

**Stellungnahme
der Arbeitsgemeinschaft 'Medienkultur und Bildung'
der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)
zum Entwurf der Strategie der Kultusministerkonferenz
"Bildung in der digitalen Welt"
(Version 1.0 vom 27.04.2016)**

14. Juli 2016

Zusammenfassung

Die Entwicklung einer Strategie in der Nachfolge der KMK-Erklärung zur "Medienbildung in der Schule" von 2012 ist aus Sicht der Medienwissenschaft sehr zu begrüßen. Insgesamt geht das KMK Papier jedoch von einem in der medienwissenschaftlichen Forschung bereits seit langem überholten, außerordentlich traditionalistisch orientierten Medienbegriff aus, der die aktuellen Prozesse bedauerlicherweise weitgehend verkennt. Zugrunde gelegt wird nämlich ein instrumentalistischer Medienbegriff: Medien sind Werkzeuge, die in beruflichen und universitären Kontexten eingesetzt werden und die man beherrschen muss, um in diesen Kontexten erfolgreich sein zu können. Ansonsten tauchen Medien zwar in einer diffusen Vorstellung von Alltag auf, jedoch werden die Veränderungen nicht systematisch erfasst und verstanden. Dieses systematische Defizit begrenzt die Perspektive und den Handlungshorizont des Papiers.

1 Ausgangslage

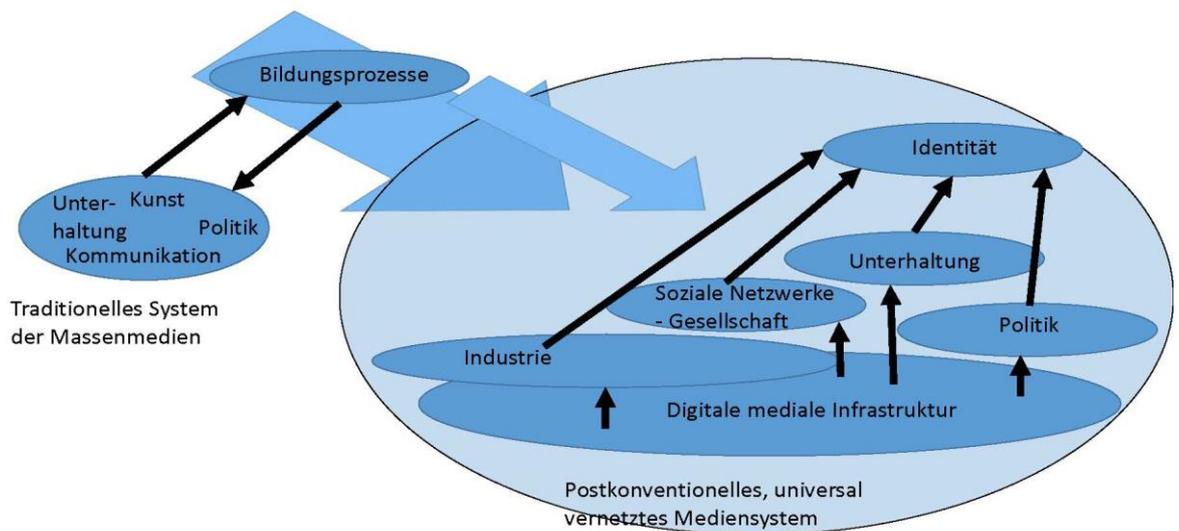
Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass man es bei digitalisierten Medien nicht nur mit Werkzeugen zu tun hat, sondern dass der Prozess der ‚Digitalisierung‘ als eine Transformation unserer kulturellen Infrastruktur und damit zugleich unserer gesamten Kultur aufzufassen ist. Dies schlägt sich in veränderten Menschen-, Selbst- und Weltbildern und damit auch veränderten Bildungszielen nieder. Dieser Umbruch ist historisch noch allenfalls mit der forcierten kulturellen Durchsetzung der Schriftkultur durch die Einführung des Buchdrucks zu vergleichen: D.h., die gesamte Kultur Europas seit der Renaissance ist eine Kultur analoger Medien und die Digitalisierung dieser Kultur wird zu einem durchaus der Renaissance vergleichbaren kulturellen und sozialen Transformationsprozess führen, der gerade erst begonnen hat. Dieser Wandel ist nicht allein von einer technologischen Durchdringung aller Lebensbereiche gekennzeichnet, er betrifft durch die Veränderung von alltäglichen Praktiken

vielmehr alle gesellschaftlichen Ebenen: neben Technik und Kultur sowie Medienprodukten die für Lernprozesse grundlegende kognitive Ausrichtung, die ökonomische, politische und rechtliche Ebene.

Das Bildungssystem ist gefordert, sich diesen Dimensionen des Medienwandels zu stellen. Eine adäquate Strategie kann nicht auf den Einsatz von Bildungsmedien beschränkt sein, zumal in der Vergangenheit deutlich geworden ist, dass pädagogische Konzepte über den Erfolg neuer Lernstrategien entscheiden. Vielmehr muss die kulturelle Reproduktion in Bildungsprozessen systematisch die veränderten kulturellen Selbstbeschreibungen, die modifizierten Selbstverhältnisse und die vernetzten Strategien der Identitätsbildung aufnehmen und für Bildungsprozesse fruchtbar machen. Die Reproduktion einer analogen Kultur selbst mit digitalen Mitteln trägt nichts zum Verständnis einer digitalen Kultur¹ bei und entfremdet die schulischen Bildungsprozesse den gegenwärtigen kulturellen Transformationsprozessen. Bildungsinstitutionen machen sich selbst so zu musealen Orten und bleiben keine Orte mit enormer gesellschaftlicher Relevanz. Implizit handelt es sich um eine Strategie der kulturellen Selbstmarginalisierung institutionalisierter Bildungsprozesse, die langfristige Folgen zeitigen wird. Insofern sind der veränderte kulturelle Content, die modifizierten Selbst- und Sozialverhältnisse, die systematisch pluralisierten Distributions- und Produktionsmöglichkeiten und die sehr divergenten Rezeptions- und Interaktionsstrategien zum obligatorischen Gegenstand von Bildungsprozessen zu machen.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass man es bei der Digitalisierung mit einem Transformationsprozess zu tun hat, welcher die traditionelle Unterhaltungs- und Kommunikationsfunktion von Massenmedien bei weitem überschreitet und sie in eine kulturelle, soziale und ökonomische Infrastruktur (ambient und ubiquitous media) übersetzt hat. Die sich aktuell abzeichnenden Diskurse um ethische und rechtliche Fragen im Zusammenhang mit selbstfahrenden Autos, gentechnischen Möglichkeiten und dem (medien-)technologischen Enhancement des Menschen bis hin zu Fragen der Interaktion mit intelligenten Systemen sowie neuen Forschungsstrategien und deren Chancen für die wissenschaftliche Kollaboration deuten bereits an, dass eine zukunftsorientierte und nachhaltige Strategie des Bildungssystems auf derartige gesellschaftliche Aushandlungsprozesse und die damit verbundenen ethischen Fragen vorbereiten muss. Das KMK-Papier beschäftigt sich mit der unterrichtstechnologischen Applikation, nicht jedoch mit der Analyse und reflektierten Diskussion dieser Prozesse. Die unterrichtstechnologische Modernisierung greift vor dem Hintergrund eines gleichzeitigen systematischen Veraltens der Inhalte, Methoden und sozialen Strategien zu kurz und führt zu einer systematischen Delegitimierung von Bildungsprozessen.

¹ In diesem Zusammenhang möchten wir auf das ausführliche Strategiepapier der Gesellschaft für Medienwissenschaft "Medienkultur und Bildung" (2013) hinweisen:
<http://www.gfmedienwissenschaft.de/gfm/selbstverstaendnis/index.html?TID=1366>



Am nachhaltigsten schlagen sich die gegenwärtig im Mediensystem zu beobachtenden Transformationen in der grundlegenden Veränderung der Kompetenzniveaus und -formate nieder, die von Bildungsprozessen erzeugt werden müssen. Die veränderten Identitätskonzepte erfordern die Ablösung von relativ starren Identitätskonstrukten, auf die traditionelle Bildungsprozesse hinarbeiteten, durch Strategien reflektierter Selbstkalibrierung und digitalen Identitätsmanagements, die Kompetenzen zur Einstellung und permanenten Justierung von Konditionen des Privaten und Öffentlichen, des Professionellen und des Kollektiven sowie jeweils angepasste Darstellungsstrategien voraussetzen. Die technische Beherrschung ist hierzu allenfalls der erste und aufgrund der signifikant verbesserten Usability durch weitgehend selbst-erklärende Systeme und intuitive Interfaces ein vergleichsweise unbedeutender Schritt, dessen Relevanz im Übrigen absehbar weiter abnehmen wird. Weitaus entscheidender ist die Einübung in den kulturellen Gebrauch und in die dafür erforderlichen darstellerischen und analytischen Kompetenzen. Souveränität und gesellschaftliche Beteiligung wird jedoch letztlich von eben diesen kulturellen Kompetenzen abhängen. Fragen der Beherrschung und Anwendung sind demgegenüber trivial und haben sich historisch weitgehend erledigt.

2 Konsequenzen

Diese geschilderten Prozesse sowie die daraus abzuleitenden Kompetenzen und Kompetenzniveaus betreffen letztlich alle Konzepte der personalen Identität, des Wissens, der Bildung, der sozialen Interaktion, der gesellschaftlichen Kommunikation und der kulturellen Produktion. Es ist die zentrale Aufgabe von medienkultureller Bildung das Verstehen dieser Prozesse und die Handlungsfähigkeit in diesen Prozessen zu ermöglichen und damit die gesellschaft-

lichen Enkulturationsprozesse neuer Medien, Formate, Diskurse und Interaktionen zu begleiten. Es geht um den gesellschaftlichen Aushandlungsprozess einer neuen digitalisierten Kultur, der, soll er gelingen und breite gesellschaftliche Akzeptanz finden, die souveräne Beteiligung möglichst vieler Mitglieder unserer Gesellschaft erfordert. Das bedeutet, dass die digitalisierte Kultur zu einer grundlegenden Veränderung sämtlicher schulischer Curricula führen wird, da sich nicht nur deren Instrumente, sondern vor allem deren Inhalte bzw. die dafür erforderlichen Kompetenzen sukzessive modifizieren. Von daher handelt es sich auch keineswegs um eine didaktische, sondern um eine kulturwissenschaftliche Fragestellung. Dass die diversen Didaktiken zu einer Instrumentalisierung der Medien tendieren, ist aus ihrer Perspektive zwar verständlich, behindert jedoch systematisch das Verständnis des Transformationsprozesses: Es geht nicht um die Ersetzung der Tafel durch Smartboards, also um Unterrichtstechnologien, sondern um die Erarbeitung neuer kultureller Strukturen, Inhalte, Formate, Interaktionsmodi und Standards und dies wird von der didaktischen Perspektive kaum berücksichtigt.

3 Fachliche Orientierung und Kooperation im Implementierungsprozess

Systematisch ist dieser Prozess mit Aussicht auf Erfolg nur kooperativ von Medienwissenschaft und Medienpädagogik zu konzipieren, zu organisieren und zu implementieren. Es handelt sich einerseits um eine Querschnittsaufgabe, von der alle schulischen, außerschulischen und universitären Bildungseinrichtungen betroffen sind und es handelt sich um eine fachliche, d.h. um eine kulturwissenschaftliche Fragestellung. Für die Implementation der Querschnittsaufgaben in den Bildungsinstitutionen sorgt die Medienpädagogik, für den kulturellen Zielhorizont sowie den kulturwissenschaftlichen und gesellschaftlich relevanten Content der grundlegend aufzubauenden Ausbildung von Lehrerinnen und Lehrern in diesen Bereichen die Medienwissenschaften, denn die Pädagogik kann aus sich selbst heraus zu keiner Zielperspektive kultureller Bildungsprozesse gelangen und die Medienwissenschaft verfügt nicht über die fachlichen Kompetenzen zur Organisation von Bildungsprozessen. Die Medienwissenschaften bestimmen den medienkulturellen Content, der im Kontext medienkultureller Bildung erworben werden soll und definieren daher in Kooperation mit der Medienpädagogik die gesellschaftlich erforderlichen Kompetenzniveaus und -standards in der Aus- und Weiterbildung von Lehrerinnen und Lehrern sowie schulischen Curricula. Die Medienpädagogik bestimmt die Transformation und Ausdifferenzierung dieser Ziele in erzieherisches Handeln und organisiert sie in schulischen, außerschulischen und universitären Bildungsprozessen.

Zugleich votieren die Medienwissenschaften mit Nachdruck für die Einführung eines Faches Medienkultur, in dem die angesprochenen Probleme und Strukturen diskutiert, reflektiert sowie die erforderlichen Kompetenzen erworben werden können, da in keinem anderen Fach Kompetenzen für die Analyse von Technisierungsprozessen, Bewegtbildern und medienvermittelter Kommunikation vorhanden sind.

4 Ausblick

Es wird deutlich, dass der Entwurf einer Strategie zur "Bildung in der digitalen Welt" aufgrund der oben erläuterten Vorannahmen nicht als viable strategische Präzisierung der Vorgehensweise im Bildungssektor geeignet ist. Hier ist dringend eine Korrektur des geschilderten Defizits vorzunehmen, um eine zukunfts offene und nachhaltige Verortung deutscher Bildung im 21. Jahrhundert zu gewährleisten. Die AG Medienkultur und Bildung der Gesellschaft für Medienwissenschaft ist gerne bereit, weiter kooperativ an dem Entwicklungsprozess einer nachhaltigen Strategie mitzuwirken.

Hinsichtlich explizit pädagogischer Fragen der Schul-, Unterrichts- und Fachorganisation (siehe Punkt 3) sowie des im KMK-Entwurf zum Ausdruck kommenden Bildungsverständnisses und der Beurteilung des vorgeschlagenen Kompetenzmodells möchten wir ausdrücklich auf die fundierten Rückmeldungen aus den Reihen der DGfE-Sektion Medienpädagogik, der Fachgruppe Schule der GMK sowie der Initiative "Keine Bildung ohne Medien – KBoM!" hinweisen, die wir vollumfänglich unterstützen.

Prof. Dr. Rainer Leschke und Dr. Petra Missomelius, Sprecher der Arbeitsgemeinschaft 'Medienkultur und Bildung' an der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)