

Bittkau-Schmidt, Susan (2009). Wissen und Handeln in virtuellen sozialen Welten. Wiesbaden: VS Verlag, 318 S., 29,90 €

Beitrag aus Heft »2009/03: Wie gut ist Medienpädagogik?«

Das vorliegende Buch ist die Dissertation der Autorin, mit der sie an der Universität Magdeburg promoviert hat. Als Basis bezeichnet sie acht qualitative Leitfadeninterviews mit „sowohl SozialpädagogInnen als auch Diplom-PädagogInnen, Diplom-MedienpädagogInnen und LehrerInnen“ (S. 165). Die Interviews fanden schon im Jahr 2002 statt. Alle Befragten arbeiteten damals für virtuelle Communitys: als Wissenschaftler, Chat- und Communitymanager oder Contentmanager, und zum Teil waren sie zuständig für die technische Umsetzung. Gegenstand der Interviews waren die Berufsbiografien und die Handlungs- sowie Gestaltungsspielräume – sei es bei der Arbeit für ein virtuelles Studienangebot, einen Musikchannel, eine virtuelle Stadt für Kinder, ein Intranet für Auszubildende, in der Entwicklung eines Bot (der die Nutzer einer Software unterstützte) und Ähnliches. Klären sollte die Untersuchung, ob das pädagogische Basiswissen, über das die Befragten verfügen, sie auch befähigt, in einem ursprünglich außerpädagogischen Feld tätig zu sein. Im Zentrum sollte die Art und Weise ihres Handelns stehen, speziell die Frage, wie sie sich neue Handlungs- und Gestaltungsspielräume eröffnen. Das Buch beginnt dabei mit einer Darstellung theoretischer Vorannahmen. Sie ist umfangreicher als der empirische Teil und auch umfangreicher, als man es bei einer Studie erwarten würde, die sich an der Methodologie der Grounded Theory orientiert. Den Kontext liefert ein wissenssoziologischer Zugang, der sich vor allem auf die Schriften von Alfred Schütz stützt. Hierzu – wie auch zur Debatte um die Wissensgesellschaft – wird referiert, um einen pädagogisch akzentuierten Wissensbegriff zu gewinnen und wissensbezogene Handlungstypen zu unterscheiden. Das Lesen braucht Geduld, weil es erst einmal wenig konkrete Bezüge zu den Interviews gibt. Deren Auswertung wird nach einem forschungsmethodischen Teil ab S. 182 dargestellt. Dieser Part steht unter dem Anspruch „einer explorativen Darstellung von charakteristischen Merkmalen des beruflichen Handelns“ der Befragten (S. 181). Dazu beginnt Bittkau-Schmidt mit vier Fallrekonstruktionen. Sie bildet an ihnen jeweils eine der Schlüsselkategorien ihrer Auswertung. Darauf folgt eine fallübergreifende Darstellung, bei der die vier weiteren Interviews einbezogen werden. Die Schlüsselkategorien und ihre jeweils zwei, im Folgenden in Klammern genannten Dimensionen (Handlungsstrategien) sind: Wissen distribuieren (Wissen vermitteln, Wissen reflektieren), soziale Welten gestalten und initiieren (handlungsstrategische Überlegungen, Umsetzung und Betreuung), Wissen generieren (Problem- und Zielgruppenorientierung, intersubjektive Konstitution von ExpertInnenwissen) sowie Wissen antizipieren (Wissen für zukünftige AdressatInnen und Situationen antizipieren, Wissen für zukünftige Entwicklungen antizipieren). Mit den zwei ersten Schlüsselkategorien will Bittkau-Schmidt zeigen, wie PädagogInnen mit Wissen handeln, über das sie schon verfügen. Die beiden anderen Kategorien sollen erfassen, wie neues Wissen für die Tätigkeit in virtuellen Communitys erzeugt wird. Am Ende versucht die Autorin, über ihre empirischen Ergebnisse hinauszugehen, indem sie einen allgemeinen Ausblick auf Handeln und Wissen in Tätigkeitsfeldern wagt, die bislang nicht als pädagogisch gelten. Sie verbindet dazu ihre Ergebnisse mit den Vorannahmen, deren Tragfähigkeit nun zur Debatte steht und die sie in einzelnen Punkten ändert. Im Rückblick ist zu sagen, dass die empirische Basis für eine Grounded Theory-Studie schmal ist. Die Auswertung führt nicht zu einer empirisch gesättigten Theorie; auch wenn Bittkau-Schmidt von einem „empirische[n] Modell“ spricht (S. 264). Grafisch stellt sie es dar durch eine Ellipse, die in vier Segmente eingeteilt ist: Jedes Segment trägt den Namen einer Schlüsselkategorie. Das ist schlicht und lässt eine Fokussierung vermissen. Wie der Text besagt, seien mehrere Reihenfolgen der Segmente „denkbar“, alle Schlüsselkategorien seien „eng miteinander verknüpft“ und unterlügen

„einem sehr dynamischen Prozess, ohne von einer hierarchischen Ordnung abhängig zu sein“ (S. 265). Wenn von „neu“ im Untertitel des Buches die Rede ist, muss man das mehr auf die theoretischen Erwägungen über ein Handeln in nicht klassischen pädagogischen Arbeitsfeldern beziehen. Die virtuellen sozialen Welten, die konkret zur Sprache kommen, sind alt – gemessen an der Entwicklung computerbasierter Kommunikation in den letzten sieben Jahren, seit den Interviews. Die Möglichkeiten des Web 2.0, Communitys wie MySpace oder Facebook, die diese Möglichkeiten nutzen, oder eine virtuelle 3D-Simulation wie Second Life, die auch mit anspruchsvollen pädagogischen Absichten auftritt: Sie werden leider nicht erörtert.