Menschen Nachhaltigkeit selbst erschließen, eigene Perspektiven entwickeln und durch Medien (kritisch) zum Ausdruck bringen können.

Die bestehenden Schnittfelder von „Digitaler Bildung" und „Bildung für nachhaltige Entwicklung" waren Ausgangspunkt für den Beitrag von *Lea Antony* und *Katrin Geneuss* (beide Ludwig-Maximilians-Universität München), um zu erörtern, wie Zukunft unter den Bedingungen von Digitalität (im Sinne von Stalder 2016) und Nachhaltigkeit zum Gegenstand von Bildung werden kann. Sie haben ein Modell entwickelt, in dem die für beide Felder zentrale Befähigung zu Analyse, Reflexion und Gestaltung um eine weitere Dimension ergänzt wird: die Imagination. Zukunft soll demnach nicht nur untersucht, bewertet und gestaltet, sondern auch vorstellbar werden. Unter anderem anhand des hybriden Bildungsspiels *Future Calling* zeigen die Autorinnen konkret auf, wie man die Auseinandersetzung mit möglichen Zukünften gestalten kann.

Lea Schulz (Europa-Universität Flensburg) und *Katarina Rončević* (u. a. Greenpeace) untersuchen das Spannungsfeld zwischen der Vermittlung von AI Literacy und Climate Literacy im schulischen Kontext. Sie verbinden aktuelle Konzepte von AI Literacy mit Befunden zum Ressourcenverbrauch von KI-Systemen. Als Grundlage für einen verantwortungsvollen Umgang mit generativer KI schlagen die Autorinnen vier didaktische Prinzipien vor: Transparenz, Suffizienz, kritische Reflexivität und Handlungsorientierung. Der Beitrag zeigt, wie sich Kompetenzaufbau und Ressourcenverantwortung zusammendenken lassen und warum beide Perspektiven für eine nachhaltigkeitsorientierte Medienpädagogik wichtig sind.

Daniel Autenrieth (Autenrieth & Partner) und *Jan-René Schluchter* (PH Ludwigsburg) haben anhand zweier Fragebogenstudien mit Lehrkräften (LENS-AI) und Lehramtsstudierenden (LEARN-AI) in Baden-Württemberg untersucht, wie allgemeine Umweltorientierung und die Gewichtung ökologischer Nachhaltigkeit im Umgang mit Künstlicher Intelligenz zusammenhängen. In beiden Gruppen steht einer breiten Zustimmung zu allgemeinen Umweltaussagen eine eher zurückhaltende Gewichtung von Nachhaltigkeit im KI-Kontext gegenüber. Diese Verbindung ist allerdings an unterschiedlichen Stellen begrenzt: Bei den Lehrkräften hängen Umweltorientierung und Nachhaltigkeitsgewichtung im Kontext von KI nur schwach zusammen. Die Studierenden verbinden beides deutlich stärker, schätzen ihre Kenntnisse zu KI und Nachhaltigkeit aber überwiegend als gering ein. Die Autoren sprechen sich deshalb dafür aus, in der Lehrer*innenbildung die vorhandene Umweltorientierung mit Wissen über die ökologischen Voraussetzungen von KI und mit der Reflexion konkreter Anwendungssituationen zu verbinden.

Aktuelle Forschungs- und Medienprojekte

Vor wenigen Jahren wurde in Österreich das Unterrichtsfach „Digitale Grundbildung" eingerichtet. Hiermit war die Erwartung verbunden, dass auf diese Weise ein Beitrag zur Verbesserung der Medienkompetenz aufseiten der Schüler*innen geleistet wird. Ob sich dies realisieren ließ, wurde in einer Schüler*innenbefragung untersucht, deren Ergebnisse *Christian Swertz* (Universität Wien) einordnet. Folgt man den Auskünften der befragten 463 Schüler*innen im Verbund Ost in Österreich, so gibt es keinen (messbaren) Zusammenhang zwischen der Medienkompetenz der Schüler*innen und den Inhalten, die im Unterrichtsfach „Digitale Grundbildung" vermittelt wurden. Auch wenn Swertz darauf hinweist, dass die Medienkompetenz per Selbstauskunft erfasst und nicht durch Unterrichtsbeobachtungen oder Wissenstests überprüft wurde, regt sein Beitrag dazu an, die Umsetzung des Lehrplans und die fachlichen Voraussetzungen für einen medienpädagogisch fundierten Unterricht genauer in den Blick zu nehmen.

Spielen ist grundsätzlich ein wichtiger Erfahrungsraum, in dem Kinder und Jugendliche Selbstwirksamkeit erproben, Rollen aushandeln und Zugehörigkeit entwickeln können. Welche identitätsstiftenden Potenziale analoge und digitale Spiele bieten können, beleuchtet *Stefan Spengler* (IU Internationale Hochschule) sowohl aus erziehungswissenschaftlicher als auch aus kunstpädagogischer Perspektive. Da digitale Spiele bedeutsame Räume für Identitätserprobung, Problemlösen und ästhetische Gestaltung bieten, plädiert Spengler dafür, beide Spielwelten nicht gegeneinander auszuspielen, sondern pädagogisch sinnvoll miteinander zu verbinden. Er kann aufzeigen, dass eine offene und aktive Begleitung des (digitalen) Spielens erforderlich ist, die kreatives Gestalten und gemeinsames Reflektieren ermöglicht und zugleich die bestehenden Risiken (u. a. problematische Rollenbilder, übermäßige Gewaltinhalte oder kommerzielle Spielmechanismen) ernst nimmt und berücksichtigt.

Wie kann der Einsatz von KI-basierten Tools in der Hochschullehre zugleich Struktur geben und Kreativität ermöglichen? Dieser Frage geht *Rouven Süpfle* (PH Ludwigsburg/Riedbachschule) in seinem Beitrag nach. Im Fokus steht die Entwicklung und Evaluation eines modularen KI-Mentors, der Studierende in einem interdisziplinären Serious-Game-Seminar zur

Demokratiebildung begleitet hat. Ein wichtiger Ausgangspunkt war die Wahrnehmung eines Spannungsfelds projektbasierter Hochschullehre: Lehramtsstudierende formulieren mitunter ambitionierte Ziele, geraten jedoch bei der tatsächlichen Umsetzung zwischen Wollen, Wissen und Können in ein Ungleichgewicht. Die Auswertung der Evaluation deutet darauf hin, dass der KI-Mentor bei Planungsaufgaben Orientierung bieten und die Klärung von Zielen und nächsten Schritten unterstützen kann.

Kidfluencing bezeichnet die öffentliche Inszenierung von Kindern und Jugendlichen in sozialen Medien, üblicherweise verbunden mit kommerzieller Ausrichtung. Aus medienpädagogischer Perspektive stellen sich bei der kritischen Auseinandersetzung mit diesem Phänomen u. a. Fragen zur Privatsphäre der betroffenen Kinder, ihrer persönlichen Entwicklung und den familiären Beziehungen. *Lara-Marie Bungers* (Hochschule Hamm-Lippstadt) kartiert in einem Scoping Review die bisherigen Forschungsergebnisse zu den psychosozialen Auswirkungen von Kidfluencing. In ihrer Auswertung von 22 Studien kann sie fünf zentrale Belastungsbereiche identifizieren: Einschränkungen von Autonomie und Privatsphäre, Leistungsdruck und familiäre Rollenkonflikte, emotionale Belastungen, mögliche Beeinträchtigungen der Identitätsentwicklung sowie soziale Isolation und Stigmatisierung. Der Beitrag bündelt damit den Forschungsstand und bietet eine Grundlage, um die Verantwortung von Familien, pädagogischen Fachkräften, den kommerziell orientierten Plattformen und der Gesetzgebung für den Schutz und das Wohlergehen der betroffenen Kinder zu diskutieren.

Qualifikationsarbeiten von Studierenden

An Hochschulen und Universitäten entstehen regelmäßig überaus gelungene studentische Qualifikationsarbeiten zu medienpädagogischen Themen. Für ausgewählte Arbeiten haben wir diese Rubrik geschaffen und veröffentlichen gekürzte Fassungen, um den Studierenden die Möglichkeit zu bieten, die gewonnenen Erkenntnisse einer breiteren Leserschaft zugänglich zu machen und mit der medienpädagogischen Community in Kontakt zu treten. Zugleich können wir Studierende auf diese Weise dazu anregen, sich vertieft mit medienpädagogischen Fragestellungen auseinanderzusetzen. Auch in der aktuellen Ausgabe freuen wir uns, eine interessante Auswahl präsentieren zu können, diesmal mit Einreichungen von Studierenden der FH Südwestfalen sowie der PH Schwäbisch Gmünd.

Monika Ueckert (FH Südwestfalen) hat sich im Rahmen ihrer Masterarbeit dem aktuellen Themenfeld „KI in der Hochschullehre“ gewidmet. Sie untersuchte, wie sich didaktische Entscheidungen so in Prompts und Prüfschritte übersetzen lassen, dass KI nicht an die Stelle pädagogischer Urteilsfähigkeit tritt, sondern Lehrende bei ihrer Arbeit unterstützt. Ueckert zufolge kann der sogenannte Zentauren-Modus – bei dem der Mensch Ziele und Qualitätskriterien festlegt, während KI-basierte Tools Aufgaben ausführen – zugleich einem didaktischen Deskilling entgegenwirken. Sie stellt ein KMLE- Framework (KI-gestützte Materialentwicklung – Lehre) vor, mit dem Lehrende generative KI theoriegeleitet zur Erstellung von Lernmaterialien einsetzen können. Der Beitrag eröffnet damit eine weiterführende Diskussion darüber, wie generative KI so in die Hochschullehre eingebunden werden kann, dass sie didaktische Professionalität stärkt, statt sie zu ersetzen.

Ausgehend von einem Verständnis des Mythos als heuristischer Perspektive auf symbolische Welt- und Selbstdeutungen widmet sich *Jan Weber* (PH Schwäbisch Gmünd) in seinem Beitrag der Frage, wie digitale Spiele grundlegende Fragen menschlicher Existenz – insbesondere nach Sinn, Weltordnung, Endlichkeit und Verantwortung – erfahrbar machen können. Anhand einer hermeneutisch-analytischen Untersuchung des Action-Rollenspiels *Dark Souls* zeigt Weber, wie die zyklische Spielwelt, die Spielmechanik und das Handeln der Spielenden zusammenwirken. Tod, Scheitern und Wiederholung erscheinen dabei nicht nur als erzählte Motive, sondern werden im Spielvollzug erfahrbar. Der Beitrag macht deutlich, dass digitale Spiele auch ohne explizit religiöse Inhalte zu symbolischen Deutungsräumen werden können. Ihr Potenzial für medienpädagogische Kontexte entfaltet sich, wenn Spielerfahrungen pädagogisch gerahmt, gemeinsam erschlossen und kritisch reflektiert werden – etwa im Gespräch über Endlichkeit, Werte und Verantwortung.

Tagungsberichte

In einer von Krisen und technologischen Umbrüchen geprägten Zeit gewinnt eine zuversichtliche, handlungsorientierte Medienbildung an Bedeutung. Und hierzu passte das Motto des letztjährigen GMK-Forums: „Don't Panic! Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch". *André Weßel* und *Friederike von Gross* (beide Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, GMK) berichten vom Forum Kommunikationskultur 2025, das vom 14. bis 16. November in Oldenburg stattfand. Vorträge, Workshops, Diskussionen, Barcamp-Sessions und Strategiewerkstätten eröffneten Raum für unterschiedliche Perspektiven auf die Themen Digitaler Wandel, Klimawandel, Künstliche Intelligenz und den Druck auf demokratische Strukturen. Im Mittelpunkt stand unter anderem der Umgang mit demokratischer Teilhabe, digitalen Öffentlichkeiten, Desinformation und den Umgang mit Unsicherheit. Statt (weitere) Ängste zu schüren, setzte das Forum auf eine kreative, lebensweltbezogene Medienpädagogik, die Mut macht und Zukunftsperspektiven eröffnet. Das Motto „Don't Panic!" begleitete die Mitwirkenden also durch die Tagung. Und die Beiträge zeigten zugleich, dass Resilienz sowohl individuelle Fähigkeiten als auch tragfähige soziale Beziehungen, pädagogische Räume und demokratische Strukturen voraussetzt.

Wie lässt sich mentale Gesundheit in einem Alltag, der von digitalen Medien geprägt ist, schützen und stärken? Mit dieser Frage befassten sich die Teilnehmer*innen der 48. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik. Unter dem Titel „Zwischen Likes und Leere. Wie stärken wir digitales Wohlbefinden?" diskutierten sie in Vorträgen, Workshops und Gesprächsrunden, wie digitale Medien das Wohlbefinden positiv und negativ beeinflussen, welche Kompetenzen im Umgang mit digitalen Belastungen hilfreich sind und wie selbstbestimmte, kritische Entscheidungen gefördert werden können. *Carolin Hochstuhl* (Akademie der Diözese Rottenburg-Stuttgart) fasst in ihrem Bericht zentrale Impulse der Tagung zusammen. Dabei beleuchtet sie sowohl Möglichkeiten eines verantwortungsvollen und gesunden Mediengebrauchs als auch die Frage, wer dafür Verantwortung trägt.

Die Istanbul-Konvention ist ein völkerrechtlicher Vertrag des Europarats zum Schutz von Frauen vor Gewalt und zur Bekämpfung häuslicher Gewalt. Und der Ludwigsburger

Hochschultag zur Umsetzung der Istanbul-Konvention bezieht sich als lokale Fach- und Austauschveranstaltung auf konkrete Herausforderungen im Landkreis Ludwigsburg. In der jährlich stattfindenden Veranstaltung wird ein bestimmter Aspekt geschlechtsspezifischer Gewalt in den Blick genommen und in Zusammenarbeit der fünf Ludwigsburger Hochschulen, der Gleichstellungsbeauftragten von Stadt und Landkreis sowie Fachleuten aus Wissenschaft und Praxis erörtert. *Katharina Beyrle* und *Melanie Elze* (beide PH Ludwigsburg) stellen in ihrem Bericht vor, wie das letztjährige Motto „Von dummen Sprüchen und blöder Anmache zu sexualisierter Gewalt im öffentlichen und digitalen Raum" umgesetzt wurde. Im Zentrum ihrer Darstellung steht ein Workshop zur Gewaltprävention an weiterführenden Schulen, in dem Fachkräfte aus Schulsozialarbeit und Medienpädagogik verschiedene Ansätze und ein konkretes Schutzkonzept diskutierten. Der Austausch machte deutlich, dass wirksame Prävention die Zusammenarbeit von Lehrkräften, Schulsozialarbeit und externen Partner*innen erfordert. Zugleich braucht es verbindliche Rahmenbedingungen und ausreichend Ressourcen, um Schutzkonzepte umzusetzen und Schülerinnen wirksam zu unterstützen.

Im Gespräch mit ...

Christian Leineweber ist seit 2024 Juniorprofessor für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Bildung und Digitalität in Magdeburg und im September 2025 erhielt er die *Venia Legendi* für Erziehungs- und Bildungswissenschaft an der FernUniversität in Hagen. In Forschung und Lehre beschäftigt er sich mit Lern-, Bildungs-, Sozialisations- und Subjektivierungsprozessen im Kontext des digitalen Wandels, mit Methoden der bildungswissenschaftlichen Medienforschung sowie mit medienpädagogischer Technik- und Innovationsforschung und handlungsorientierter Medienpädagogik. Derzeit leitet er das von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre geförderte Projekt „Transformative MediaLab: Studentische Perspektiven in der Medienbildung". Im Gespräch erkunden *Thomas Knaus* (PH Heidelberg & FTzM Frankfurt) und *Christian Leineweber* (Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg), wie digitale Medien und generative KI Vorstellungen von Bildung, Autonomie und Mündigkeit prägen. Ausgehend von Fragen nach Zeit und Unsicherheit diskutieren sie, ob KI pädagogische Prozesse unterstützen oder Lernende einengen kann – und welche ökonomischen und normativen Entscheidungen in technischen Systemen eingeschrieben sind. Das Gespräch bietet keine einfachen Antworten, sondern lädt dazu ein, vertraute Gewissheiten zu prüfen und darüber nachzudenken, wie digitale Umgebungen Freiheit und soziale Verantwortung stärken können.

Als Herausgeber*innen der aktuellen Ausgabe bedanken wir uns herzlich bei den Autor*innen für ihre Beiträge und den impulsgebenden Austausch während des Redaktionsprozesses sowie den beteiligten Gutachter*innen für ihre kritisch-konstruktive Durchsicht der Texte. Wir hoffen, dass die veröffentlichten Beiträge weitere Impulse für gegenwärtige Diskurse in der Medienpädagogik – und darüber hinaus – geben. Allen Leser*innen wünschen wir noch einen guten Start in das Wintersemester 2026/2027.

Ludwigsburg, Herbst 2026

Literatur

Antony, Lea/Geneuss, Katrin (2026): Future matters: Futures Literacy durch Imagination im Schnittfeld von Digitaler Bildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–23. doi.org/10.21240/lbzm/26/12.

Autenrieth, Daniel/Schluchter, Jan-René (2026): Umweltorientierung und Nachhaltigkeitsgewichtung im Umgang mit Künstlicher Intelligenz. Eine vergleichende Untersuchung von Lehrkräften und Lehramtsstudierenden. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–28. doi.org/10.21240/lbzm/26/14.

Barberi, Alessandro/Grünberger, Nina/Himpsl-Gutermann, Klaus/Ballhausen, Thomas (2020): Editorial 3/2020: Nachhaltigkeit, Digitalisierung und Medienpädagogik? – Über neue Herausforderungen und Verantwortungen. In: Medienimpulse, 58 (3), S. 1–14. doi.org/10.21243/mi-03-20-24.

Beyrle, Katharina/Elze, Melanie (2026): Alltägliche Räume als Schauplätze geschlechtsspezifischer Gewalt: Perspektiven des Ludwigsburger Hochschultags. Bericht zum 5. Ludwigsburger Hochschultag zur Umsetzung der Istanbul-Konvention. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–9. doi.org/10.21240/lbzm/26/24.

Bungers, Lara-Marie (2026): Wenn Kindheit zum Content wird: Psychosoziale Auswirkungen der Monetarisierung von Kindheit und Jugend im Kontext von Kidfluencing. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–16. doi.org/10.21240/lbzm/26/18.

Dick, Mirjam (2026): Zwischen Moral, Nähe und Macht. Wie politische Akteur*innen Nachhaltigkeit inszenieren – eine explorative Analyse digitaler Öffentlichkeiten. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–36. doi.org/10.21240/lbzm/26/04.

Gabriel, Sonja (2026): Smart, schnell, schmutzig? Generative KI im Spannungsfeld von Bildungsinnovation und ökologischer Verantwortung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–16. doi.org/10.21240/lbzm/26/03.

Getzin, Sofia/Singer-Brodowski, Mandy (2016): Transformatives Lernen in einer Degrowth-Gesellschaft. In: Socience. Journal of Science-Society Interfaces, 1 (1), S. 33–46. openjournals.wu.ac.at/ojs/index.php/socience/article/view/181.

Grünberger, Nina (2020): Klimaschutz und Digitalisierung als medienpädagogische Verantwortung? In: Trültzsch-Wijnen, Christine W./Brandhofer, Gerhard (Hrsg.): Bildung und Digitalisierung. Auf der Suche nach Kompetenzen und Performanzen. Baden-Baden: Nomos, S. 181–194.

Grünberger, Nina (2022): Suffizienz, Digitalität und digitaler Kapitalismus. Herausforderungen für die Medienpädagogik. In: Beinsteiner, Andreas/Grünberger, Nina/Hug, Theo/Kapelari, Suzanne (Hrsg.): Ökologische Krisen und Ökologien der Kritik. Innsbruck: innsbruck university press, S. 109–124. www.uibk.ac.at/iup/buch_pdfs/oekologische-krisen_mwb/10.15203-99106-086-4.pdf.

Grünberger, Nina (2024): Vom Kolonialismus zum Code. Dekolonial-dekonstruierende Fragen an pädagogische Verhandlungen digital-kapitalistischer Strukturen. In: Dander, Valentin/Grünberger, Nina/Niesyto, Horst/Pohlmann, Horst (Hrsg.): Bildung und digitaler Kapitalismus. München: kopaed, S. 47–61. doi.org/10.21240/kopaed/978-3-96848-754-0.

Grunwald, Armin/Kopfmüller, Jürgen (2022): Nachhaltigkeit. Eine Einführung. Frankfurt am Main/New York: Campus.

Hermann, Jannis/Brown, Anna-Lena (2026): Matters of Making – Neomaterialistische Perspektiven auf die (nicht-)nachhaltigen Praktiken des Making. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–23. doi.org/10.21240/lbzm/26/07.

Hochstuhl, Carolin (2026): Digitales Wohlbefinden stärken – aber wie? Komplementäre Perspektiven auf eine drängende Aufgabe. Bericht zu den 48. Stuttgarter Tagen der Medienpädagogik. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–6. doi.org/10.21240/lbzm/26/23.

Hoiß, Christian (2023): Zur Stofflichkeit Digitaler Medien. Diskurse, Wahrnehmungspräferenzen und

mediendidaktische Anregungen im Umgang mit Stoffen und Materialien im Kontext Digitaler Bildung. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 52, S. 47–63. doi.org/10.21240/mpaed/52/2023.02.03.X.

Irion, Thomas (2023): Grundlegende Bildung in der Digitalität: Herausforderungen und Perspektiven für den Sachunterricht im 21. Jahrhundert. In Herausforderungen und Zukunftsperspektiven für den Sachunterricht (Schriftenreihe der Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts e.V.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Jürgens, Jane Lia/Aßmann, Sandra/Terhart, Henrike (2026): „Nachhaltigkeit hat Rebekka in die Familie rein-geschleppt": Digitale Medien und Familie in der Nachhaltigkeitsbewegung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–18. doi.org/10.21240/lbzm/26/05.

Klinge, Denise/Wendt, Thomas (2026): Memes der (Nicht)Nachhaltigkeit. Ikonologie gesellschaftlicher Transformation. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–17. doi.org/10.21240/lbzm/26/09.

Kramer, Michaela/Tillmann, Angela/Fink, Johanna/Feick, Alyssa (2026): Change is (im)possible! (Nicht-)Nachhaltigkeitsvorstellungen Jugendlicher aus Deutschland und Tansania: Ergebnisse eines transkulturellen medienpädagogischen Projekts. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–28. doi.org/10.21240/lbzm/26/11.

Künzli David, Christine (2007): Zukunft mitgestalten. Bildung für eine nachhaltige Entwicklung – Didaktisches Konzept und Umsetzung in der Grundschule. Bern: Haupt.

Lange, Steffen/Santarius, Tilman (2018): Smarte grüne Welt? Digitalisierung zwischen Überwachung, Konsum und Nachhaltigkeit. München: oekom. doi.org/10.14512/9783962384449.

Leineweber, Christian/Knaus, Thomas (2026): Thomas Knaus im Gespräch mit Christian Leineweber. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–32. doi.org/10.21240/lbzm/26/25.

Maurer, Björn/Rieckmann, Marco/Schluchter, Jan-René (Hrsg.) (2024): Medien – Bildung – Nachhaltige Entwicklung. Inter- und transdisziplinäre Diskurse. Weinheim/Basel: Beltz Juventa. doi.org/10.3262/978-3-7799-7627-1.

Maurer, Björn/Schluchter, Jan-René (Hrsg.) (i. E.): Handbuch Digitalität und Nachhaltigkeit in der Bildung. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

MPFS (2024): KIM-Studie. Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. mpfs.de/studie/kim-studie-2024/

MPFS (2025): JIM-Studie. Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. mpfs.de/studie/jim-studie-2025/

Niesyto, Horst (2017): Medienpädagogik und digitaler Kapitalismus. Für die Stärkung einer gesellschafts- und medienkritischen Perspektive. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 27, S. 1–29. doi.org/10.21240/mpaed/27/2017.01.13.X.

Niesyto, Horst/Schluchter, Jan-René (2025): Digitaler Kapitalismus und sozial-ökologische (Nicht)Nachhaltigkeit. Perspektiven auf eine kritisch-reflexive Medienbildung. In: Medienimpulse, 63 (4), S. 1–54. doi.org/10.21243/mi-04-25-22.

Patrignani, Norberto/Whitehouse, Diane (2018): Slow Tech and ICT. A Responsible, Sustainable and Ethical Approach. Cham: Palgrave Macmillan. doi.org/10.1007/978-3-319-68944-9.

Rieckmann, Marco (2010): Die globale Perspektive der Bildung für eine nachhaltige Entwicklung. Eine europäisch-lateinamerikanische Studie zu Schlüsselkompetenzen für Denken und Handeln in der Weltgesellschaft. Berlin: Berliner Wissenschafts-Verlag.

Rosenkränzer, Frank (2026): Von der Lebenswelt zur Leitfrage: Die Kultur der Digitalität und BNE als Spannungsverhältnis sachunterrichtlicher Bildung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–19. doi.org/10.21240/lbzm/26/10.

Schluchter, Jan-René (2020): Medienbildung und (Bildung für) nachhaltige Entwicklung. Eine Annäherung. In: merz. medien + erziehung, 64 (5), S. 67–73.

Schluchter, Jan-René/Junge, Thorsten (2025): (Nicht)Nachhaltigkeit in einer Kultur der Digitalität. Call for Papers für die 26. Ausgabe der Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik. www.medienpaed-ludwigsburg.de/public/journals/1/cfp/LBzM-Heft26_CfP-Nachhaltigkeit.pdf.

Schluchter, Jan-René/Maurer, Björn (2021): Medienbildung für nachhaltige Entwicklung. Editorial. In: merz. medien + erziehung, 65 (4), S. 7–11.

Schmidt, Carlo (2026): Verantwortung im Widerspruch. Von der Rede über Nachhaltigkeit und dem Ringen mit der Digitalität. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–13. doi.org/10.21240/lbzm/26/02.

Schulz, Lea/Rončević, Katarina (2026): AI Literacy und Climate Literacy in der Schule: Didaktische Spannungsfelder zwischen Kompetenzaufbau und Ressourcenverantwortung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–14. doi.org/10.21240/lbzm/26/13.

Sever, Sercan (2026): Exnovation als medienpädagogische Reflexionsdimension. Wie das widersprüchliche Verhältnis zwischen Medienbildung und Nachhaltigkeitsbildung aufzulösen ist. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–27. doi.org/10.21240/lbzm/26/08.

Singh, Rubee/Kumar, Vikas (Eds.) (2025): Sustainable Innovations and Digital Circular Economy. Singapore: Springer. doi.org/10.1007/978-981-96-1064-8.

Spengler, Stefan (2026): Spielen als identitätsstiftender Erfahrungsraum in Kindheit und Jugend. Ein Beitrag zu den Potenzialen des analogen und digitalen Spielens für Kunstpädagogik und Bildung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–28. doi.org/10.21240/lbzm/26/16.

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.

Stroh, Julia/Neuthard, Judith (2026): Teilhabe im Spannungsfeld von Nicht-Nachhaltigkeit und Digitalität. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–16. doi.org/10.21240/lbzm/26/06.

Sühlmann-Faul, Felix/Rammler, Stephan (2018): Der blinde Fleck der Digitalisierung. Wie sich Nachhaltigkeit und digitale Transformation in Einklang bringen lassen. München: oekom.

Süpfle, Rouven (2026): Zwischen Wollen, Wissen und Können: Ein modularer KI-Mentor als adaptive Stabilisierungsinstanz in projektbasierten Lernprozessen der Hochschullehre. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–25. doi.org/10.21240/lbzm/26/17.

Swertz, Christian (2026): Die Aneignung von Medienkompetenz im Unterrichtsfach Digitale Grundbildung. Eine Untersuchung im zweiten Unterrichtsjahr nach Einführung des Unterrichtsfachs. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–13. doi.org/10.21240/lbzm/26/15.

Ueckert, Monika (2026): Vom Self-Automator zum Zentauren: Theoriegeleitete KI-Steuerung als Gegenstrategie zur Entpädagogisierung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–18. doi.org/10.21240/lbzm/26/19.

Weber, Jan (2026): Mythos spielen: Narrative RPGs als Erfahrungsräume von Sinn-, Weltordnungs-, Endlichkeits- und Verantwortungsfragen. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–11. doi.org/10.21240/lbzm/26/20.

Weßel, André/von Gross, Friederike (2026): Don’t Panic! Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch. Einblicke ins Forum Kommunikationskultur 2025. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM, 26, S. 1–25. doi.org/10.21240/lbzm/26/22.

Informationen zu den Autoren



Jan-René Schluchter ist Akademischer Oberrat an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Institut für Erziehungswissenschaft, Abteilung Medienpädagogik. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte sind Medienpädagogik und Inklusion/ Inklusive Bildung, Medienpädagogik und Nachhaltigkeit/ Bildung für nachhaltige Entwicklung, Filmbildung sowie Medienpädagogik und Animal Studies.

jan-rene.schluchter@ph-ludwigsburg.de



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

thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de

Zitationshinweis:
Schluchter, Jan-René/Junge, Thorsten (2026): (Nicht)Nachhaltigkeit in einer Kultur der Digitalität (Editorial). In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 26, S. 1–15. doi.org/10.21240/lbzm/26/01.

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

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