

Autor: Wagner, Michael.

Titel: Aufwachsen in einer medialen Partizipationskultur. Vier Leitsätze für die Schule des 21. Jahrhundert.

Quelle: Hoffmann, Dagmar / Norbert Neuß / Günter Thiele (Hrsg.): Stream Your Life!? Kommunikation und Medienbildung im Web 2.0, München 2011, S. 93-101.

Verlag: kopaed.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Michael Wagner.

Aufwachsen in einer medialen Partizipationskultur.

Vier Leitsätze für die Schule des 21. Jahrhunderts.

Kurzfassung: Dieser Artikel versteht sich als Positionspapier, welches die Bedeutung partizipativer Mediennutzung für das Bildungssystem über die Formulierung von vier Leitsätzen praxisrelevant darstellt. Ausgangspunkt sind dabei die Arbeiten von Henry Jenkins über die gesellschaftliche und bildungspolitische Bedeutung der medialen Partizipationskultur. Diese Leitsätze sollen insbesondere als Denkanstöße dienen, die Lehrerinnen und Lehrer aber auch Verantwortliche der Bildungspolitik in ihrer Arbeit im Rahmen der Weiterentwicklung der Schule anzuleiten im Stande sind.

Mit der Etablierung partizipativer Mediensysteme (Web 2.0, Social Media, etc.) hat sich in den letzten Jahren insbesondere auch das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen radikal verändert. Medien werden heute nicht mehr einfach nur passiv konsumiert. Vielmehr tritt zunehmend ein aktiver, produktionsorientierter und in gewisser Weise auch spielerischer Umgang mit Medien und deren Inhalten in den Vordergrund. Die dadurch entstehende neue Medienkultur hat auf alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens weitreichende Auswirkungen. Insbesondere stellt sich daher auch die Frage, ob und wie unser Bildungssystem auf diese Entwicklung reagieren muss.

In einem 2006 veröffentlichten White Paper über die Bedeutung partizipativer Medien für die Schule der 21. Jahrhunderts hat der Medientheoretiker Henry Jenkins diese Auswirkungen erstmals systematisch aufzuarbeiten versucht (Jenkins 2006b). Ausgangspunkt seiner Überlegungen sind drei zentrale Herausforderungen, die partizipative Medien an unser Bildungssystem stellen. Zunächst einmal geht es um die Frage der kulturellen Bedeutung einer Medienkonvergenz im Sinne der Konvergenz der Mediennutzung. Nach Jenkins ist Medienkonvergenz keine Frage der Technologie. Vielmehr findet sie im Kopf statt. Es geht also nicht um die Suche nach einer allumfassenden, oftmals als „Black Box“ beschriebenen, Medientechnologie sondern eigentlich im Gegensatz dazu um die Frage der Fähigkeit zu einer systemübergreifenden konvergenten Nutzung von Medieninhalten.

Als zweite Herausforderung nennt Jenkins die sich gegenwärtig entwickelnde Partizipationskultur als treibende Kraft der gesellschaftlich kulturellen Entwicklung. In dem hier beschriebenen Sinn ist Partizipation zunächst auf das Medium beschränkt. Dennoch liegt nahe, dass bei einer steigenden Bedeutung digitaler Medien in allen gesellschaftlichen Prozessen, die Begriffe der Medienpartizipation und der gesellschaftlichen Partizipation nicht mehr unabhängig voneinander gesehen werden können. Wer sich früh im Umgang mit Web 2.0 Technologien übt, wird beispielsweise später leichter mit den Anforderungen des e-Government umgehen können. Durch mediales Nicht-Partizipieren bestimmter gesellschaftlicher Gruppen kann es daher durchaus zu einer gesellschaftlichen Spaltung kommen, eine Möglichkeit, die Jenkins auch als „Participation Gap“ beschreibt.

Die dritte Herausforderung schließlich ist die steigende Bedeutung von Prozessen, die auf dem Prinzip der kollektiven Intelligenz beruhen. Unter kollektiver Intelligenz versteht Jenkins dabei die Fähigkeit über die Koordination der Kompetenzen voneinander unabhängiger Individuen Wissen zu produzieren, welches dem klassischen Expertenwissen im Sinne einer Produktionsflexibilität überlegen ist. Als Beispiele seien hier die Online-Enzyklopädie Wikipedia und das Open Source Betriebssystem Linux erwähnt. Dabei ist wichtig zu erwähnen, dass der Begriff des Kollektivs hier nicht egalitär zu verstehen ist. Es geht nicht um Gleichheit von Individuen innerhalb einer Gruppe sondern vielmehr um die optimale Nutzung einer elitären Vielfalt von Individuen.

Um diesen drei Herausforderungen entgegen zu können beschreibt Jenkins in weiterer Folge elf mediale Kernkompetenzen, die seiner Meinung nach eine zentrale Voraussetzung für die erfolgreiche Teilnahme an medialen Partizipationsprozessen darstellen. Die Schule des 21. Jahrhunderts hat nach Jenkins somit die primäre Aufgabe, diese Kernkompetenzen über geeignete pädagogische Methoden zu fördern.

- *Experimentelles Spiel*: Die Fähigkeit, spielerisch mit Problemlösungsstrategien experimentieren zu können.
- *Spiel mit Identitäten*: Die Fähigkeit, alternative Identitäten annehmen und erforschen zu können.
- *Modellbildung und Simulation*: Die Fähigkeit, dynamische Modelle realer Prozesse konstruieren, anwenden und analysieren zu können.
- *Wiederverwendung von Inhalten*: Die Fähigkeit, Medieninhalte auf kreative Weise wiederverwenden zu können.
- *Adaptives Multitasking*: Die Fähigkeit, die Umgebung global erfassen und bei Bedarf jederzeit auf einzelne Details fokussieren zu können.
- *Verteilte Wahrnehmung*: Die Fähigkeit, kreativ mit Systemen interagieren zu können, die die Erweiterung kognitiver Kompetenzen ermöglichen.
- *Kollektive Intelligenz*: Die Fähigkeit, kollektiv Wissen zur Verfolgung eines gemeinsamen Ziels produzieren zu können.
- *Bewertung von Medieninhalten*: Die Fähigkeit, Glaubwürdigkeit und ethische Vertretbarkeit von Medieninhalten beurteilen zu können.
- *Transmediale Navigation*: Die Fähigkeit, Erzählwelten über mediale Systemgrenzen hinweg multimedial verfolgen zu können.
- *Informationsvernetzung*: Die Fähigkeit, über Netzwerke Informationen und Wissen suchen, analysieren und publizieren zu können.
- *Umgang mit alternativen Normen*: Die Fähigkeit, unterschiedliche gesellschaftliche Wertesysteme verstehen und sich alternativen Normen anpassen zu können.

Diese Auflistung ist in vielerlei Hinsicht interessant und hat das Potential unseren gegenwärtigen Zugang zur Medienpädagogik nachhaltig zu verändern. So sei hier zum

Beispiel angemerkt, dass die Kompetenz des Umgangs mit alternativen Identitäten eine der Kernkompetenzen des Theaters darstellt. In diesem Sinne muss die Theaterpädagogik auch als ein wesentlicher Bestandteil einer neuen Medienpädagogik verstanden werden.

Ein Problem dieser Darstellung besteht jedoch darin, dass sie die Lehrerinnen und Lehrer nicht entsprechend in ihrer praktischen Arbeit anleiten kann. Insbesondere zeigen sich die von Jenkins beschriebenen Kernkompetenzen generationenmäßig unterschiedlich ausgeprägt. Während einige der Kompetenzen von den Jugendlichen bereits in frühester Kindheit ausgiebig trainiert werden, sind andere wiederum an die reflexive Aufarbeitung von Lebenserfahrung gebunden. Dies bedeutet, dass sich in einer üblichen Klassensituation einige Kompetenzen verstärkt bei den Schülern und Schülerinnen wiederfinden, während andere ein Lebensprivileg der Lehrer und Lehrerinnen sind und bleiben. Wie können diese Kernkompetenzen daher entsprechend vermittelt werden? Welche Konsequenzen ergeben sich für den tägliche Umgang mit Schülerinnen und Schülern? Und welche Systemveränderungen sind für Schule und Unterricht zu erwarten um mit dieser Situation geeignet umgehen zu können?

Um diese Fragen zumindest im Ansatz zu klären sollen im Folgenden vier Leitsätze für die Schule des 21. Jahrhunderts dargelegt werden, die sich unmittelbar aus dem Ansatz von Jenkins ergeben. Dabei ist wichtig zu betonen, dass es sich hierbei um einen berufsfeldbezogenen Ansatz des Transfers medientheoretischer Zugänge handelt. Im Vordergrund steht somit nicht der wissenschaftliche Diskurs sondern vielmehr eine praxisorientierte Anwendbarkeit. Die hier angeführten Leitsätze erheben somit insbesondere auch keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder wissenschaftlicher Exaktheit. In gewisser Weise sind sie als Denkanstöße gedacht, die Lehrerinnen und Lehrer, aber auch sonstige Bildungsverantwortliche, in ihrem Umgang mit der medialen Partizipationskultur anleiten können und sollen.

Leitsatz 1: Es gibt keine Lehrenden, nur Lernende

Mediale Partizipation bedeutet die aktive Auseinandersetzung mit der Produktion von Medieninhalten. Über dieses aktive Mediennutzungsverhalten lernen Kinder und

Jugendliche heute zu einem gewissen Teil auch eigenmotiviert und selbstgesteuert. In Convergence Culture beschreibt Henry Jenkins beispielsweise den Fall von Heather Lawver, einem 14-jährigen Mädchen, welches sich selbstständig über die Auseinandersetzung mit Harry Potter Romanen literarisches Expertenwissen aneignet und dieses über eine partizipative Website auch an andere Jugendliche weiter gibt (Jenkins 2006a).

Die Gesamtheit derartiger Lerneffekte als Konsequenz der Partizipationskultur wurde in der Literatur quantitativ noch nicht hinreichend genau erfasst. Dennoch ist bemerkenswert, dass in den letzten Jahren immer häufiger über wissenschaftliche Beobachtungen zur informellen Aneignung von unterschiedlichem Expertenwissen bei Jugendlichen und auch Kindern berichtet wird. Lehrerinnen und Lehrer müssen daher davon ausgehen, dass in ihrem Umfeld einige Schülerinnen und Schüler bereits hochspezialisiertes Expertenwissen in den Unterricht mitbringen und dass sich diese Entwicklung in den nächsten Jahren noch weiter verstärken wird.

Unterricht kann somit auch keine Einbahn der Vermittlung mehr sein, sondern muss vielmehr einen gegenseitigen Austausch von Kompetenzerfahrungen unterstützen. Die zeitgemäße Lehrerin oder der zeitgemäße Lehrer ist seinen Schülern und Schülerinnen weder unter- noch überlegen. Seine oder ihre Hauptaufgabe besteht nicht mehr in der Wissensvermittlung sondern vielmehr in der Vervollständigung eines Kompetenzportfolios der lernenden Klassengemeinschaft sowie in der Steuerung des Austauschprozesses. Im Wesentlichen bleibt der Lehrer oder die Lehrerin aber Zeit seiner oder ihres Lebens selbst ein Lernender oder eine Lernende.

Können Lehrerinnen und Lehrer die Rolle als Lernende nicht entsprechend einnehmen besteht die Gefahr, dass die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung der Schule als Bildungsinstitution zunehmend in Frage stellen. Schließlich haben sie im Umgang mit partizipativen Medien gelernt, dass sie sich Kompetenzen jederzeit selbstgesteuert aneignen können sobald sie diese brauchen. Die Schule ist somit der Gefahr ausgesetzt, dass sie zunehmend als System gesehen wird, dessen einziger Zweck die Zertifizierung darstellt. In der Schule lernt man für die Noten, außerhalb der Schule zum eigentlichen Kompetenzerwerb.

Leitsatz 2: Faktenwissen ist wertlos

Wir leben heute in einer Informationsüberflusgesellschaft. Information ist von jedem und jeder in beliebigem Umfang produzierbar und über Informationsnetze ohne Zeitverzögerung global verteilbar. Im ökonomischen Umfeld spricht man bei einer derartigen Entwicklung auch von der Kommodisierung eines Guts. Diese hat aus wirtschaftlicher Sicht einen unangenehmen Nebeneffekt: sie macht das von der Kommodisierung betroffene Wirtschaftsgut aufgrund seiner allgegenwärtigen Verfügbarkeit betriebswirtschaftlich wertlos. Geschäftsmodelle, die auf der Produktion derartiger Güter basieren, funktionieren plötzlich nicht mehr und müssen durch andere Geschäftsmodelle ersetzt werden.

Eine ähnliche Entwicklung beobachten wir derzeit in der Schule. Die Kommodisierung von Information macht deklaratives Wissen bildungspolitisch wertlos und stellt somit in gewisser Weise das traditionelle Geschäftsmodell der Schule in Frage. Wie in anderen durch Kommodisierung betroffenen Wirtschaftsbereichen auch, verlagert sich die Hauptaufgabe der Schule somit auf die Prozessebene. Es geht nicht mehr darum, in einem Schulbuch die „wichtigen Stellen“ zu unterstreichen und auswendig zu lernen. Es geht vielmehr darum zu vermitteln, wie man diese „wichtigen Stellen“ erkennen kann und wie man deren Informationsgehalt zu bewerten hat. Ob man dies hinterher auswendig lernt oder nicht ist unerheblich, denn der eigentliche Informationsgehalt der „wichtigen Stellen“ ist wertlos.

Kritiker werden hier einwerfen, dass die Verwendung des Begriffs der „Wertlosigkeit“ an dieser Stelle unangebracht erscheint. Und natürlich kann es überaus sinnvoll sein, wenn man gewisses deklaratives Wissen sofort abrufbar gespeichert hat und nicht bei jeder Kleinigkeit ein elektronisches Expertensystem bemühen muss. Vollständige Wertlosigkeit kann es in diesem Sinn daher nicht geben. Dennoch ist es wichtig zu verstehen, dass die Bedeutung deklarativen Wissens zugunsten von prozeduralem Wissen über die kontinuierliche Innovation neuer Informations- und Kommunikationstechnologien immer mehr in den Hintergrund treten wird.

Leitsatz 3: Standardisierte Bildung ist arme Bildung

Das 20. Jahrhundert könnte man auch als ein Jahrhundert der Standardisierung bezeichnen. In der Wirtschaft hat Standardisierung sicherlich seine Bedeutung. Im Zusammenhang mit Schule ist der Begriff jedoch als problematisch anzusehen. Aus den ersten beiden Leitsätzen ergibt sich direkt, dass sich die Aufgabe der Schule heute als hochgradig individualisiert darstellt. Es geht um Prozesse des Austausches von Kompetenzen zwischen allen Beteiligten. In letzter Konsequenz bedeutet dies, dass sich Unterrichtssituationen niemals wiederholen lassen können, eine Tatsache, die die Möglichkeit einer Standardisierung grundsätzlich in Frage stellt.

Als Gegenargument dazu wird dieser Tage oftmals angeführt, dass zwar das Lernen individualisiert sein sollte, dass aber das Bildungsziel zu standardisieren wäre. Auch diesem Argument sollte man skeptisch gegenüber stehen. Wenn ein Bergführer eine größere Gruppe Bergsteiger mit der Aufgabe losschickt, sie sollen sich im Gebirge entsprechend ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten eine individualisierte Route zum Gipfel suchen, so werden wahrscheinlich zwar alle Bergsteiger einen Gipfel erreichen, es ist aber keinesfalls zu erwarten, dass alle Bergsteiger schlussendlich am selben Gipfel stehen werden. Warum auch, schließlich ist ja sprichwörtlich der Weg - und damit der Prozess - das Wichtigste. Warum sollten dann aber alle Schüler und Schülerinnen dieselben Bildungsziele erreichen müssen? Und wenn sie es müssen weil wir als Gesellschaft dies so haben wollen, schränkt dies nicht ihre Möglichkeiten der individualisierten Entwicklung ein? Sollte nicht auch hier eigentlich der Prozess im Vordergrund stehen?

Thomas Friedman hat vor einiger Zeit mit seinem Buch *The World is Flat* in der globalisierten Wirtschaftswelt viel Aufsehen erregt (Friedman 2007). Friedman argumentiert, dass standardisierte Prozesse global bewegbar sind. Wenn man weiß in welche Richtung man einen Schraubenschlüssel zu drehen hat, macht es keinen Unterschied ob man dies in Wien, Bratislava oder Kiew durchführt. Dies bedeutet, dass Standardisierung Prozesse kommodisiert und damit - wie weiter oben bereits einmal argumentiert - wertlos macht. Wenn wir Bildung also standardisieren, so machen wir sie somit ebenfalls wertlos. Beispielsweise wäre es heute im Sinne von Friedmans *Flat World*

Ansatz problemlos möglich, ein perfekt standardisiertes online Masterstudium über die tutorielle Betreuung aus einem Call Center in Indien abwickeln zu lassen.

Es gibt für uns somit keinen anderen gangbaren Weg mehr als eine hochgradig personenbezogene Individualisierung von Bildung und Bildungszielen. Standardisierte Bildung ist dagegen arme Bildung. Dies hat für Lehrer und Lehrerinnen auch einen auf den ersten Blick vielleicht unerwarteten Nebeneffekt. Unterricht ist entsprechend den am Unterricht beteiligten Personen zu individualisieren. Konsequenterweise darf sich daher niemand dazu verpflichtet fühlen, bestimmte Technologien im Unterricht einsetzen zu müssen nur weil es gerade zeitgemäß erscheint. Ganz im Sinne des Wissenschaftstheoretikers Paul Feyerabend ergibt sich aus dem Ruf nach Individualisierung daher auch in der Unterrichtsplanung ein „wider den Methodenzwang“ sowie analog ein „wider den Technologiezwang“.

Dass die Standardisierung im Bildungssystem und die damit verbundene Folgeerscheinung einer Ökonomisierung von Bildungsinstitutionen über den Vergleich von standardisierten Bildungskennzahlen ein zweiseitiges Schwert darstellt, lässt sich derzeit insbesondere in den USA beobachten. Diane Ravitch hat in ihrem Buch *The Death and Life of the Great American School System* eindrucksvoll dargestellt, wie in den USA das über die Bildungsstandardisierung der 80er Jahre eingeführte System des „Testing and Choice“ das öffentliche Bildungssystem in eine gesellschaftspolitische Krise geführt hat (Ravitch 2010).

Unter „Testing und Choice“ versteht man dabei den Ansatz, dass Schulen entsprechend der Erfüllung der Bildungsstandards gereiht werden und Eltern die Möglichkeit erhalten ihre Kinder auf Kosten der Schulerhalter in höher gereichte Schulen wechseln zu lassen. Dieser Ansatz war dafür gedacht, die Qualität des Bildungssystems zu erhöhen, führte jedoch dazu, dass Schulen nicht mehr an der Erfüllung des Bildungsauftrags sondern an der Erreichung von Bildungskennzahlen interessiert sind. Der auf langfristige Ziele ausgelegte öffentliche Bildungsauftrag kann gegen die kurzfristigen Ziele der Bildungsökonomisierung nicht bestehen und tritt somit immer weiter in den Hintergrund.

Es ist zwar anzunehmen, dass die europäischen Schulsysteme aus diesen Fehlern lernen werden und die Standardisierung der Bildung nicht in ähnlich radikaler, auf primär ökonomischen Grundsätzen beruhender, Weise umsetzen werden. Dennoch zeigt sich

aus diesem Beispiel sehr deutlich, dass Standardisierungsvorhaben in der Bildung nur mit allerhöchster Vorsicht umgesetzt werden sollten. Der Bologna Prozess ist hier ein weiteres mahnendes Beispiel.

Leitsatz 4: Nicht für die Schule, für das Leben lernen wir

Abschließend soll nicht unerwähnt bleiben, dass für mich einer der wichtigsten Leitsätze für eine Schule des 21. Jahrhunderts gleichzeitig auch einer der ältesten ist. Schule sollte niemals Selbstzweck sein, sondern einen Bezug zur realen Umwelt aller Beteiligten aufweisen. Gesellschaftlich bedeutsames Lernen geschieht über die Reflexion der schulischen Aktivitäten im Kontext der realen Lebensumwelt. Biologie ist nicht der Inhalt eines Biologiebuchs, es ist der Tätigkeitsbereich eines Biologen. Wer Biologie unterrichtet muss also die Schüler und Schülerinnen erst dazu befähigen wie Biologen zu denken um Biologie begreifbar zu machen. Ob dies am Besten mit Game Based Learning, Problem Based Learning, Anchored Instruction oder äquivalenten Methoden geschieht, ist wie bereits erwähnt abhängig von den individuellen Bedürfnissen aller am Lernprozess beteiligten Personen. Wichtig ist aber, dass in der Schule ein individuell fühlbarer reflexiver Bezug zur Realität hergestellt wird.

Dass Schule nicht unabhängig von der Lebensumwelt der Schülerinnen und Schüler betrachtet werden kann hat aber auch den Effekt, dass der insbesondere im deutschen Sprachraum populäre Zugang der Bewahrpädagogik grundsätzlich hinterfragt werden muss. Partizipative Mediensysteme sind gesellschaftspolitisch kaum kontrollierbar da sie nicht an geographische Grenzen gebunden sind und alle bekannten technologischen Beschränkungen von Jugendlichen mit mehr oder weniger Aufwand umgangen werden können. Jedes gesellschaftliche Verbot führt somit nur zu einer Abwanderung jugendlicher Gruppen in den medialen Untergrund und hat so gut wie keine Auswirkungen auf die tatsächliche Möglichkeit des Zugangs.

Daraus ergibt sich daher auch eine Aufforderung an die Schule, alle technologischen wie kulturellen Entwicklungen aufzugreifen und in die Arbeit der Schule zu integrieren. Schule kann und darf die mediale Lebensumwelt der Schülerinnen und Schüler nicht ignorieren wie es etwa in jüngster Zeit über das an einigen Schulen implementierte Verbot des

Sozialen Netzwerks Facebook durchgeführt wird. Partizipative Medien und die damit verbundenen Kernkompetenzen sind ein zentraler Teil der Kinder- und Jugendkultur geworden, sie sind daher auch notwendiger Weise auch ein wichtiges Thema dem sich die Schule stellen muss.

Literatur

Friedman, Thomas L. (2007): *The World Is Flat 3.0: A Brief History of the Twenty-first Century*. Picador.

Jenkins, Henry (2006a): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.

Jenkins, Henry (2006b). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. The MacArthur Foundation. Onlineresource: <http://www.newmedialiteracies.org> [Stand: 23.10.2010].

Ravitch, Diane (2010): *The Death and Life of the Great American School System: How Testing and Choice Are Undermining Education*. New York: Basic Books.