

Prof. Dr. Ben Bachmair
Universität Kassel
Fachbereich Erziehungswissenschaft/ Humanwissenschaften
Nora-Platiel-Str. 1
D-34109 Kassel
Fax: 0561-804-7020
Email: bachmair@uni-kassel.de

April 3rd 2007

Abstract for the Conference

Media, Knowledge & Education

Exploring new Spaces, Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies

University of Innsbruck, June 25-26, 2007

Guidelines from Mass Communication for the Development of M-Learning – Analysis of German Data on media use and media connected activity patterns

Possible m-learning devices derive from mass communication like the MP3-player or personal interaction like the mobile phone or platforms for user generated content like YouTube from the internet. If the school or other learning or teaching institutions implement successfully these devices for didactic purposes the relevant features of mass communication have to be respected. An obvious example are the genres for mobile phones, which follow the heritage of the telephone. Therefore one has to take into account that the 'mobile' genres consisted in 2004 mainly of ring tones (more than 60 %) followed by games (just around 20 %), logos and images (a bit more than 10 %) and only 3 % videos or statements for the answering recorder of the mobile. These data were measured by the German rating agency GFK and count the turnover of the provider industry. The paper processes the German data sources from the mass media longitudinal study since 1964, e.g. for time which is covered by the daily or weekly media use. Already an overview of this time budget reveals the heavy competence of different media, which restricts the daily and weekly use of new mobile device to entertainment and its genres. Beside the data on media use from broadcasters, the advertising agencies IP, which offers additionally a small range of European data for comparison, the consumption research agency GFK, the data on the media use of children and young people (KIM, JIM), data of the media use within personal life world (bauer media, Bravo Faktor Jugend 6), the research results on using patterns for TV and Internet (data from the public and the private broadcasters: Media Perspektiven, SRTL-*Kinderwelten*) and the result of lifestyle

research (sinus) will be processed and interpreted as possible using features for the mobile technology. The perspective is to extract the likely consequences for the didactic implementation of the mobile technology. The main part of the data sources are already available and compiled, but still partly in German.

Judith Seipold M.A. (j.seipold@uni-kassel.de)

Arbeitstitel: Handyapplikationen im Unterricht. Vergleich von Unterrichtsprojekten in Deutschland und Großbritannien.

Abstract

Zahlreiche medienpädagogische Projekte zum m-learning in Großbritannien und Deutschland arbeiten in Schulen mit Mobiltechnologie. Im deutsch-britischen Vergleich solcher Projekte zeichnet sich die Tendenz ab, dass in Großbritannien PDAs, pocket PCs und andere Handhelds in Schulen zum Einsatz kommen. In Deutschland scheinen es überwiegend Handys der Kinder zu sein, die in Projekten genutzt werden. Ein Grund hierfür ist die unterschiedliche Finanzierung solcher m-learning Projekte in Deutschland und in Großbritannien. In Großbritannien steht der Einsatz von Geräten und Applikationen¹, die von Firmen zur Verfügung gestellt werden und die teilweise extra für Unterrichtszwecke entwickelt wurden, im Zentrum. Entsprechend liegt der Fokus solcher hochgradig subventionierten Forschungsprojekte auf mediendidaktischen Aspekten im Unterrichtsgeschehen wie Lerner zentriertem, personalisiertem und situiertem mobilem Lernen. In Deutschland, wo m-learning Projekte nicht in den Dimensionen wie in Großbritannien gefördert werden und vielmehr ein Präventionsgedanke in Zusammenhang mit der Nutzung von Mobiltechnologie dominiert, ist die Tendenz da, solche Geräte und Applikationen einzusetzen, die den Kindern auch in ihrem Alltag - als Privatbesitz - zur Verfügung stehen, mit entsprechend unterschiedlichen Applikationen und Konfigurationen. Hier liegt der Schwerpunkt auf der Medienerziehung in Zusammenhang mit Alltagsmediennutzung außerhalb der Schule, aber auch Handy als Thema fächerübergreifenden Unterrichts ist Ansatzpunkt im Unterricht.

¹ Applikationen entspricht hier dem im Englischen gebräuchlichen Begriff der applications, der Anwendungen (Software) bezeichnet, allerdings soll er in diesem Kontext um Accessoires und Zubehör (Hardware) erweitert werden und wäre dann als „multimodale Repräsentationen“ benennbar. Beispiele für Software: Standardmäßig auf dem Handy installierte Software, Musik, Klingeltöne, extra für bestimmte Einsatzbereiche entwickelte Programme. Beispiele für Hardware: Oberschalen, Handyschmuck, Anhänger.

Anhand von exemplarischen Unterrichtsbeispielen zu m-learning aus Deutschland und Großbritannien soll also aufgezeigt werden,

- welche Handyapplikationen im Unterricht genutzt werden,
- welche Begründungen zur Auswahl der Applikationen für die spezifische Unterrichtseinheit gegeben wird (steht hinter der Auswahl der Applikationen z.B. eine Kosten-, Kompatibilitäts- oder Zugangsfrage, die Interessen spezifischer Interessengruppen oder spezifische Diskurse?),
- welche Applikationen außerdem geeignet scheinen, aber in den Unterrichtsbeispielen nicht eingesetzt werden und
- welche möglichen Konsequenzen daraus für die Perspektive auf Lehren und Lernen mit dem Handy erwachsen (z.B. die Auswirkung von Alltagsbezug beim m-learning, der sich nicht nur über situiertes Lernen oder offenen Unterricht definiert, sondern über den Aspekt des Privatbesitzes und die Nutzung personalisierter Handys und ihrer Applikationen hergestellt wird).

The (wo)man on the Net: Exploring the New Social Distribution of Knowledge

Maria Bakardjieva
University of Calgary

In his essay "The Well Informed Citizen" (1964), Schütz introduces three ideal social types distinguished on the basis of their relation to knowledge: the man on the street, the expert and the well-informed citizen. Schütz argues that: "Knowledge is socially distributed and the mechanism of this distribution can be made the subject matter of a sociological discipline." This paper takes up this challenge and sets out to investigate the mechanisms of the social distribution of knowledge in the age of the Internet. It examines relevant theoretical concepts proposed by various schools of thought such as Innis' notion of monopolies of knowledge, Giddens' notion of reflexivity, the idea of knowledge mobilization and others with a view to testing their usefulness for understanding the processes of knowledge production, acquisition and utilization in an everyday life marked by the presence of the Internet. An extensive set of data obtained through qualitative interviews in Canadian households using the Internet is analyzed from this perspective. The main objectives of the analysis are to:

- Look closely at the immediate level of engagement between users and the Internet to find out how knowledge is 'domesticated';

- Explore the role of the Internet in the social distribution of knowledge;
- Propose a taxonomy of Internet use practices with regard to the various approaches to knowledge they exemplify;
- Identify new types of knowledge and agents;
- Reflect on the social implications of the new modes of knowledge distribution and utilization.

The “man (woman) on the net” is introduced as a new social type that represents a dynamic and complex relation to knowledge characterized by expanding zones of relevance and constant tension between common-sense recipes and expertise. Paradoxically, the most prevalent recipes for acting in typical situations this social type draws on involve the search for knowledge on the Internet.

Bio:

Maria Bakardjieva is associate professor at the Faculty of Communication and Culture, University of Calgary. She holds a doctorate in communication from Simon Fraser University, Canada and a doctorate in sociology from the Bulgarian Academy of Sciences. She is the author of *Internet Society: The Internet in Everyday Life*, 2005, Sage. Her research examines how users mobilize and appropriate the Internet in everyday life across a variety of social contexts including the home, educational settings, online and local communities. She teaches courses in new media and society and history of communication.

Rainer Leschke

Medienformen und Medienwissen

Die Formen in den massenmedialen Unterhaltungsangeboten scheinen sich im letzten Jahrzehnt gewandelt zu haben: Einerseits dehnte sich die Strategie der Narrativierung auf weitere Medien wie das Computerspiel, die ursprünglich nicht narrativ dominiert waren, aus, andererseits wurden in massenattraktiven Erzählungen immer mehr nicht narrative Formen wie etwa Spielformen integriert, die aus anderen Medien stammen und die vor allem eine andere Rezeption erforderlich werden lassen. Funktionierten massenattraktive Mediennarrationen historisch vornehmlich über Identifikation sowie über normatives und dramaturgisches Wissen, so erweisen sich diese Wissensformen angesichts gegenwärtiger Erzähl- und Präsentationsmodi der Medien als

weitgehend dysfunktional. Sobald Handlungsverläufe und Erzähldramaturgien über Zufälle oder aber über bloße Spiele mit Möglichkeiten reguliert werden, verliert hermeneutisches Wissen und seine eingeübten Prozeduren der Sinnsetzung seine Valenz. Die Orientierung in Medienangeboten funktioniert dann nicht mehr über Sinn, sondern über andere Ordnungsstrategien, die etwa aus dem Spielbereich übernommen werden.

Die narrativ determinierte Orientierung in und über Medien operiert wesentlich mit einem Wissen über Formen und die diesen zugehörigen Konventionen. Dieses Wissen zeichnet sich dadurch aus, dass es zwar keinen Sinn mehr zulässt, dass es aber keine Schwierigkeiten mit fragmentierten Medieninhalten und mit geteilter Aufmerksamkeit hat. Dabei verändern sich die Bezugsgrößen des Medienwissens und letztlich auch sein Gegenstandsbereich. Sind Sinnsetzung und identifikatorische Rezeptionsmodi noch an die Einheit und Überschaubarkeit eines Medienangebotes gebunden, so benötigt das Formwissen solche Einheiten nicht mehr: Es realisiert sich, sobald eine Form vollzogen ist, unabhängig von dem Kontext, dem Medium und der Funktion, die ein Medienangebot insgesamt haben mag. Das Formwissen emanzipiert sich tendenziell ebenso vom einzelnen Medium wie vom konkreten Medienangebot. Die Formen, die durch die Medien zirkulieren, sind erkennbar und beurteilbar allein auf der Basis ihrer Formqualität. Zugleich werden Formen bei der Medienkommunikation in vollkommen unterschiedlichen Medienbereichen eingesetzt: So korrespondieren die Bild-, Darstellungs- und Interaktionskonventionen von Computerspielen, Navigationsgeräten und filmischen Narrationen einander und mobilisieren ein entsprechendes Formwissen, das quasi intuitive Steuerungen erlaubt, die aber dennoch alles andere als intuitiv sind, obwohl sie nicht mehr eigens gelernt werden müssen, weil sie auf ein vorhandenes Formwissen zurückgreifen.

Insofern ist das Formwissen der gegenwärtigen Medienintegration und Vernetzung angepasst und stellt ein Wissen dar, das zwar quer zu den Einzelmedien steht sich aber hoch an die Konditionen des Mediensystems angepasst hat.

Tagung „Medien – Wissen – Bildung“
Innsbruck, 25./26. Juni 2007

Reinhard Margreiter

Ende oder Transformation einer Disziplin? – Philosophie und Neue Medien

Abstract

Ein Gespenst geht um im gegenwärtigen Mediendiskurs: die Rede vom „Tod“ und „Ende“ der Philosophie. Und es gebe zudem, heißt es, der Leichen mehr. Denn mit betroffen seien die Begriffe von Wissenschaft, Vernunft und Wahrheit. Die Begründung lautet: Was den philosophisch-wissenschaftlichen Diskurs von seinen antiken Anfängen her und in seinem historischen Verlauf bis heute bestimmt habe – das Unterscheiden-Wollen zwischen Sein und Schein, Wirklichkeit und Fiktion –, sei durch die Neuen Medien hinfällig geworden. Es gebe kein wahres Wissen, es gebe – als Inhalte menschlichen und maschinellen Denkens – lediglich austauschbare und referenzlose Konstrukte.

Diese Behauptung wird von den Vertretern der akademischen Philosophie entweder ignoriert oder umständlich zurückgewiesen, und nur selten setzt man sich mit ihr in angemessener Weise auseinander. Eine sachliche und differenzierte Sicht – das möchte ich darlegen – zeigt zweierlei: (1) Die von den Neuen Medien in Gang gesetzten Veränderungen im (Selbst-)Verständnis von Wissen stellen nur die rationalistische Tradition in Philosophie und Wissenschaften in Frage, nicht diese selbst. Philosophie und Wissenschaften erleben heute keineswegs ihre Abschaffung, sondern eine Transformation. (2) Im 20. Jahrhundert gibt es innerhalb des philosophischen Diskurses nachhaltige Bemühungen, die rationalistischen und – in medientheoretischer Sicht – „typografisch-prägnanten“ Normvorstellungen des Wissens zu hinterfragen. Dabei kommt man zu Ergebnissen, die mit medientheoretischen Erwägungen kompatibel sind und in diesen außerdem eine stützende Erklärung und Bestätigung finden.

Gebhard Rusch

Medienwandel zwischen Evolution und Umbruch

Medienwandel vollzieht sich in vielerlei Gestalten: als Wandel von Inhalten und Formaten, als Wandel der technischen Instrumentierungen von Kommunikation und Rezeption, als Wandel von Konventionen, Normen und Gesetzen und nicht zuletzt als Wandel sozialer Systeme, Institutionen und Organisationen, ja sogar – wie Dröge/Kopper so nachdrücklich betonen – als Wandel ganzer Gesellschaften, ihrer Kulturen und Ökonomien.

Medienwandel vollzieht sich in jeder dieser Gestalten zudem womöglich unterschiedlich schnell oder heftig, auf jeden Fall aber mit jeweils spezifischen Folgen und unterschiedlicher zeitlicher, räumlicher und systemisch-gesellschaftlicher Reichweite.

Walter Bühl hatte in seiner systemischen Kulturtheorie bereits mehrere Typen von Dynamiken unterschieden. Für den Medienwandel käme es nun darauf an, nicht nur zu untersuchen, ob und wie diese Dynamiken auch den Medienwandel prägen, sondern auch zu fragen, von welcher Art mediale Veränderungen überhaupt sind, vor allem, welches die Quellen und Treiber medialer Veränderung sind, welchen mikrodynamischen Mustern diese Veränderungen folgen und wie sie sich zu makrodynamischen Prozessen verbinden, die eine ganze Gesellschaft bewegen – und womöglich revolutionieren können.

"Veränderung in der Wissensgesellschaft durch das Semantic Web"

Abstract zum Vortrag bei der Tagung „Medien – Wissen – Bildung“

Michael Stollberg, DERI Austria

Abstract Deutsch

In der letzten Dekade hat das World Wide Web – allgemein als Internet bezeichnet – die

Informations- und Kommunikationsstruktur der Gesellschaft nachhaltig verändert. In der neuen Wissensgesellschaft hat jeder Computer Internetzugang, jede Institution eine Webpage, und Emails sind zu einem zentralen Kommunikationsmedium geworden.

Seit Beginn der Ausweitung des Internet wird an Technologien geforscht, die Informationen aus und über das Internet besser verarbeiten. Seit einigen Jahren sind dabei zwei Entwicklungen wesentlich: „Semantic“ und „Services“. Die erstere beschäftigt sich mit der Darstellung von Web Inhalten in formalen, maschinenlesbaren Formaten, welche eine verbesserte Verarbeitung gewährleisten sollen. Die zweite beschäftigt sich mit so genannten „Service Oriented Architectures“, in denen einzelne Programmbausteine dynamisch über das Internet gefunden und zusammengeführt werden. Diese beiden Technologien werden unter dem Stichwort „Semantic Web“ zusammengefasst.

Der Vortrag wird sich mit den Auswirkungen dieser „intelligenten“ Web Technologien auf die Gesellschaft auseinandersetzen – vom „intelligenten Desktop“ über wirtschaftliche Anwendungen bis hin zu Anforderungen an zukünftige (Aus)bildung.

Abstract English

During the last decade, the World Wide Web (commonly referred to as the Internet or the Web) has significantly changed the structure of information and communication in society. Nowadays, every computer has internet access, every institution has a webpage, and emails have become a central means of communication in the knowledge society.

Since the take off of the Web throughout all levels of society, research is concerned with technologies to better handle information on and over the Web. Gathered under the term “Semantic Web”, two of the most important developments are “semantics” and “services”. The former is concerned with representing Web content in a formal, machine processable manner in order to enable better information processing. The latter aims at the development of so-called “service oriented

architectures” wherein the required programs are dynamically found, combined, and executed over the Web.

The talk will address the implications of these technological developments on the society, starting of with novel end-user tools like the “semantic desktop” over the application in industrial settings towards newly arising requirements in education and learning.

Bio: Michael Stollberg

Michael Stollberg is a researcher with the Digital Enterprise Research Institute DERI at the University of Innsbruck. He is working in the area of Semantic Web Services, and has published around 30 scientific articles in the area. Michael Stollberg is member of several working groups, involved in international projects, and has been responsible for a series of more than 20 tutorials on semantic technologies held in international events.

Before Michael Stollberg joined the DERI research group in summer 2003, he graduated with excellence in Communication Science, Computer Science, and Economics at the Free University of Berlin, Germany. In his master thesis Michael Stollberg addressed the challenges on ontology technologies with regard to their usability as the semantic basis for the Semantic Web. During his studies, Michael Stollberg worked for several software companies in Berlin engaged in mid- and large scale internet application development projects.

Norm Friesen

Canada Research Chair in E-Learning Practices

Thompson Rivers University

+1 250 377 6256

<http://learningspaces.org/n/>

The Phenomenotechnical: Media and the Intertwining of Sight and Motion

Over the last half century, in considering possible directions for a future study of media, a sociology of science, or for phenomenology itself, theorists have invoked Bachelard's notion of "phenomenotechnics".

According to Latour and Wolgar phenomenotechnics refers to the study of a reality which "takes on the appearance of a phenomenon by virtue of its construction through material techniques". Whether these material techniques are laboratory instruments and practices, Websites, or immersive simulations, the effects of such "technologies of attention" as Waldenfels calls them, "belong to the field of the phenomenotechnical, which is always already a part of the organization of experience". In defining and undertaking a phenomenotechnical investigation, this study considers such mediated experiences to be inextricably connected with phenomena generally associated with "unmediated" experience, including embodiment and intersubjectivity. By focusing on the use of interactive exercises and simulations in mathematics specifically, it shows how --through the "intertwining of vision and movement" that Merleau-Ponty sees as constitutive of the "actual body" – the educational value of such experiential organization or construction can be understood first and foremost in terms of embodiment and mediation.