



Das Verschwinden der Dinge



KOLUMNE, VERÖFFENTLICHT AM 15.02.2019

Analoges Lernen war immer mit Gegenständen verbunden: Kreide, Tafel, Buch. Digitales Lernen ist an weniger Voraussetzungen gebunden und eigentlich überall möglich, erfordert aber die Beherrschung neuer Kulturtechniken. Kolumne von Markus Deimann.



TEXT:

MARKUS DEIMANN >

Das digitale Tagebuch des Dr. D.: Neunter Eintrag, Februar 2019

Das neue Jahr ist nun bereits ein paar Tage alt, für einen Rückblick ist es zu spät und das Aufstellen von Prognosen, was sich 2019 alles ändern wird (oder muss), überlasse ich gern anderen. Mich treibt ein Thema um, auf das ich durch die Lektüre des Buchs Die Verwandlung der Dinge von Bruno Preisendörfer gestoßen bin. Dabei unternimmt der Autor eine Zeitreise zurück in die 1950er-Jahre und erzählt autobiografisch, welche Dinge ihn wie geprägt haben. Es sind dies unter anderem das Kofferradio, der Fernseher und die Videokassette. Gerade während eintöniger Tätigkeiten wie beim Ferienjob, als Preisendörfer den "riesigen Kühlturm" des nahe gelegenen Kraftwerks reinigen musste, bewahrte das Radio (liebevoll "Lissy" genannt) ihn davor, verrückt zu werden.

Beim Lesen dieser und weiterer persönlicher Erlebnisse wird auch für die später Geborenen nachvollziehbar, wie quasi natürlich etwas verschwindet, an das wir uns gewöhnt haben und mit dem wir eine Zeit lang durchs Leben gegangen sind. Bei mir war es zum Beispiel der Walkman, mit dem ich in den 1980er-Jahren selbst aufgenommene Kassetten im Urlaub oder beim Spazierengehen gehört habe. Dann kam der Discman, aber das war für mich schon etwas anderes und nicht mehr das gleiche Gefühl wie beim Walkman



Foto: Ar Meftah on Unsplash

Viele Jahre später verschwand bei mir dann der MP3-Player, mit dem ich mich mit Musik oder Podcasts, über die USB-Schnittstelle mit Laptop oder PC verbunden, versorgt habe. Dabei stieg die Vielfalt, aber auch die Anpassung an ein technisches Equipment, das nicht immer intuitiv zu bedienen war. Es gab noch spürbare Medienbrüche.

Dementsprechend lassen sich die Auseinandersetzungen mit diesen Dingen auch als Kulturtechnik auffassen, wie etwa das Bespielen und Zusammenschneiden von Audiokassetten. Es ging und geht um Zugang zum Wissen von Welt, vermittelt über analoge und digitale Medien. Nun haben wir mit dem Smartphone einen Alleskönner bekommen, der viele verschiedene Dienste integriert, größeren Komfort bietet und das Zurücksehnen nach den alten Zeiten in Nostalgie verwandelt. Noch wird heftig gestritten, inwieweit der kompetente Umgang mit dem Smartphone eine neue Kulturtechnik darstellt und die klassischen Techniken des Lesens und Schreibens ergänzt beziehungsweise modifiziert. Denn es ist ja nicht so, dass das Lesen und Schreiben über die Jahrhunderte unverändert geblieben sind. Das sehen wir deutlich durch die Einführung von Kurznachrichten, Microblogging- oder Messenger-Diensten. Die oft diskutierte Frage ist dann, ob man sich in 280 Zeichen angemessen die Welt erschließen kann. Zu viel Kulturpessimismus hilft hier nicht weiter. Weit ertragreicher ist es, sich neue kulturelle Formen anzuschauen, die durch diese Begrenzungen entstanden sind, wie etwa **Twitter-Chats in der Bildung 12**.

GAMING ALS TAKTGEBER FÜR "COOLE" BILDUNG?

Mit der Digitalisierung wird der seit der Moderne dominante Fortschritt weiter beschleunigt, die Innovationszyklen werden kürzer. Die Versionierungslogik (1.0, 2.0 ...) greift dieses Denken auf und überträgt es direkt auf die Bildung. So soll es mit Bildung 4.0 schneller, effizienter und besser werden als mit allen bisherigen Versionen. Das Argument ist so einfach wie bestechend: Fast alle haben heute Smartphones in der Hosentasche, sind damit ständig online und haben Zugriff auf unbegrenzte Ressourcen und Materialien im Internet. Warum soll das, was in der Freizeit gut funktioniert, nicht auch beim Lernen klappen? Warum sollen Netflix oder das aktuell gehypte Onlinespiel Fortnite 🛂 kein Taktgeber für coole digitale Bildung heute sein?

Nun, weil Bildung eben keine Unterhaltung ist, sondern mit aktiver Auseinandersetzung an einem Thema und Arbeit an der eigenen Persönlichkeit verbunden ist. Dafür gab und gibt es Hilfsmittel und Technologien, die uns viele das Lernen vorbereitende Tätigkeiten erleichtern, wie die Beschaffung von Literatur oder das Zusammenarbeiten mit anderen. Der Übergang von analogen zu digitalen Formaten kann auch eine Unterstützung sein, da man beispielsweise nicht mehr zu einer bestimmten Uhrzeit an einem bestimmten Ort sein muss, um in den Genuss von Bildung zu kommen.

Bildung ist keine Unterhaltung, sondern mit aktiver Auseinandersetzung an einem Thema und Arbeit an der eigenen Persönlichkeit verbunden.



Markus Deimann

(Foto:privat)

MARKUS DEIMANN

DAS ENDE DER KREIDEZEIT

Doch – wie so oft – ist auch hier die Sache komplexer. Denn mit dem Verschwinden von analogen Dingen verschwinden auch Lern- und Bildungsgegenstände. Das ist ja mit der Rede von der Digitalisierung der Bildung oft gemeint: das **Ende der Kreidezeit** Paradoxerweise ist der Einstieg ins digitale Zeitalter an die Verfügbarkeit von physikalischen Geräten wie WLAN-Router gebunden. So ganz ohne Dinge geht es dann doch nicht. Klar ist aber auch, dass mit der Digitalisierung eine nicht zu überblickende Fülle von Anlässen und Gelegenheiten zum Lernen entsteht. Doch sind das auch Lerngegenstände wie die Kreidetafel? Würden wir beim Verschwinden einer Lern-App etwas Ähnliches empfinden wie beim Verschwinden des Overheadprojektors? Was wird uns weggenommen, wenn man für das Installieren eines Programms nicht mehr 20 Disketten nacheinander in das Floppy-Laufwerk des PCs einführen muss, sondern es mit wenigen Klicks aus dem App-Store erledigen kann? Für mich sind das relevante Fragen, die in der Debatte zur Medien- beziehungsweise Digitalkompetenz kaum thematisiert werden.

Das Stichwort Medienkompetenz leitet mich direkt über zum jüngsten Hacking-/Doxing-Vorfall 🔼 der Anfang Januar medial starke Aufmerksamkeit erfuhr. Dabei hielt ein 20-jähriger Schüler aus Hessen der digitalen Gesellschaft den Spiegel vor. Darin waren ein naiver Umgang mit dem Internet zu sehen und Politiker, die lauthals ihren Abschied aus den sozialen Netzwerken verkündeten.

Gebetsmühlenhaft bieten nun hilfsbereite Informatiker und digitale Aktivisten wieder Einführungen darüber an, wie man vernünftige Passwörter wählt und seine Daten sicher verschlüsselt. Das erinnert irgendwie an die Anfänge des Automobils, das sich als ähnlich zweischneidiges Schwert entpuppte und mit Gesetzen so weit domestiziert wurde, dass die Verkehrstoten auf ein einigermaßen erträgliches Niveau sanken.

Auch heute haben wir es mit einem gesellschaftlichen Lernprozess zu tun. Die zu vermittelnden Werte sind gleich geblieben: Teilhabe, Mündigkeit, Verantwortung, Respekt. Was sich dagegen gewaltig geändert hat, das sind die



BILDUNG TROTZ(T) DIGITALITÄT



Illustration: Irene Sackmann

Markus Deimann beschäftigt sich seit 2001 mit Bildung

Möglichkeiten, diese Werte digital vermitteln zu können. Dafür brauchen wir neue Regeln. und Digitalisierung. Er arbeitete an verschiedenen Hochschulen und promovierte und habilitierte im Fach Bildungswissenschaft. Er provoziert gerne mit Texten, Vorträgen oder im Podcast "Feierabendbier Open Education >". Es geht ihm um eine sachlich-kritische Auseinandersetzung mit Technik, jenseits von Hype und Untergangsphantasien. Seit 2017 gehört er zum Kernteam des Netzwerks für die Hochschullehre im Hochschulforum Digitalisierung (HFD). Auf MERTON schreibt er als Dr. D. eine regelmäßige Kolumne mit dem vieldeutigen Titel Bildung trotz(t) Digitalität.

Markus Deimann auf Twitter >.

Um diese Regeln zu entwickeln und zu gestalten, kann ein Blick zurück in die noch junge Digitalisierungsgeschichte hilfreich sein. Wie Claus Pias gerade in der FAZ 🗷 treffend bemerkte, leben wir bereits in einer "digitalen Kultur". Dies steht der in Politik und Wirtschaft vermittelten Wahrnehmung entgegen, dass die digitale Transformation erst noch kommen wird. Sie werde so gewaltig sein, dass alles auf den Kopf gestellt werden wird und ein kompletter Neustart erforderlich sein wird. Tatsächlich wirken die alten Regeln, Verhaltensweisen und Konventionen immer noch und lassen sich wahrscheinlich auch nicht per Upgrade aus der Welt schaffen. Aber das sollte sowieso nicht das Ziel sein, oder?

QUELLE: HTTPS://MERTON-MAGAZIN.DE/DAS-VERSCHWINDEN-DER-DINGE