

Iwan Pasuchin

Web 2.0 als interdisziplinäre pädagogische Herausforderung

Pädagogische Gefahren des technologischen Determinismus

Sozioökonomische Paradigmen der postindustriellen Informations- und Wissensgesellschaft, die den öffentlichen Diskurs und größtenteils auch das pädagogische Denken in Bezug auf neue Medien beherrschen, sind überwiegend von einem extremen technologischen Determinismus und einer mangelnden Berücksichtigung historischer Perspektiven geprägt: Aktuelle Medienentwicklungen werden mit einer Revolution gleichgesetzt, die sämtliche Parameter der Existenz heute im „Informationszeitalter“ lebender Menschen radikal umgestaltet (vgl. z. B. Castells 2003, S.1). Mit ähnlichen Argumenten wird zumeist auch die Notwendigkeit medienpädagogischer Bemühungen begründet. So erklären die Herausgeber von „Grundbegriffe Medienpädagogik“, warum ihrer Meinung nach „Medienpädagogik noch nie so wichtig wie heute“ war, mit dem Hinweis darauf, dass Computer, Internet und die Mobilkommunikation zurzeit massiv in alle unsere Lebensbereiche eingreifen, „sofern sie diese nicht schon steuern“ (Hüther; Schorb 2005, S.7).

Zweifellos spielen Medien in Bezug auf zahlreiche Aspekte der menschlichen Existenz eine bedeutende Rolle, weswegen sich die Pädagogik mit daraus resultierenden Frage- und Problemstellungen intensiv auseinandersetzen muss. Die oben dargestellte Argumentation impliziert jedoch im Bildungskontext mindestens zwei Gefahren: Erstens kann sie dazu führen, dass jugendliche Mediennutzer/innen lediglich als hilflose Spielbälle übermächtiger Mediensysteme betrachtet werden und sich deswegen entsprechende pädagogische Maßnahmen hauptsächlich auf die Abwehr diesbezüglicher Bedrohungen beschränken, während die Förderung der Fähigkeiten zum aktiven Eingreifen in mediale Prozesse vernachlässigt wird. Und zweitens wird von solchen Aussagen oft vorrangig auf die Notwendigkeit der Vermittlung „neuer“ (technischer) Medienkompetenzen geschlossen, wobei aus dem Blickfeld gerät, wie viele „alte“ und nur wenig mit technischen Fertigkeiten in Verbindung stehende Fähigkeiten Menschen benötigen, um den Herausforderungen des „Informationszeitalters“ zu begegnen.

Partizipation und Intermedialität im Web 2.0

Ein Blick darauf, wie Jugendliche heute tatsächlich mit aktuellen Medientechnologien umgehen, relativiert sofort das Bild vom passiven, (fern-)gesteuerten Opfer medialer Beeinflussung. Beobachter/innen, die sich intensiv mit Interaktionsprozessen im Web 2.0 auseinandersetzen, postulieren, dass Internet- und Mobilkommunikationsanwendungen wie Wikis, Blogs und Podcasts sowie Projekte wie Flickr, YouTube etc. nur am Rande eine technologische, viel mehr jedoch eine „soziale Revolution“ darstellen: „Digital natives“ (mit Computer, Internet und Mobilkommunikation aufgewachsene Menschen) sind nicht mehr daran interessiert, Medieninhalte passiv zu konsumieren, sondern gestalten diese aktiv mit und passen – wenn notwendig – vorhandene internetbasierte Autorenwerkzeuge entsprechend den eigenen Bedürfnissen an. Partizipation avanciert folglich zu einem zentralen Schlagwort der neuen Ära (vgl. O'Reilly 2005; Kerres 2006). Die von Berthold Brecht bereits Ende der 1920er Jahre formulierte Vision der Rollenumkehr zwischen Medienproduzent/innen und Medienkonsument/innen entwickelt sich damit zunehmend zu einer alltäglichen Realität.

Außerdem scheint sich im Web 2.0 auch ein weiterer, viel älterer Menschheitstraum zu erfüllen: Das Streben nach Intermedialität – also nach der Verschmelzung unterschiedlichster Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Ausdrucksformen in einem Medium. Diese Vorstellung bildete bereits die treibende Kraft hinter zahlreichen künstlerischen Entwicklungen – spätestens seit Richard Wagners Bemühung um ein „Gesamtkunstwerk“ – und motivierte auch zentrale technologische Erfindungen, die im „Hybridmedium der Medienintegration“ Computer kulminierten (ausführlich siehe Pasuchin 2007, S.15ff). Die Anwendungen von Web 2.0 ermöglichen nun auch „Normalverbraucher/innen“ (und nicht wie bisher lediglich professionellen Medienproduzent/innen) „multimedial“ zu kommunizieren sowie mit Hilfe der Kombination von Bildern, Tönen, Texten etc. ihren Vorstellungen und Identitäten medial Ausdruck zu verleihen.

Beispiel für intermediale Partizipationsformen im Web 2.0

Als ein besonders bezeichnendes Beispiel für entsprechende Prozesse kann das auf der Internetplattform YouTube veröffentlichte Projekt „Amateur“ des zur Zeit seiner Entstehung 21-jährigen norwegischen Studenten Lasse Gjertsen betrachtet werden, das unter folgenden URL abgerufen werden kann: www.youtube.com/watch?v=JzqumbhfxRo. Lasse, der nach eigenen Angaben kein Musikinstrument spielen kann, hat sich selbst beim Experimentieren am Schlagzeug und Klavier auf Video aufgenommen, die Aufnahme in hunderte kurze Sequenzen (die zumeist lediglich wiedergeben, wie er einen einzigen Ton spielt) zerschnitten und diese zu einem sinnvollen (und höchst amüsanten) musikalischen und bilddramaturgischen Verlauf kombiniert. Innerhalb von ca. 6 Monaten, nach dem er dieses Video auf YouTube gestellt hat, wurde es (zum Zeitpunkt 29.05.07) 4.763.693 Mal abgerufen, von 56.637 Nutzer/-innen zur Liste ihrer Lieblingsvideos hinzugefügt und mit 10.839 Textkommentaren versehen.

Aus der vorhin dargestellten Perspektive der Partizipation ist dieses Projekt insofern beachtenswert, als es gleich mehrere zentrale Thesen der Mediensoziologie und der Kommunikationswissenschaften widerlegt – z. B. die oft zitierte Aussage von Niklas Luhmann, nach der wir alles, was wir wissen, erst durch die Massenmedien (Zeitung, Radio, Fernsehen etc.) erfahren, oder die „Agenda-Setting-Theorie“, die besagt, dass Massenmedien vorherbestimmen, was auf die „Tagesordnung“ sowohl jedes einzelnen Menschen als auch ganzer Gesellschaften kommt. Entgegen solcher Behauptungen ist Lasse mit seinem – mit einfachsten (und billigsten) Mitteln erstellten sowie ohne jegliche Unterstützung durch irgendeine Produktionsfirma (und erst recht ohne massenmediale „Promotion“) selbstständig online publizierten – Video innerhalb kürzester Zeit weltweit berühmt geworden. Millionen von Menschen (u. a. der Autor dieses Beitrags) erfahren von diesem Projekt u. a. dadurch, dass Freunde und Bekannte ihnen einen Verweis darauf per Email schicken – eine Funktion, die (wie zahlreiche weitere Kommunikations- und Interaktionswerkzeuge) in die Plattform integriert ist.

In Bezug auf das oben angesprochene Thema Intermedialität ist Lasses Projekt deswegen von besonderem Interesse, weil hier (wie bei allen auf YouTube veröffentlichten Videos) im Gegensatz zur bisher üblichen Art der Internetkommunikation fast keine schriftlichen Informationen integriert sind. Lasse präsentiert seine Ideen mit Hilfe der Kombination unterschiedlicher, nicht zuletzt künstlerischer Ausdrucksformen. Zum Gelingen und zum großen Erfolg der Arbeit haben zwar seine

technische Medienkompetenzen (z. B. Fertigkeiten in Hinblick auf Videoschnitt) einen bedeutenden Beitrag geleistet, nicht weniger wichtig waren jedoch seine schauspielerischen, dramaturgischen und v. a. musikalischen Fähigkeiten. Hinsichtlich der Rezeption dieses Projekts ist hervorzuheben, dass während die tausenden Textkommentare dazu extrem kurz sind (z. B. „unfuck-believable XD“), zahlreiche Betrachter/innen die Möglichkeit einer „Videoantwort“ nutzen, in der sie Lasses Arbeit imitieren, parodieren oder seine Ansätze aufgreifen, um daraus neue Ideen zu entwickeln. Somit entstehen im Web 2.0 neue Formen (inter-)medialer Interaktion und des kreativen Selbstausdrucks.

Pädagogische Herausforderungen

Das Ziel der bisherigen Ausführungen bestand darin, deutlich zu machen, dass eine zeitgemäße (Medien-)Pädagogik eine theoretische Fundierung und darauf aufbauende in der Praxis umsetzbare Methoden benötigt, die den aktiven sowie unterschiedlichste medial-künstlerisch-ästhetische Wahrnehmungs- und Ausdrucksformen kombinierenden Arten der höchst kreativen Mediennutzung Jugendlicher gerecht wird. Zugleich gilt es jedoch zu vermeiden, in eine „Medieneuphorie“ zu verfallen oder sogar die Notwendigkeit (medien-)pädagogischer bzw. didaktischer Bemühungen angesichts der größtenteils selbstständig stattfindenden Lernprozesse im Web 2.0 grundsätzlich in Frage zu stellen, wie es ansatzweise mancherorts bereits geschieht (vgl. z. B. Kerres 2006, S. 5f).

Tatsächlich sind von dem vorhin dargestellten Beispiel durchaus auch bedeutende pädagogische Herausforderungen ableitbar. So entstammt der Autor des besprochenen Projektes ganz offensichtlich dem „Bildungsbürgertum“. Auch wenn die Mittel, die Lasse einsetzt, (in westlichen Ländern) ebenso zahlreichen Jugendlichen aus „informationsarmen“ Schichten zugänglich sind, stellt sich die Frage, wie man Letztere verstärkt dazu motivieren könnte, mediale Potenziale der kreativen Artikulation ihrer Ideen sowie der Präsentation ihrer Persönlichkeiten zu nutzen und damit in weiterer Folge an einer Gesellschaft zu partizipieren, in der entsprechende Arten der Kommunikation sowie Selbstdarstellung zunehmend an Bedeutung gewinnen. Des Weiteren sieht man an Lasses Video, dass Jugendliche, die heute „mitreden“ wollen, zahlreiche Fähigkeiten des künstlerischen Ausdrucks und der ästhetischen Wahrnehmung benötigen – also durchaus „alte“ Kompetenzen, die im Bildungssystem jedoch eine immer geringere Rolle spielen.

An der (mit Sicherheit notwendigen) Bemühung der Umsetzung vergleichbarer Projekte in schuli-

schen Kontexten müssten sich aber nicht nur Fächer beteiligen, die die Künste in den Mittelpunkt stellen, sondern auch alle anderen, die technologische, soziologische, historische, ethische und weitere im Medienkontext bedeutende Fragestellungen thematisieren. Dementsprechend kann die Pädagogik den Herausforderungen des Web 2.0 ausschließlich in Form einer engen interdisziplinären Kooperation begegnen.

Literatur

- Castells, Manuel (2003): Jahrtausendwende. Teil 3 der Trilogie „Das Informationszeitalter“. Übersetzt von Reinhard Kößler. Opladen: Leske + Budrich
- Hüther, Jürgen; Schorb, Bernd (Hg.) (2005): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed-Verlag
- Kerres, Michael (2006): Potenziale des Web 2.0 nutzen. In: <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/files/web20-a.pdf> [31.01.2007]
- O'Reilly, Tim (2005): What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. In: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> [28.01.2007]
- Pasuchin, Iwan (Hg.) (2007): Intermediale künstlerische Bildung. Kunst-, Musik und Medienpädagogik im Dialog. München: kopaed-Verlag (auch unter www.ikb.moz.ac.at/publikationen.htm)