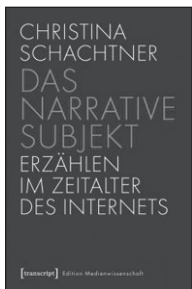


Aktuelle Bücher zum Schwerpunkt

Mythen der Digitalisierung

Mit der wachsenden Prominenz des Begriffs der „Digitalisierung“ mehren sich auch zusehends die Publikationen zu diesem Themenfeld. Es wird deutlich, dass die Thematik für alle Fachdisziplinen relevant ist und mit Blick auf zukünftige - nicht nur technologische - Entwicklungen ein hoher Forschungsbedarf sowie die Notwendigkeit zur Darlegung von Praxisbeispielen bestehen. Die drei ausgewählten Bücher zeigen aus unterschiedlichen Perspektiven und Herangehensweisen auf, was es für den Menschen bedeutet, wenn er sich in virtuellen und physischen Räumen bewegt. Besonders hervorzuheben ist, dass aus allen drei Werken ein interessanter Bezug hergestellt werden kann zur Bedeutung der Digitalisierung für das lebenslange Lernen und somit die Erwachsenen- und Weiterbildung.

Realitäten hinter virtuellen Geschichten



Christina Schachtner: Das narrative Subjekt – Erzählen im Zeitalter des Internets. Edition Medienwissenschaft. Bielefeld (transcript Verlag) 2016. 245 Seiten, 32,99 €, ISBN 978-3-8376-2917-0

Christina Schachtner ist Professorin für Medienwissenschaft an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt. Die Ausführungen des Buchs basieren auf den

Ergebnissen eines mehrjährigen Forschungsprojekts „Kommunikative Öffentlichkeiten im Cyberspace“. Bereits der Blick auf das Inhaltsverzeichnis zeigt, dass das Buch eine ausgesprochen wissenschaftlich fundierte Herangehensweise aufweist. In der über 20-seitigen Einleitung wird die Forschungsmethodik beschrieben und dem Erkenntnisinteresse zugeordnet. Angelehnt an die verstehend-interpretative Sozialforschung, wird die These verfolgt, dass digitale Medien weltweit eine dominierende Rolle für die Veränderung von Subjektivität einnehmen. Die Autorin sieht das Innovative ihrer Studie darin, dass der virtuelle Raum bisher noch wenig in Zusammenhang mit dem alltäglichen Erzählen untersucht wurde. Die empirische Analyse basiert auf einer Kombination verstehend-interpretativer Methoden und fokussiert darauf, welche (Alltags-)Geschichten netzaffine Jugendliche und junge Erwachsene aus unterschiedlichen Teilen der Welt im Kontext digitaler Medien erzählen. Dabei geht es nicht um das Erzählen im virtuellen Raum selbst, sondern um das Erzählen darüber, was und wie im virtuellen Raum kommuniziert wird.

Der Aufbau des Buchs folgt einer klassisch deduktiven Herangehensweise. Im ersten Kapitel wird das Erzählen als Kultur- und Lebensform beschrieben und anschließend, im nächsten Kapitel, mit dem Erzählraum Internet in Verbindung gebracht. Interessant ist hierbei, dass die Autorin die Strukturmerkmale digitaler Medien (Vernetzung, Interaktivität, Globalität, Multimedialität, Virtualität) stets mit Bezug zum soziokulturellen Kontext betrachtet. Darauf aufbauend gliedert sich der Hauptteil des Buchs gemäß der Typologien der erzählten Geschichten.

Die empirische Basis der Studie bilden 21 Interviews von jungen Netzakteuren und Bloggern aus unterschiedlichen Regionen der Welt. Ihre Geschichten verbinden Erfahrungen und Handlungen sowohl aus dem virtuellen als auch dem physischen Raum. Es sind Vernetzungsgeschichten, Selbstinszenierungsgeschichten, Verkäufer- und Händlergeschichten, aber auch Geschichten in Form des Grenzmanagements, der Verwandlung oder des Auf- und Ausbruchs. Digitale Medien werden somit zum „Spielfeld unserer narrativen Selbstverwirklichung“ (S. 30) und widerspiegeln Phänomene des gesellschaftlich-kulturellen Wandels. Besonders die Netzakteure und Blogger aus politisch unruhigen Regionen erzählen Geschichten, die stark durch die gesellschaftlichen Umbrüche geprägt sind und in denen die Globalität des digitalen Mediums von besonderer Bedeutung ist.

Die sehr sorgfältig und detailliert beschriebene Studie von Christina Schachtner zeigt die Tiefe und das Spektrum des virtuellen Raums als Erzählort ohne Grenzen. Digitale Medien dienen als Gestaltung verschiedener Arten von Beziehungspflege. Gleichzeitig verändert sich die Subjektivität der Geschichten

hinter den Geschichten. Dies wird insbesondere dadurch deutlich, dass nicht nur die im virtuellen Raum erzählten Geschichten untersucht wurden, sondern die Erzählenden selbst ihre Gedanken dazu in den Interviews äußern.

Richten wir den Blick auf die von Frau Schachtner ausgearbeiteten Erkenntnisse aus den Interviews auf den Bildungskontext, so ergeben sich interessante Parallelen zu den medialen Erzählformen des Storytellings oder auch zu elektronischen Reflexionsportfolios in Form einfacher Blogs oder eines E-Portfolios. Insbesondere die Arbeit mit E-Portfolios nimmt auch in der tertiären und quartären Bildung einen immer wichtigeren Stellenwert ein. Im Zentrum stehen dabei die Lernenden als narrative Subjekte, die sich in einer bestimmten virtuellen, aber auch physikalischen Lernumgebung befinden. Diese Räume zu erforschen und entsprechend zu gestalten, um den Lernprozess optimal zu fördern, ist aus mediendidaktischer Sicht eine der größten Herausforderungen. Die Ansätze aus dem Werk von Christina Schachtner zu den Typologien von Geschichten und die theoretischen Ausführungen zum medialen Erzählraum Internet liefern hierzu wertvolle Hinweise.

Lernwelten (er)fordern veränderte Bildungsstrukturen



Richard Stang: Lernwelten im Wandel. Entwicklungen und Anforderungen bei der Gestaltung zukünftiger Lernumgebungen. (Reihe: Lernwelten). Berlin/Boston (De Gruyter Saur) 2016. 243 Seiten, 99,95 €, ISBN 978-3-11-037933-4

Die neue Reihe des De Gruyter Saur Verlags widmet sich dem Themenfeld „Lernwelten“. Mit der ersten Publikation

dieser Reihe, die neben der Druckausgabe auch als E-Book zu erwerben ist, legt Richard Stang, Professor an der Hochschule der Medien in Stuttgart und Leiter des dortigen Learning Research Centers, einen nachhaltigen Grundstein. Als Reihenherausgeber und Autor der ersten Publikation der Reihe formuliert er gleich mit dem Titel, dass die Lernwelten im Wandel begriffen sind. Zudem führt er an, dass es sich im Rahmen einer etwachen Auseinandersetzung auch immer um Suchbewegungen und Annäherungen handelt. Insofern darf man schon heute auf die weiteren Publikationen zu diesem sehr wichtigen Thema, mit Blick auf eine professionelle und zukunftsorientierte Gestaltung von Lernwelten, gespannt sein. Die Reihe wird sich somit, insbesondere und geradezu über didaktisch-methodische Settings hinaus, mit konkret baulichen und digitalen Gestaltungsoptio-

nen, sowohl den physischen als auch den digitalen Räumen und Lernangeboten zuwenden. Dies zeigt auch die Ankündigung der im Jahr 2017 erscheinenden weiteren Publikationen mit den Titeln „Lernwelt Wissenschaftliche Bibliothek“ von Olaf Eigenbrodt und „Lernen in virtuellen Räumen“ von Frank Thissen.

Der erste Band bietet eine solide und zugleich vielfältige Grundlage zum Thema. Prominente Begriffe, wie Information, Wissen, Kompetenz, Lernen/Aneignung, Lehren/Vermittlung/Didaktisches Handeln und Bildung, werden in den Kontext des Themenfelds gestellt, um den Lernwelten im Wandel nachzugehen.

Wie der Autor darlegt, kann das Buch als eine Zusammenschau seiner über dreißigjährigen Analyse, der gemachten Erfahrungen und der Bündelung von Forschungsergebnissen gelesen werden. Insofern richtet sich der Inhalt sowohl an die Wissenschaft als auch an die Praxis in Hochschulen, Erwachsenen-/Weiterbildung und Bibliotheken. Einzuschließen sind hier Entscheidungsträger, Verwaltungsmitarbeitende und politische Akteure.

Hervorzuheben ist, dass Stang dem Shift vom Lehren zum Lernen besondere Bedeutung beimisst. Folglich stellt er die damit verbundenen Perspektiven und die Lernenden ins Zentrum, wobei er die Flexibilität von Übergängen in die Diskussion integriert. Bereits in der Einleitung hebt Stang hervor, dass sich der verwendete Begriff der „Lernwelten“ an dem der „Lebenswelt“ von Schütz (2003) orientiere. Dieses erklärt unter anderem die breite Auseinandersetzung mit den verschiedenen Begriffskontexten (siehe oben). Mit der Wahrnehmung der jeweils individuellen Lernstrategien, Lernstile et cetera gehe eine Komplexität einher, die einen Diskurs erfordert, der mit Blick auf die Gestaltung von Lernsettings im Kontext der gesellschaftlichen Veränderungsprozesse insbesondere mit einer (bildungs-)politischen Dimension geführt werden sollte. So führt Stang in seiner ersten Kapitelzusammenfassung an: „Über das Verständnis von Bildung sollte in Anbetracht gesellschaftlicher, sozialer und ökonomischer Herausforderungen wieder eine stärkere wissenschaftliche und gesellschaftliche Auseinandersetzung in Gang gesetzt werden. So sollte nicht die Leerformel von Bildung als scheinbare Konsensmetapher die Gestaltung von Lernwelten bestimmen“ (S. 63).

Im nachfolgenden Kapitel wendet sich der Autor den Lernwelten der Zielgruppen der Leserschaft zu, indem er Hochschulen, wissenschaftliche wie auch öffentliche Bibliotheken und die Erwachsenen-/Weiterbildung plus Bildungs- und Kulturzentren, Learning Centres mit weitgefächerten und zum Teil detailreichen Kenntnissen behandelt. Diese Ausführungen bieten nicht nur einen optimalen Überblick über die benannten Bildungsbereiche, sondern verschränken vorhandene Erkenntnisse über diese miteinander.

Die Darstellungen zur Erwachsenen-/Weiterbildung – ab S. 120 – beginnen, wie auch die anderen Bereiche, mit einem Überblick. Hier werden grundlegende Aspekte des jeweiligen Feldes in strukturierter Form und unter Berücksichtigung weiterer Quellen diskutiert. Die Heterogenität der Institutionen der Erwachsenen-/Weiterbildung und auch der zunehmende Druck, sich als Anbieter im Markt zu bewegen, erforderten für die Umsetzung und Begleitung des lebenslangen Lernens veränderte Formen der Kooperation und Vernetzung, zum einen als Organisation und zum anderen als Gestalter von Präsenz- und digitalen Angeboten. Erwachsenen- und Weiterbildner/-innen erhalten mit diesen spezifischen Ausführungen und den „Zukünftigen Perspektiven“ in Kapitel 3 einen wertvollen Einblick in das Thema und zudem konkrete Anregungen für bevorstehende Planungsprozesse.

Der erste Band wird also mit einem begründeten Blick in die Zukunft abgeschlossen, indem für Lernwelten im Wandel folgende Dimensionen aufgeführt werden: „Vom Produkt zum Prozess“, „Vom Lehren zum Lernen“, „Vom Konsum zur Produktion“, „Von der Lernumgebung zur Lernumgebung“, „Von der Addition zur Integration“.

Abschließend sei noch die ausführliche und somit weiterführende Literatur empfohlen und für Leser und Leserinnen, die immer mal wieder einen Blick ins Buch werfen möchten, das Register.

Erweiterung der Wirklichkeit – Möglichkeiten des Neuen



Tobias Holischka: *CyberPlaces. Philosophische Annäherung an den virtuellen Ort*. Bielefeld (transcript Verlag) 2016. 212 Seiten, 29,99 €, ISBN 978-3-8376-3463-1

Die Selbstbeschreibung des Autors über sein Buch in einem Satz lautet: „Virtuelle Orte sind ein Teil der menschlichen Lebenswelt – erst wenn wir das akzeptieren, können wir sie als das verstehen, was sie sind“ (aus Autoreninterview unter www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3463-1/cyberplaces-philosophische-annaehierungen-an-den-virtuellen-ort).

Die Publikation von Thomas Holischka ist seine im Rahmen des interdisziplinären Graduiertenkollegs „Philosophie des Ortes“ der Pädagogischen Stiftung Cassianeum verfasste Dissertation im Fach Philosophie. Diese wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem virtuellen Ort als Phänomen ist eine Bereicherung sowohl für den medienpädagogischen Diskurs als auch ein interessanter Beitrag zum Diskurs rund um das Thema der Digitalisierung.

Hier wagt der Autor auf Grundlage philosophischer Erkenntnisse einen Blick auf technische Entwicklungen, die allzu gern als „Innovation“ angepriesen werden. Die Auseinandersetzung mit technisch erzeugter Virtualität ermöglicht ein Nachdenken über Wirklichkeit, und dies wird anhand einiger Beispiele mehr als nur illustriert. Diese Beispiele verdeutlichen zum einen den Diskurs und zum anderen die Theorieperspektive der Arbeit.

In der Einleitung des Buchs werden das Forschungsvorhaben und das methodische Vorgehen vorgestellt. Das zweite der insgesamt sechs Kapitel widmet sich dem Verhältnis von Kunst und Technik. In diesem Kontext wird der Dreischritt von Wiederverortung, Neuverortung, Rückverortung eingeleitet. Im dritten Kapitel, als Kern der Arbeit zu betrachten, gelingt es dem Autor, sein Thema in die Diskussionen der Philosophie einzubetten, mit Verknüpfung zu konkreten Beispielen, wie etwa Minecraft. Bis hin zum Schluss der Publikation, mit dem Titel „Verhältnis, Folgen und Ausblick“, wird der leitenden Fragestellung unter Einbezug verschiedener Perspektiven sowie im Kontext von Information als Begriff und Thema erklärend sowie kenntnisreich nachgegangen.

Mit den Ausführungen im Abschlusskapitel zeigt sich nochmals die aktuelle Relevanz der philosophischen Annäherung an den virtuellen Ort. Hier wird auch deutlich, dass ein interdisziplinärer Diskurs zum dargestellten Phänomen gewiss höchst inspirierend wäre (im Graduiertenkolleg gab es sicherlich einige spannende Gespräche). Die Erwachsenen-/Weiterbildung könnte mit dem Aufgreifen einiger der dem Buch inhärenten Impulse die Chance wahrnehmen, diese Lern- und Lebenswelten sowohl kritisch-reflexiv als auch anregend zu gestalten und zu begleiten. Holischka zeigt im Abschnitt „Computersimulationen in der Praxis“, wie beispielsweise die Architektur oder auch die Psychologie sich den Einsatz von simulierten Orten nutzbar machen. Auch die Pädagogik sollte sich den Themen Simulation und Immersion insbesondere unter dem Einbezug lerntheoretischer Auseinandersetzungen zuwenden. Hier verbirgt sich Potenzial, dem die Disziplin bisher noch zu wenig Aufmerksamkeit entgegengebracht hat.

Autorinnen I

Ricarda T.D. Reimer, Leiterin der Fachstelle Digitales Lehren und Lernen in der Hochschule, PH FHNW und Leiterin der E-Learning Kontaktstelle FHNW, Schweiz

ricarda.reimer@fhnw.ch

Nadja Böller, Master of Science (MSc) in Information Science, Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fachstelle Digitales Lehren und Lernen in der Hochschule, PH FHNW

nadja.boeller@fhnw.ch