

02. DIE GESELLSCHAFT DER DIGITALEN IMMIGRANTEN

Über die Relativität von Begabungen in einer technologisierten Gesellschaft

Veröffentlicht in: newsletter Nr. 13. özbf, April 06, S. 9-10.

Machen Computer Kinder dumm?

Das neu gegründete Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien (ehemals Zentrum für Bildung und Medien) der Donau-Universität Krems ist traditionellerweise hauptsächlich im Bereich der Medienbildung aktiv und beschäftigt sich erst seit kurzer Zeit auch mit der Begabungsforschung. Auslöser dieser inhaltlichen Weiterentwicklung war unter anderem eine höchst interessante Beobachtung. Immer mehr Lehrer und Lehrerinnen aus dem Volksschulbereich berichteten, dass sie sich bereits in der ersten Klasse den Kompetenzen einzelner Schüler und Schülerinnen im Umgang mit neuen Medien und neuen Technologien unterlegen fühlten. Derartig technologisch versierte Kinder werden dabei zumeist als hochbegabt identifiziert und deren Fähigkeiten als ungewöhnlich und außerhalb der Norm klassifiziert. Interessanterweise wird im gleichen Atemzug oftmals auch berichtet, dass im Gegenzug die Qualität der Verwendung von Sprache und Schrift abnimmt und die Leistungen der Kinder so immer schwächer und damit die Kinder selbst immer förderungswürdiger werden.

Dies scheint auf den ersten Blick ein Widerspruch. Werden unsere Kinder nun immer begabter oder im Gegenteil immer unbegabter? Oder um mit dem Motto des ersten Medienkongresses in Villingen-Schwenningen zu sprechen: „Machen Computer Kinder dumm?“

Die Beantwortung dieser Frage ist komplex und lässt ausreichend Spielraum für gegensätzliche Meinungen und inhaltliche Diskussionen. Ziel dieses Aufsatzes ist es, einen noch wenig beachteten Ansatz zur Klärung dieser Frage darzulegen. Ausgangspunkt ist, wie auch in der Entwicklung unseres Departments, die Beschäftigung mit neuen Medien und Technologien sowie deren Einfluss auf Gesellschaft und Kultur. Wir werden dabei sehen, dass die technologische Entwicklung der letzten Jahre Auswirkungen auf den pädagogischen Alltag haben könnte, die weit über die Frage des Einsatzes von PCs im Unterricht hinausgehen. In gewisser Weise sind wir Erwachsene vielleicht sogar Fremde in unserer eigenen Umwelt geworden. Auf jeden Fall aber müssen wir die umgangssprachliche Bedeutung des Begriffs der „Begabung“ neu bewerten.

Ergodische Literatur

Im Jahr 1997 veröffentlichte der norwegische Literaturwissenschaftler Espen J. Aarseth eine bemerkenswerte Dissertation mit dem Titel „Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature“, die ihn nur wenig später zur zentralen Figur einer vollkommen neuen wissenschaftlichen Disziplin werden lassen sollte. Aarseth beschrieb darin ein neues Literaturkonzept, welches er als ergodische Literatur bezeichnete. Den Begriff ergodisch war zuvor bereits in der Physik sowie der Mathematik verwendet worden und setzt sich aus den griechischen Wörtern „ergon“ für Arbeit und „hodos“ für Weg zusammen. Streng übersetzt ist also „Ergodische Literatur“ Literatur, deren Weg (bzw. Konsum) mit Arbeit verbunden ist.

Der Ausgangspunkt von Aarseths Überlegungen ist dabei die Beobachtung, dass frühe Formen interaktiver digitaler Literatur in ihrer Struktur Computerspielen sehr ähnlich scheinen. Dabei gibt der Autor oder die Autorin eine Vielzahl von möglichen Handlungspfaden vor, die dann erst vom Leser oder der Leserin in eine lineare Struktur gebracht werden. Die eigentliche Handlung entsteht also erst durch das Lesen bzw. durch das Auseinandersetzen mit dem Trägermedium. Der Leser/die Leserin wird zum Co-Autor/zur Co-Autorin und die Qualität eines literarischen Werks ist somit vom Leser/von der Leserin ebenso abhängig wie vom Autor/von der Autorin. Dies steht im Gegensatz zur klassischen linearen Literatur, in der Struktur und Qualität vom Autor/von der Autorin vorgegeben werden. Nachdem interaktive Literatur und Computerspiele in dieser Sichtweise nicht unterscheidbar sind, müssen, vereinfacht gesagt, bei einer Erweiterung des Literaturbegriffes um den Bereich der interaktiven Literatur daher Computerspiele mit eingeschlossen werden. Dies hat aber bemerkenswerte Konsequenzen. So

ist das Spielen von Computerspielen mit dem Lesen von Büchern in diesem Sinne nun als gleichwertig zu betrachten. Aus dieser radikalen Idee heraus entwickelte sich der Forschungszweig der „Computer Game Studies“, der sich in ernsthafter Weise mit dem Phänomen Computerspiel auseinander setzt.

Neue Analphabeten/Analphabetinnen

Kommen wir zurück zum Begriff der ergodische Literatur. Worin liegt nun die Arbeit, die ergodische von herkömmlicher Literatur unterscheidet? Aarseth begründet seinen Ansatz in der Tatsache, dass Computerspiele ebenso wie interaktive Literatur einen nichttrivialen Aufwand in der Auseinandersetzung mit dem Trägermedium erfordern. Dieser Aufwand, so Aarseth, geht mitunter weit über das Aneinanderreihen von Wörtern und das Umblättern von Buchseiten hinaus. Dies kann zum Beispiel auch Medien- und Technologiekompetenzen erfordern, die dem klassischen Lesen auf den ersten Blick weit entfernt scheinen.

An dieser Stelle erscheint wichtig zu erwähnen, dass ergodische Literatur nicht automatisch mit neuen oder digitalen Medien in Verbindung stehen muss. Es existieren historische Beispiele ergodischer Literatur, die mitunter tausende von Jahren zurück reichen und sich für die entsprechende Epoche typischer Trägermedien bedienen. So sind zum Beispiel ägyptische Hieroglyphen mitunter nichtlinear angeordnet und entsprechen damit der Definition der ergodischen Literatur. Tatsächlich ist es allerdings die Erfindung des Computers, die die Weiterentwicklung ergodischer Literaturformen stark beschleunigte.

Wenn Kinder also am Computer spielen, kann dies auch als Üben von Kompetenzen im Lesen ergodischer Literaturformen interpretiert werden. Der/die Computerspieler/in übt dabei die Co-Produktion von Inhalten, die auf Basis der im Spiel befindlichen Freiheiten zu einer linearen Handlung verwoben werden. Die Qualität des im Spiel geschaffenen Werkes ist allerdings nun vom Co-Produzenten/von der Co-Produzentin abhängig, also kann das Computerspiel in diesem Sinne nicht alleine als qualitativ hoch- oder minderwertig klassifiziert werden. Erst im Gesamtkontext entsteht Qualität oder Minderwertigkeit.

Darin besteht eine erhebliche Herausforderung, denn viele Erwachsene sind sich dieser Aspekte nicht bewusst und können diesen Gesamtkontext aufgrund mangelnder Technologiekompetenzen auch gar nicht entsprechend bewerten. Sie sind genau genommen neue Analphabeten/Analphabetinnen und werden von den Kindern durchaus auch so eingeordnet.

Digitale Immigranten/Immigrantinnen

Der amerikanische eLearning Vordenker Marc Prensky spricht in seinem Buch „Don't Bother Me Mom – I'm Learning!“ in diesem Zusammenhang von „Digital Natives“ und „Digital Immigrants“. Digital Natives sind Personen, die mit digitalen Medien aufgewachsen sind, die niemals eine technologiefreie Welt kennen gelernt haben und für die eine digital vernetzte und globale Kultur Ausgangspunkt des Selbstverständnisses bildet. Darunter fallen historisch bedingt für die nächsten Jahre ausschließlich Kinder.

Dagegen stellt Prensky „Digital Immigrants“, eine Gesellschaft digitaler Immigranten/Immigrantinnen, die in einer anderen Kultur aufgewachsen sind und sich jetzt in die Welt der Digital Natives vorwagen wollen oder müssen. Dies sind wir Erwachsene, Eltern, Lehrer und Lehrerinnen. Pikanterweise haben wir keine Alternative zur Immigration, denn wir sind mit der rasanten globalen Verbreitung digitaler Technologien per Definition eine aussterbende Gesellschaft.

Digital Natives erlernen in der Regel bereits vor dem Eintritt in die Schule die wesentlichen Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien. Sie erlernen dies autonom in der ihnen eigenen digitalen Kinderkultur, welche durch den Umgang mit Computerspielen geprägt ist. Sie entwickeln darüber hinaus auch ganz selbstverständlich neue Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien und Technologien sowie neue gesellschaftliche Wertesysteme. Damit relativiert sich aber auch die umgangssprach-

liche Bedeutung von „Begabung“. Was man als „begabt“ in der Gesellschaft der Digital Immigrants bezeichnen würde wird nicht automatisch auch als „begabt“ in der Gesellschaft der Digital Natives verstanden und umgekehrt.

So wird in der Gesellschaft der Digital Natives die im ursprünglichen Beispiel erwähnte Technologiekompetenz von Kindern zur Selbstverständlichkeit, während der Wert der klassischen Schrift an Bedeutung verliert. Der angesprochene Widerspruch ist damit nichts anderes als eine gesellschaftliche Werteverlagerung. Umso wichtiger ist daher die strikte Verwendung eines wissenschaftlich objektiven Begabungsbegriffs, insbesondere für Lehrer und Lehrerinnen.

Fremd in der eigenen Kultur

Abschließend sei bemerkt, dass diese Entwicklung für Lehrer und Lehrerinnen weit tiefer gehen könnte, als vielleicht auf den ersten Blick offensichtlich wird. Um dies deutlich zu machen, übertragen wir den Begriff des Immigranten auf ein für uns greifbares Umfeld. Wir würden es als extreme Herausforderung betrachten, in einem fremden Land die Feinheiten der dort verwendeten, für uns fremden Sprache zu unterrichten. Genau dies wird im übertragenen Sinn aber unsere Aufgabe werden, wenn wir zum Beispiel unseren technologisch versierten Nachfolgenerationen weiterführende Technologiekompetenz vermitteln müssen.

Weiterführende Literatur

1. Espen Aarseth. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press 1997.
2. Marc Prensky. *Don't Bother Me Mom - I'm Learning!* Paragon House Publishers 2006.
3. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (ed.) *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press 2005.

Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wagner, MBA
Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien, Donau-Universität Krems
michael.wagner@donau-uni.ac.at