

# Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für  
Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg

## Vortrag: Verstehen first – Gestalten second.

### *Lessons in Unlearning* zum digitalen Wandel

Thomas Knaus

Eröffnungsvortrag von Prof. Dr. phil. Thomas Knaus zum Auftakt der Ringvorlesung *Lehrerbildung – digital@kompetent. Digitalisierung in Schule und Hochschule* im Sommersemester 2018 an der Westfälischen Wilhelms-Universität (WWU) in Münster im Themenschwerpunkt *Entwicklungen der Gesellschaft*

[Vortragsvideo \(eLectures der Universität Münster, 45 Min.\)](#)

[Übersicht aller Vorträge dieser Ringvorlesung](#)

*Schlüsselbegriffe:* Medienpädagogik • digitaler Wandel • Schulentwicklung • Lehrer\*innenbildung • Medienhandeln • Technikhandeln • gesellschaftliche Handlungsfähigkeit • Mensch-Maschine-Interaktion (MMI) • Unlearn

Das prominente Statement „Digital First – Bedenken Second“ eines wenig erfolgreichen Wahlkämpfers aufgreifend, betätigte ich mich im Rahmen meines Eröffnungsvortrags *Verstehen first – Gestalten second* zur oben genannten Ringvorlesung an der Universität Münster als *Soziologe*. Im Eröffnungsvortrag unternahm ich eine *deskriptive* Analyse des „digitalen Wandels“, indem ich notierte, was aktuell in dieser Welt passiert, die einige als *digitale* bezeichnen, und mich auch zu klären bemühte, was dieser omnipräsente *Hashtag* „Digitalisierung“ eigentlich beschreiben will.

Der Wahlslogan „Digital First – Bedenken Second“ diente mir als Ausgangspunkt meiner Überlegungen. Er weist auf das Problem hin, dass „Bedenkenträgertum“ nicht selten genuiner Erfahrung im Weg steht. Zugleich trägt unreflektierte Erfahrung nur wenig zur Erkenntnis bei, wie das südasiatische Gleichnis *Die blinden Männer und der Elefant* zu verdeutlichen hilft (vgl. Abbildung 1): Eine Gruppe von Blinden untersucht einen Elefanten, um zu begreifen, worum es sich bei diesem Tier handelt. Da jeder von ihnen jeweils nur *ein* Körperteil untersucht, kommen sie zu deutlich abweichenden Schlussfolgerungen über die Gestalt und Natur des Tieres. Übertragen auf die Debatten um digitale Medien und neue Technik kann man aus dieser Fabel zum einen die Erkenntnis mitnehmen, dass weniger Berührungangst nicht schädlich wäre. Schließlich kann angstfreie Neugier zu eigener Medienerfahrung führen und ein genuines Technikverständnis befördern. Den aktuellen medialen, technischen und technologischen Herausforderungen zu begegnen, erfordert Wissen und Können, das nicht nur angelesen werden kann, sondern durch Selbsttun und die



Abbildung 1: ตาบอดคลำช้าง (Die blinden Männer und der Elefant), Mauerrelief in der Nakhon Phanom Provinz im nordöstlichen Thailand (Foto: Pawyi Lee)

kritische Reflexion des eigenen Medien- und Technikhandelns erworben wird (ein unvoreingenommenes *Hands-on* bezüglich digitaler Medien lernte ich unter anderem in Bildungskontexten in Asien und Ozeanien schätzen, vgl. Knaus 2017). Dieses Wissen und Können entsteht also *nicht* durch „Digital Detox“ oder „Medienschonung“, sondern durch eigene *Medienerfahrungen* (vgl. Schmidt 2000, S. 150). Zu berücksichtigen ist jedoch zum anderen: Da Erfahrungen stets subjektiv sind, kommt nur dann ein konstruktives Gesamtbild zustande, wenn alle am Diskurs Beteiligten den *Elefanten im Raum* ([en.wikipedia.org/wiki/Elephant\\_in\\_the\\_room](https://en.wikipedia.org/wiki/Elephant_in_the_room)) studieren und ihre Erkenntnisse zusammentragen. Dies verweist auf die zentrale Bedeutung von Austausch, gemeinsamer Debatte und wissenschaftlichem Diskurs in den zu verhandelnden Fragen.

Was gibt es nun unter den Gegenwartsbedingungen *teilnehmend zu beobachten*? Schon heute lässt sich erkennen, dass digitale Technologie, Technik und Medien unsere Gesellschaften umfassend verändern werden. Viele Entwicklungen werden unser Leben lebenswerter machen, andere gilt es, kritisch zu hinterfragen. Nicht wenige erweisen sich bei näherem Hinsehen als ambivalent: So wird es beispielsweise einige bekannte Berufsbilder bald nicht mehr geben – es werden aber neue entstehen. Während das Arbeitsangebot mit eher einfachen Tätigkeiten sukzessive abnehmen wird, da Maschinen diese Arbeit übernehmen, werden Berufe bedeutsam, in denen kreativ-gestalterische, soziale oder fürsorglich-empathische Aspekte dominieren.

Diese Entwicklungen, die Auswirkungen auf das Individuum und unsere Gesellschaft haben, lassen Sozialisationsinstanzen und Bildungseinrichtungen nicht unberührt. Eine alleinig soziologische Betrachtung der *Auswirkung* technologischer, technischer und medialer Entwicklungen auf Individuum und Gesellschaft führt daher ab einem bestimmten Punkt nicht mehr weiter. Es gilt also „*Verstehen first*“, dann aber „*Gestalten second*“: Sobald wir die neue kulturelle Bedeutung von Technologie und Technik besser einschätzen können, tritt die *pädagogische* Perspektive in den Vordergrund und mit ihr die Frage, wie sich Medien und Technik für unsere (persönlichen, aber auch gesellschaftlichen) Ziele einsetzen lassen. Die digitale, vernetzte und mobile Technik bietet nämlich umfängliche Potentiale, das eigene Umfeld aktiv und kreativ zu gestalten.

Eine wesentliche Voraussetzung, um diese Gestaltungsmöglichkeiten zu nutzen, ist ein Verständnis für technologische Prinzipien, technische Prozesse und mediale Bedingungen. Dies setzt neben umfassenden Medienerfahrungen eine Entmystifizierung von Medien und Technik sowie eine kritische Haltung gegenüber technischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Entwicklungen voraus (vgl. u. a. Niesyto/Moser 2018). Das damit verbundene Wissen und Können ist unerlässlich – nicht zuletzt um öffentliche Diskurse zu verstehen und zu rationalisieren. Damit wird die Medienbildung, Technikbildung und informatische Bildung zur basalen Voraussetzung für Mündigkeit und Partizipation – und damit zur Basis gesellschaftlicher Handlungsfähigkeit (vgl. Hurrelmann 2002; Hartung/Lauber/Reißmann 2013; Knaus 2020). In diesem Zusammenhang sollten wir auch darüber nachdenken, wie die „moderne Arbeitsteilung“ – anders gesagt: die Interaktion zwischen Mensch und Maschine (vgl. Knaus 2020) – gelingen kann. Der Gedanke der Arbeitsteilung ist nicht neu; die Erkenntnis, dass Menschen nicht nur unterschiedliche Bedürfnisse haben, sondern auch über unterschiedliche körperliche und kognitive Fähigkeiten verfügen, die sie in ihrer Arbeit weiter verfeinern können, lässt sich bereits in Platons *Politeia* entdecken. Mit der Akteurin *Technik* als „Handelnde“ stellen sich diese Fragen heute auf neue Weise: Wir haben zu klären, über welche Stärken die Technik gegenüber dem Menschen verfügt und in welchen Bereichen der

Mensch der Maschine überlegen bleibt. Emotionale Intelligenz und Kreativität gehören unbestritten zu den menschlichen Stärken, genauso wie Reflektieren und Nachdenken über die Zukunft – wie auch kreatives Um- und *Neulernen*.

Um eine überfällige gesellschafts- und kulturtheoretische Reflexion von Technologie-, Technik- und Medienentwicklung zu ermöglichen und deren tiefgreifende Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaft begreifen und beeinflussen zu können, ist es an der Zeit, manches zu überdenken. Dieses Überdenken gelingt aber nicht ohne weiteres, da gerade in gesellschaftlichen Wandlungsprozessen stets Wissen betroffen ist, das bereits vorhanden ist – Wissensbereiche also bereits „besetzt“ sind: Es bestehen mächtige Gewohnheiten und habitualisierte Denkgrenzen, die überwunden werden müssen. Die persönliche und gesellschaftliche Entwicklung setzt folglich ein *Verlernen* alter Ordnungen, Traditionen und Gewohnheiten voraus (vgl. Knaus 2020).

Im Rahmen eines Forschungsaufenthalts an der University of Sydney hatte ich die Gelegenheit, die Idee der *Lesson in Unlearning* kennenzulernen. Die Kolleg\*innen wollen hiermit darauf hinweisen, dass Wissen sich gerade in Anbetracht persönlicher und gesellschaftlicher Wandlungsprozesse radikal reorganisieren muss, dass dies freilich aber äußerst schwerfällt: „Throughout our lives we’re taught important lessons: We learn how to talk, to walk, and even how to behave. But there’s one important lesson most of us never get – a lesson in unlearning“ (vgl. [sydney.edu.au/unlearn/home.html](http://sydney.edu.au/unlearn/home.html)). Im Laufe unseres Lebens wird uns einiges beigebracht. Was fehlt, ist eine Kompetenz des *Verlernens*, die Erlerntes nicht einfach vergisst, sondern tiefer ansetzt: Es gilt, sich von Vorprägungen so fundamental frei zu machen, dass nicht allein neue Erkenntnisse möglich werden, sondern Erfahrungen neu prägen können – so als bauten sie nicht bereits auf Vorerfahrungen auf. Dieser Gedanke des *Unlearnings* stammt von einem der weisesten Vertreter der intergalaktischen Philosophie: dem Jedi-Großmeister YODA ([youtube.com/watch?v=z4jeREy7Pbc](https://youtube.com/watch?v=z4jeREy7Pbc)). Er gab seinem Schüler Luke Skywalker die Erkenntnis zu denken, dass echtes Neulernen eines radikalen Bruchs mit der Vergangenheit bedarf.

Wenn nun der digitale Wandel Traditionen in ähnlich radikaler Weise infrage stellt und uns zum Neu-Denken und Neu-Vernetzen anregt (vgl. Knaus 2020), dann sollten wir die Gelegenheit dieser Re-Organisation nutzen, um nicht nur gemeinsam zu verhandeln, in welcher Welt wir künftig leben wollen, sondern auch um Bildungsfragen und Schule *neu zu denken*. Dies schließt ein, bestehende organisatorische Grenzen, wie tradierte Stundentaktungen, Fächergrenzen und -verantwortlichkeiten, Raumkonzepte (vgl. u. a. Andersen 2020) und Kooperationsverbote, ohne Vorbehalte zu diskutieren. Dabei kann es helfen, vom gewünschten Ergebnis her zu denken und die „großen Fragen“ zu stellen: Wie kann eine Gesellschaft der Zukunft gelingen? Welches Wissen und Können benötigen Kinder und Jugendliche, um im „digitalen“ Zeitalter aufzuwachsen, sich zu bilden und souverän für ein Miteinander einzustehen? Welche Kompetenzen benötigen wir alle, um mitreden und mitgestalten zu können? Welche Fähigkeit benötigen Lehrende und Pädagog\*innen, um dieses Wissen und Können zu fördern? Und – last but not least – welchen *Bildungsbegriff* wünschen wir uns eigentlich für die Zukunft? Diese Fragen mögen utopisch anmuten. Den technisch und medial bedingten „digitalen“ Wandel der Gesellschaft ernst zu nehmen, heißt freilich, sich nicht nehmen zu lassen, sie zu stellen.

## Weiterführende Literatur

- Andersen, Allan Kjaer (2020): If not in School... On the Digital Challenge to Education and How to Meet It. In: Knaus, Thomas/Merz, Olga (Hrsg.): Schnittstellen und Interfaces – Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen (Bd. 7 der fraMediale-Reihe), München: kopaed, S. 207–224.
- Hartung, Anja/Lauber, Achim/Reißmann, Wolfgang (2013): Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik, München: kopaed.
- Hurrelmann, Bettina (2002): Zur historischen und kulturellen Relativität des gesellschaftlich handlungsfähigen Subjekts als normative Rahmenidee für Medienkompetenz. In: Groeben, Norbert/Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): Medienkompetenz – Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen, Weinheim: Juventa, S. 111–126.
- Knaus, Thomas (2017): Videostatement zu „Digitaler Bildung“ anlässlich der Frühjahrstagung der Sektion Medienpädagogik der DGfE an der Universität Mainz. [youtube.com/watch?v=baT1xnjVDPk](https://www.youtube.com/watch?v=baT1xnjVDPk).
- Knaus, Thomas (2018): Mündigkeit und Partizipation in Zeiten der Digitalisierung – Gastbeitrag zum Themenschwerpunkt Digitalisierung in der Gesellschaft . In: wissen|leben (Zeitschrift der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster), 2018/05, S. 5.
- Knaus, Thomas (2020): Von medialen und technischen Handlungspotentialen, Interfaces und anderen Schnittstellen – Eine Lesson in Unlearning . In: Knaus, Thomas / Merz, Olga (Hrsg.): Schnittstellen und Interfaces – Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen (Bd. 7 der fraMediale-Reihe), München: kopaed, S. 15–72.
- Niesyto, Horst/Moser, Heinz (2018): Medienkritik im digitalen Zeitalter (Band 11 der Schriftenreihe Medienpädagogik interdisziplinär), München: kopaed.
- Schmidt, Siegfried J. (2000): Kalte Faszination. Medien – Kultur – Wissenschaft in der Mediengesellschaft, Weilerswist: Velbrück.
- Yoda (4 NSY): You must Unlearn what you have Learned. In: Yoda (Hrsg.): Viel zu lernen du noch hast ;-). [youtube.com/watch?v=z4jeREy7Pbc](https://www.youtube.com/watch?v=z4jeREy7Pbc).

## Informationen zum Autor



Thomas Knaus ist Professor für Erziehungswissenschaft und Leiter der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg, Wissenschaftlicher Direktor des FTzM in Frankfurt/Main und Honorarprofessor am Fb Informatik & Ingenieurwissenschaften der Frankfurt UAS; seine Forschungsschwerpunkte sind Schul- und Medienbildungsentwicklung, medienpädagogische Forschung, sozialisations- und bildungstheoretische Aspekte des medialen/digitalen Wandels und Bildungsinformatik; er ist Mitglied der DGfE und der GI, engagiert sich im Lenkungskreis von KBoM! und im erweiterten Vorstand der GMK sowie als Sprecher der Fachgruppe *Qualitative Forschung*; [www.thomas-knaus.de](http://www.thomas-knaus.de).