

Sozio-technische Situiertheit: Konturen eines medienpädagogischen Forschungsprogramms

Jun.-Prof. Dr. Christian Leineweber | Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

Vortrag im Rahmen des Berufungsverfahrens für die W3-Universitätsprofessur
für Medienpädagogik mit einem Schwerpunkt bei der empirischen
Medienforschung

Paderborn, 30. Oktober 2025



Übersicht

- I. Medienpraktiken und aktuelle Herausforderungen der empirischen Medienforschung
- II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz
- III. Sozio-technische Situiertheit als Grundbegriff eines medienpädagogischen Forschungsprogramms



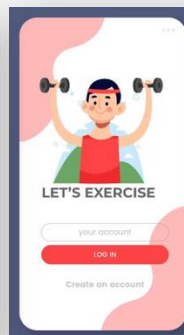
Spannungsfeld zwischen **subjektiver Handlungsfähigkeit und den empirischen Verhältnissen der digitalen Gesellschaft** als Gravitationszentrum für die empirische Medienforschung

I. Hinführung: Medienpraktiken und aktuelle Herausforderungen der empirischen Medienforschung

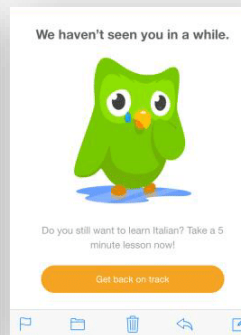
- **Medienpraktiken** zu erforschen, bedeutet danach zu fragen, was **Menschen mit Medien** machen und was **Medien mit Menschen** machen (Dang-Anh et al. 2017, S. 7)
- Digitale Medien als „**Quasi-Subjekte**“ (Beckers & Teubner 2024, S. 18)
- Medientheoretische Prämisse, dass sich **Menschen und Maschinen** im Kontext des Digitalen immer facettenreicher **miteinander verschalten** (Angerer 2017) und auf diese Weise ‚ko-konstitutiv‘ (Allert & Asmussen 2017), ‚relational‘ (Bettinger & Jörissen 2021) oder ‚**gemeinsam**‘ (Leineweber 2022) **handeln**



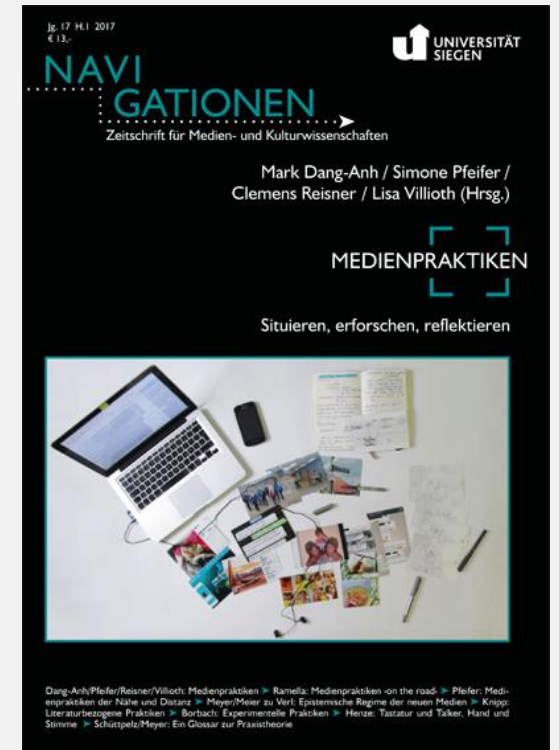
Bildquelle: gettyimages



Bildquelle: gettyimages

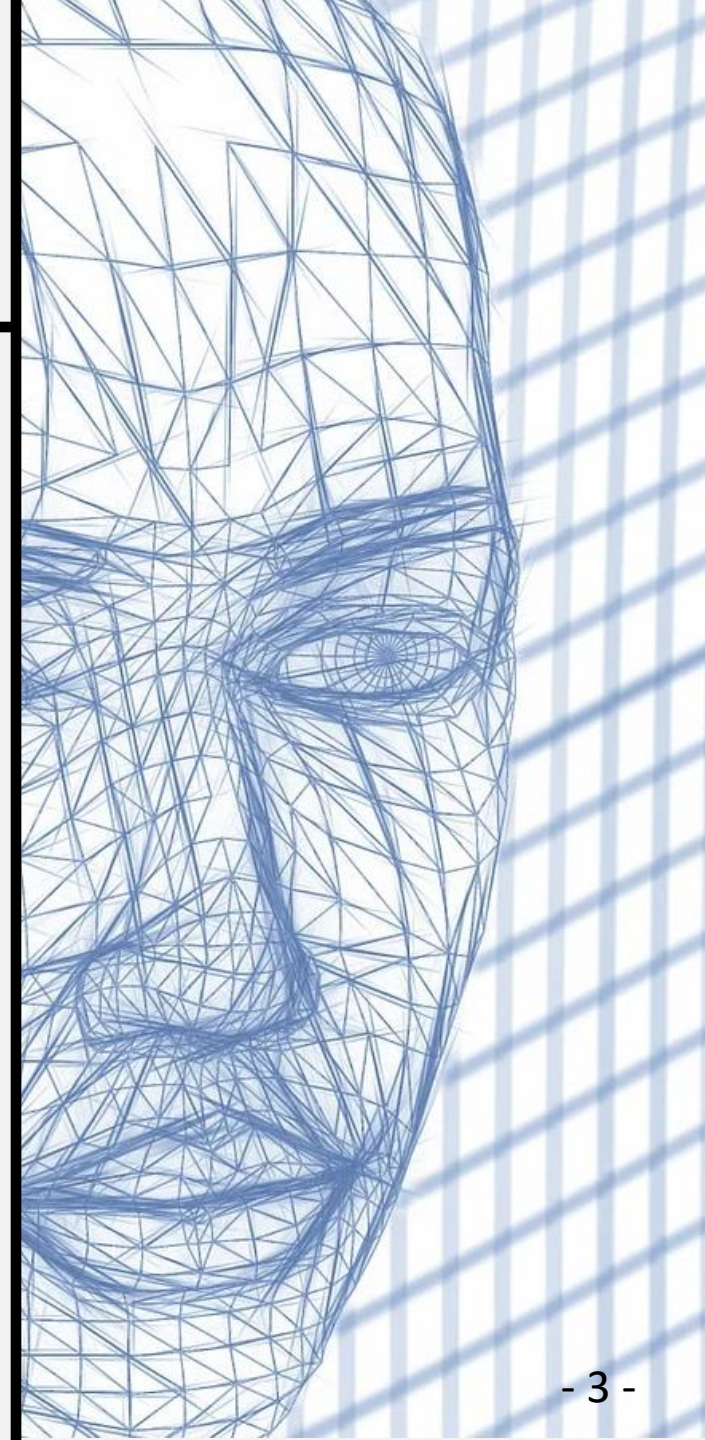


Screenshot: Duolingo



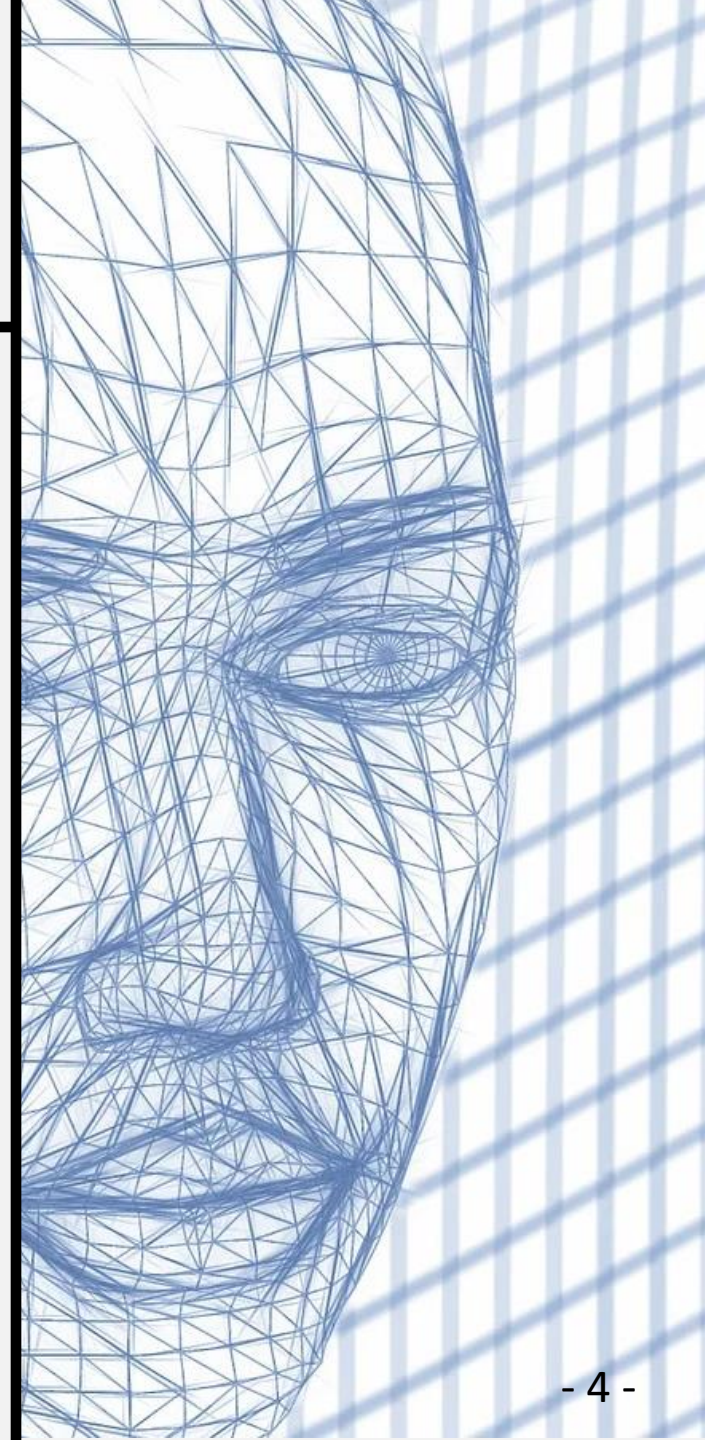
I. Einführung: Medienpraktiken und aktuelle Herausforderungen der empirischen Medienforschung

- Das **handlungsbezogenes Zusammenspiel** von Mensch und Maschine rückt zunehmend in den Mittelpunkt der empirischen Medienforschung
- Begriff der Medienpraktiken verweist auf **medienübergreifende Prozesszusammenhänge**, die sich erst in der praktischen Nutzung von Medien entfalten (Dang-Anh et al. 2017, S. 13)
- Qualitative Medienbildungsforschung als **situationsbezogene Medienforschung**
- Zunehmende Durchführungen von **ethnographischen, situationssensiblen und App-spezifischen Studien** in der Medienpädagogik



I. Einführung: Medienpraktiken und aktuelle Herausforderungen der empirischen Medienforschung

- **These**, dass die Erforschung von Medienpraktiken nicht nur situationsbezogene Prozesse zu betrachten hat, sondern auch die **empirischen Grundbedingungen des Medienpraktischen** in den Blick bekommen muss
- Die Digitale Wirklichkeit begegnet uns in erster Linie als „**performativ-affektive Infrastruktur**“ (Gramelsberger 2023, S. 176), die uns immer stärker in den Bann zu ziehen scheint → **medienübergreifende Strukturzusammenhänge**
- Ergänzung aktueller Medienforschung um die **sozio-technischen Voraussetzungen von Gesellschaft, Medialität und Subjektivität**, die individuellen Medienpraktiken vorgelagert sind



II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(1) Infrastruktur – theoretische Eingrenzungen

- Medien sind nur in Gestalt **infrastruktureller Arrangements** zu begreifen (Schabacher 2022)
- Der Blick auf Infrastrukturen ermöglicht nicht nur einen Blick auf prozessuale Dynamiken der Mediennutzung, sondern ebenso auf **ordnungsstiftende Strukturen** des Digitalen

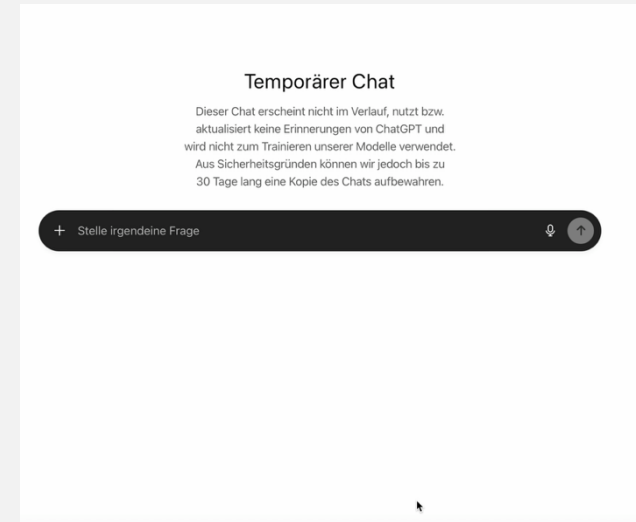


II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

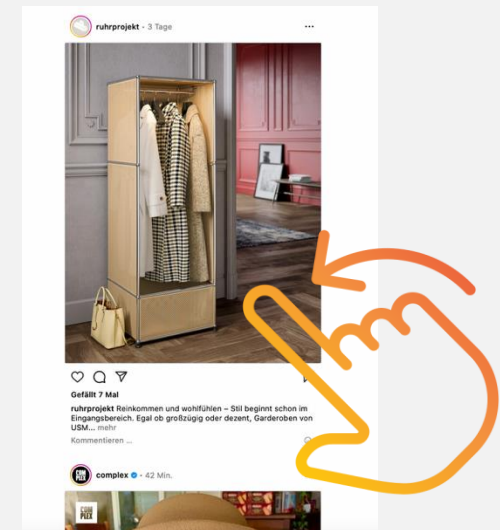
(1) Infrastruktur – Forschungspraxis

- **Methode:** *Medienkonstellationsanalyse (System-/Bildungstheorie)*
 - **Untersuchungsgegenstand:** (a) *Maschinelles Generieren von Inhalten* und (b) *Swipen als alltägliche Medienpraktiken*
 - **Ergebnisse** (Leineweber 2023, 2025a, 2026):
 - **Digitale Medien** zeichnen sich dadurch aus, dass sie **lebensweltliche Komplexität** reduzieren (Bewältigung von Herausforderungen, Befriedigung von Bedürfnissen)
 - **Swipen** als eine Medienpraxis, in der das Konsumieren und Rezipieren von Inhalten durch eine **aktive Handlung** gesteuert wird
 - Durch **maschinell generierte Inhalte** werden Subjekte von mühsamen Aktivitäten entlastet und eher in **passiv anmutende Haltungen** zurückgedrängt
- ↓
- Digitale Medien regen zu Aktivität an, wo ehemals Passivität war und umgekehrt: **Empirische Verschiebung** individueller und kollektiver Wirklichkeiten
 - Digitalisierung ist nicht nur eine alltägliche Selbstverständlichkeit, sondern etwas **Alltägliches, das ehemalige Selbstverständlichkeiten** auflöst

(a)



(b)



II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(2) Affekt – theoretische Eingrenzungen

- Im Allgemeinen ist derzeit ein **verstärktes medien- und sozialwissenschaftliches Interesse an der Erforschung von Affekten**, das heißt an der Erforschung eigenständiger, oftmals nicht bewusster Kräfte im Sozialen zu beobachten (Leineweber 2025b und c)
- Affekte sind das Resultat einer durch **Gefühle und Emotionen interpretierten Wirklichkeit** (Fuchs 2024)



II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(2) Affekt – Forschungspraxis

- **Vorstudien** zu den **Zeitdynamiken der digitalen Gesellschaft** sowie ihren krisenhaften, entfremdenden und überfordernden Logiken (Leineweber 2020a und b, 2024a und b) als Grundagentheorie für das Projekt „Medialisierte Zeitpraktiken – Temporalitäten der Digitalität“ (gefördert durch den Innovationsfond Magdeburg)
- **Hypothese**: Nicht nur die zeitliche und räumliche Entgrenzung von digitalen Medien verändert unsere Weltbeziehungen (vgl. Hörning et al. 1997; Rosa 2005); individuell erlebte **Probleme, Herausforderungen und Stresserfahrungen verselbstständigen sich im Erleben digitaler Inhalte**
- **Methode** (triangulativ): *episodische Interviews, ethnographische App-Walkthroughs, Stimmungsprotokolle*



II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(2) Affekt – Forschungspraxis

„Ich greife besonders häufig auf soziale Medien zurück, wenn ich mich überfordert, gestresst oder abgelenkt fühle – und konsumiere Inhalte dann oft, ohne sie bewusst zu verarbeiten.“

(Quelle: Teilnehmende Person im Rahmen einer schriftlichen Reflexion nach einem App-Walkthrough)

„In meiner Analyse der Bildschirmaufnahmen wurde die Wirkung des sogenannten Content-Flows besonders eindrücklich deutlich. In kurzer Abfolge wurden Berichte über Kriege und humanitäre Krisen von Kochvideos, Tanzszenen und Shopping-Tipps abgelöst. Diese Extreme – von gravierend zu banal – erzeugten ein Gefühl innerer Dissonanz.“

(Quelle: Teilnehmende Person im Rahmen einer schriftlichen Reflexion nach einem App-Walkthrough)



II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(2) Affekt – Forschungspraxis

„Ich greife besonders häufig auf soziale Medien zurück, wenn ich mich überfordert, gestresst oder abgelenkt fühle – und konsumiere Inhalte dann oft, ohne sie bewusst zu verarbeiten.“

(Quelle: Teilnehmende Person im Rahmen einer schriftlichen Reflexion nach einem App-Walkthrough)

„In meiner Analyse der Bildschirmaufnahmen wurde die Wirkung des sogenannten Content-Flows besonders eindrücklich deutlich. In kurzer Abfolge wurden Berichte über Kriege und humanitäre Krisen von Kochvideos, Tanzszenen und Shopping-Tipps abgelöst. Diese Extreme – von gravierend zu banal – erzeugten ein Gefühl innerer Dissonanz.“

(Quelle: Teilnehmende Person im Rahmen einer schriftlichen Reflexion nach einem App-Walkthrough)

- Es zeigt sich, dass digitale Medien nicht nur Affekte auslösen, sondern dass die **Mediennutzung** selbst **von sozial bedingten Gefühlen und Emotionen *affiziert wird***
- Eine **kompetente Mediennutzung** erfordert eine reflexive Auseinandersetzung mit den eigenen **affektiven Involviertheiten**



II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(3) Performanz – theoretische Eingrenzungen

- Wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Performanz impliziert in erster Linie einen Fokus auf das „noch auszuarbeitende Konzept **medial-performativer Indexikalität**“ (Wirth 2002, S. 53)
- „Es ist die **indexikale Wirkung des Digitalen**, die die Rede vom rein Virtuellen des Digitalen so schwierig macht“ (Gramelsberger 2023, S. 152)



- Die **Besonderheit des Digitalen** besteht darin, dass digitale Daten, Rechenleistungen sowie Handlungs- und Erfahrungsmöglichkeiten nicht bloß in einem rein virtuellen Raum zirkulieren, sondern stets **auf reale Subjekte, soziale Wirklichkeiten und materielle Dinge bezogen** bleiben
- **Nicht sichtbare Kontexte** im Digitalen (Bächle 2016, S. 47) als **Gegenstand der Medienpädagogik**

Performanz

Zwischen Sprachphilosophie
und Kulturwissenschaften
Herausgegeben
von Uwe Wirth
suhrkamp taschenbuch
wissenschaft

Gabriele Gramelsberger

Philosophie des Digitalen

zur Einführung



JUNUS

II. Drei Begriffsfelder: (1) Infrastruktur, (2) Affekt und (3) Performanz

(3) Performanz – Forschungspraxis

- **Methode:** *reflexive Methodologien* → kontextsensible Analysen, die die **Bedeutung des Digitalen als Ressource der Selbstreflexion** anerkennen (Leineweber 2024c)
- **Untersuchungsgegenstand:** (a) medialer Umgang mit **rechtspopulistischen Akteuren** (Leineweber et al. 2025)
 - **Ergebnis:** Nicht nur faktische Argumente, sondern durch **Medienkontexte** erzeugte Stimmungen **als Bezugspunkte der politischen Medienbildung**
- **Ausblick:** (b) Projekt „Transformative Media Lab: **Studentische Perspektiven in der Medienbildung**“ (gem. m. Patrick Bettinger), gefördert von der Stiftung „Innovation in der Hochschullehre“ (Freiraum 2026)
 - **Studierende** bewegen sich zunehmend **in medial erweiterten institutionellen Kontexten** – etwa durch Podcasts zu Theoriethematen, wissenschaftliche Social-Media-Formate oder digitale Studienberatungsangebote

(a)



(Quelle: Ergebnisprotokoll eines Workshops)

III. Sozio-technische Situiertheit als Grundbegriff eines medienpädagogischen Forschungsprogramms

– Terminologie:

1. **Infrastruktur** → Mediennutzung ist an bestimmte **mediale Konstellationen** gebunden, die auf lange Sicht unsere Beziehung zur Welt grundsätzlich verändern können
 2. **Affekt** → Die Wirkungen des Digitalen sind nicht ohne die **gesellschaftlichen Positionierungen** von Individuen zu denken und medienpädagogisch zu bearbeiten
 3. **Performanz** → Medien üben stets **kontextbezogene Wirkungen** auf unser Denken und Handeln aus, die medienpädagogisch sichtbar zu machen sind
- **Praktische Mediennutzung** wird erst **durch** eine **sozio-technische ,Situiertheit'** (z. B. Bedorf 2025) ermöglicht und gerahmt: Lernen und Bildung mit digitalen Medien vollzieht sich nie anders als sozio-technisch situiert

– Ausrichtung:

- Forschungsprogramm, das die dynamischen Zusammenhänge einer technologischen und gesellschaftlichen Seinsverfassung nimmt, um sie als **Gegenstände der empirischen Medienforschung und einer kritisch-reflexiven Medienpädagogik** anzuerkennen



III. Sozio-technische Situiertheit als Grundbegriff eines medienpädagogischen Forschungsprogramms

– Themen:

- Weiterentwicklung **emanzipatorischer Leitbilder der Medienpädagogik** wie z. B. Medienkompetenz, Medienbildung, Literalität
- **Empirische Medienforschung** mit Fokus auf das Zusammenspiel von Gesellschaft, Medialität und Subjektivität
- **Handlungsorientierte Medienpädagogik** in hochschulischen, schulischen und informellen (z. B. politische Medienbildung) Kontexten
 - **medienpädagogische Grundlagenforschung** – kombiniert mit dem Einsatz und der Weiterentwicklung innovativer, tradierter und explorativer Methoden der Medien- und Bildungsforschung

– Mögliche Anschlüsse:

- Analysen zu digitalen **Lern- und Kommunikationskulturen** (z. B. AG Allgemeine Didaktik und Schulpädagogik unter Berücksichtigung der Medienpädagogik)
- Analysen zum erfolgreichen und **medienkompetenten Lernen** (z. B. AG Schulpädagogik)
- Analysen zum Zusammenhang von **Medialität, sozio-technischen Ordnungen und Macht** (z. B. AG Medien, Algorithmen und Gesellschaft und AG Mediensoziologie)
- reflexive Weiterentwicklung **kritischer Medientheorien** (z. B. AG Mediensysteme und Medienorganisation)



Literatur

- Allert, Heidrun/Asmussen, Michael (2017). Bildung als produktive Verwicklung. In: Allert, Heidrun/Asmussen, Michael/Richter, Christoph (Hrsg.). *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse*. transcript, S. 27-68.
- Angerer, Marie-Luise (2017). *Affektökologie: Intensive Milieus und zufällige Begegnungen*. Meson Press.
- Beckers, Anna/Teubner, Gunther (2024). *Digitale Aktanten, Hybride, Schwärme. Drei Haftungsregime für Künstliche Intelligenz*. Suhrkamp.
- Bedorf, Thomas (2025). *Bodenlos situiert. Eine politische Phänomenologie*. Suhrkamp.
- Bettinger, Patrick/Jörissen, Benjamin (2021). Medienbildung. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.). *Handbuch Medienpädagogik*. Springer VS, S. 1-13.
- Bächle, Thomas Christian (2016). *Digitales Wissen, Daten und Überwachung zur Einführung*. Junius.
- Dang-Anh, Mark/Pfeifer, Simone/Reisner, Clemens/Villioth, Lisa (2017). Medienpraktiken: situieren, erforschen, reflektieren; eine Einleitung. In: *Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, 1, S. 7-36.
- Fuchs, Thomas (2024). *Verkörpernte Gefühle. Zur Phänomenologie von Affektivität und Interaffektivität*. Suhrkamp.
- Gramelsberger, Gabriele (2023). *Philosophie des Digitalen zur Einführung*. Junius.
- Hörning, Karl H./Gerhard, Anette/Ahrens, Daniela (1997). *Zeitpraktiken. Experimentierfelder in der Spätmoderne*. Suhrkamp.
- Leineweber, Christian (2020a). *Die Verzeitlichung der Bildung. Selbstbestimmung im technisch-medialen Wandel*. transcript.
- Leineweber, Christian (2020b). Digitale Bildung und Entfremdung. Versuch einer normativ-kritischen Verhältnisbestimmung. In: Dander, Valentin/Bettinger, Patrick/Ferraro, Estella/Leineweber, Christian/Rummmler, Klaus (Hg.). *Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation*. Barbara Budrich, S. 38-56.
- Leineweber, Christian (2022). Paradoxien im Digitalen – Zum Phänomen der Mensch-Maschine-Interaktion aus bildungstheoretischer Perspektive. In: Gerlek, Selin/ Kissler, Sarah/Mämecke, Thorben/Möbus, Dennis (Hg.). *Von Menschen und Maschinen. Mensch-Maschine-Interaktionen in digitalen Kulturen*. FernUni Press, S. 112-125.
- Leineweber, Christian (2023). Bildung, Lebenswelt und die technische Semantik des Digitalen. In: Buck, Marc Fabian/ Zulaica y Mugica, Miguel (Hrsg.). *Digitalisierte Lebenswelten – Bildungstheoretische Reflexionen*. J. B. Metzler, S. 73-90.
- Leineweber, Christian (2024a). Eine kritische Bildungstheorie post-digitaler Subjektivität. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 61 (Becoming Data), S. 69-87.
- Leineweber, Christian (2024b). Medienkompetenz und das Unbehagen an der digitalen Kultur. Gesellschaftliche Herausforderungen für die schulpädagogische Praxis. In: *Friedrich Jahresheft 2024* (Themenschwerpunkt: Krise), S. 26-29.
- Leineweber, Christian (2024c). ›Unboxing the black box‹. Bildungstheoretische Kartographierung und methodologische Exploration des Unbewussten für die Lern- und Bildungsforschung im Kontext von Digitalität. In: Neuhaus, Till/Pieper, Marlene (Hg.). *Bildung und Digitalität – Verhältnisbestimmungen und (Re-)Perspektivierungen*. Springer VS, S. 89-109.
- Leineweber, Christian (2025a). *Generieren und Wegwischen: Digitale Medienpraktiken im Horizont von Lernen und Bildung*. Vortragsmanuskript (bislang unveröffentlicht).
- Leineweber, Christian (2025b). Digitale Öffentlichkeit und Affekte – eine medienpädagogische Spurensuche. In: Hofhues, Sandra/Schütz, Julia (Hg.). *Plattformen für die Bildung*. transcript, S. 227-243.
- Leineweber, Christian (2025c). Emanzipative Kommunikation im digitalen Wandel – Zur Bedeutung von Affekten in der Medienpädagogik. In: *Merz Wissenschaft 2025*, S. 32-47 (angenommen, erscheint Ende 2025).
- Leineweber, Christian/Draijer, Maïke/Klockner, Isabell/Meinel, Christian/Müller, Tobias/Sadykhova, Alina (2025). *Emotionale Dynamiken im Netz: Wege zu einer kritischen politischen Medienbildung*. URL: <https://hass-im-netz.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/09/Programm.pdf>.
- Leineweber, Christian (2026). ‚Verdinglichtes‘ Denken – ‚Denkende‘ Dinge: Medialisierte Subjektpositionen im Horizont generativer Schreibpraktiken. In: Braun, Tom/Korte, Jule/Unterberg, Lisa (Hg.). *Katertage des Subjekts? Neue Perspektiven für Bildungskonzeptionen durch Kulturen postdigitaler Subjektivität*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa (angenommen, erscheint vsl. 05/2026).
- Rosa, Hartmut (2005). *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Suhrkamp.
- Schabacher, Gabriele (2022). *Infrastruktur-Arbeit. Kulturtechniken und Zeitlichkeit der Erfahrung*. Kadmos.
- Wirth, Uwe (2002). Der Performanzbegriff im Spannungsfeld von Illokution, Iteration und Indexikalität. In: Ders. (Hg.). *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*. Suhrkamp, S. 9-62.

Kontakt:

Mail: Christian.Leineweber@ovgu.de

Web: www.christian-leineweber.net