Zusammenfassung

Dieses Kapitel hat einen breiten Bogen über das facettenreiche Feld der Medientheorien gespannt – vom Dekonstruktivismus Jaques Derridas über soziotechnische Forschungsansätze bis hin zu medienästhetischen Vorstellungen. Welche zentralen Ergebnisse lassen sich abschließend festhalten? Zunächst ist da die Erkenntnis, dass implizite Vorstellungen vom Wesen der Medien unsere instruktionalen Gestaltungsentscheidungen stets begleiten. Wenn wir diese alltagstheoretischen Überzeugungen auf den Prüfstand setzen, gewinnen wir Distanz, um in der technologisch diktierten Entwicklungslandschaft den Überblick zu behalten. Wer medientheoretisch reflektiert an das didaktische Design von medienbasierten Lernumgebungen herangeht, kann das Potenzial digitaler Medien besser ausschöpfen und Potenziale, Nutzen, Chancen und Risiken für Lehre und Unterricht realistisch einschätzen.

Das beginnt mit einer Positionierung hinsichtlich des Medienbegriffs. Medienbegriff und medientheoretische Reflexionsebene sind eng miteinander verwoben. So operationalisieren Semiotik und Informationswissenschaft Medien als Zeichenvorrat, während Kommunikationswissenschaftler Medien als technische Kanäle begreifen. Ästhetik, Literatur- und Kulturwissenschaften produzieren in aller Regel Einzelmedientheorien. Wenn wir im Bildungskontext von „Medien“ sprechen, meinen wir in der Regel „technische Medien“, wie zum Beispiel Film und Computer, die eine eigenständige Medienwirklichkeit erzeugen. Im Gegensatz dazu steht ein universeller Medienbegriff, der in kulturwissenschaftlichen Mediendiskursen ebenfalls verbreitet ist. Ein Beispiel ist Marshall McLuhans Vorstellung von Medien als Erweiterungen des Menschen.

Den eigenen Medienbegriff zu reflektieren ist hilfreich, um angesichts des interdisziplinären Charakters der Forschung zu medienbasiertem Lehren und Lernen einen analytischen Orientierungspunkt zu gewinnen. Eng damit zusammen hängt eine geschichtliche Einbettung medienbezogener Debatten. Medienumbrüche in Spätmittelalter und früher Neuzeit sind nicht nur als ferner Spiegel unserer Gegenwart von Interesse. Es handelt sich um eine Epoche, die als Versuchslabor zum Verhältnis alter und neuer Medien betrachtet werden kann (Burkhardt & Werkstetter, 2005). Medienhistorisches Hintergrundwissen erlaubt, die Gestaltungsspielräume neuer Lehr- und Lernmedien konstruktiv zu nutzen, anstatt sie technikfeindlich zu ignorieren oder technikgläubig zu verspielen.

Wer über Medien debattiert, sollte ein Auge für geeignete Metaphern entwickeln und gleichzeitig in der Lage sein, Metaphern und Bilder zu dekonstruieren und für Brüche und Widersprüche in der Medienwahrnehmung offen zu bleiben. Medientheoretische Ansätze können Impulse für die konkrete Gestaltung geben. Laurels Bild des „Computers als Bühne“ bildet aus anwendungsbezogener Sicht einen nachvollziehbaren Ansatz für die Interfacegestaltung. Statt die Prozeduren des Rechners „aufzuführen“, sollten Nutzerinnen und Nutzer die Handlung verstehen können. In diesem Zusammenhang kommt Janet Murrays Bild des Computers als unendlicher Enzyklopädie in den Sinn – eine Eigenschaft, die der didaktischen Reduktion in Lernumgebungen

nicht immer zuträglich ist.

Aus medientheoretischen Erkenntnissen ergeben sich praktische Konsequenzen, die für die Entwicklung von Lernumgebungen gelten. Statt sich selbstverständlich an durch Printmedien tradierten Organisationsprinzipien wie Seiten, Fußnoten, Anmerkungen und Kapitel zu orientieren, lohnt es sich einen offenen Blick für Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln (Switalla, 2001). Neben der Immersion sollte das Augenmerk dabei vor allem auf dem Bereich Agency liegen – die Lernenden sollen das Geschehen aktiv beeinflussen können. Allerdings ist keine Lernumgebung per se eine konstruktivistische Wunderwaffe. Hier gilt es Medium und Medialität zu unterscheiden: Es kommt weniger auf die Eigenschaften des Artefakts an, sondern mehr auf die Instrumentalisierung durch die Lernenden. Statt die Potentiale digitaler Lernumgebungen pauschal zu beurteilen, wird es Zeit, das Medienhandeln ins Zentrum zu setzen.

> “
>
> ?
>
> - Was halten Sie von Edward Shorthouses Vorwurf, Medienkonsumenten seien eher vom Schicksal fiktionaler Gestalten zu Tränen gerührt als dazu bereit tatsächliche Missstände zu bekämpfen?
> - Jedes Medium öffnet eine spezifische Perspektive auf unsere Umwelt. Medialitätsbewusstsein bedeutet, das eigene Medienhandeln kritisch zu reflektieren. Führen Sie einen Tag lang Protokoll über Ihren Medienalltag!
> - Inwieweit ähnelt die Lektüre von Romanen der Interaktion mit Computerspielen? Erzählen Sie die Geschichte eines modernen Don Quijote! Inwieweit bieten Medien gleichzeitig Zugang zur und Rückzug von der Welt?
> - Verflüssigung und Entgrenzung sind zentrale Metaphern bei der Beschreibung digitaler Medien. Nehmen Sie kritisch Stellung zu den Begriffen „Information Overflow“ und „Globales Dorf“.

Revision #2
Created 2025-02-28 21:15:45 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-02-13 14:20:32 UTC by Github Admin