

Call for Papers für das Jahrbuch Medienpädagogik 2016

**Digitaler Raum – digitale Zeit.  
Form und Veränderung grundlegender Kategorien von Erfahrung  
und ihre Bedeutung für die Medienpädagogik**

Das Verständnis vom Internet als Raum zeigt sich in Begriffen wie „Cyberspace“, „virtueller Raum“, „Bildungsraum Internet“. „Raum“ beginnt die Begriffe „Welt“, wie mit der humanistischen Bildungstheorie, und „Wirklichkeit“, wie mit dem Fernsehzeitalter und seinem Übergang zum Internetzeitalter verknüpft, zu dominieren. Die Rede von „Raum“ und „Räumen“ markiert offenbar einen Wahrnehmungswandel, bewirkt durch die digitale Wirklichkeit.

Raum und Zeit sind Abstraktionen, welche aus der leiblichen Eingebundenheit in Welt ableitbar sind: Beim Raum entstehend aus unserer Bewegung in ihm, welche Raum im Sinne von Distanz erlebbar macht, und bei der Zeit im Sinne von Zurückliegendem, jetzt Zugreifbarem und demnächst Zugreifbarem. Digitale Raum-Zeitlichkeit wird durch das Interface vermittelt, welche Raum und Zeit in visualisierte Interaktion umsetzt. Deren Immaterialität verlangt neue Beschreibungskategorien. So wandeln sich z. B. nach Foucault in der digitalen Wirklichkeit die Kennzeichen von Raum als festem Ort der Gegenstände zur „Ausdehnung“ des Raumes, was Bewegungspunkte im unendlichen Raum markiert, und weiter zur Relation der sich bewegenden Punkte im Raum zueinander, was er als „Lagerung“ bezeichnet. Letzteres wird in 3D-Computerspielen visuell-räumlich erfahrbar, deren Räumlichkeit sich in Bezug zur Spielerfigur aufbaut. Zeit ergäbe sich danach aus der Relation der sich bewegenden Elemente im Raum zueinander, sie geht auf im Raum und wird erfahren in den Kategorien von (Un-)Gleichzeitigkeit im Sinne virtueller Präsenz bzw. Absenz.

Diese Relativität und Gleichzeitigkeit digitaler Raum-Zeitlichkeit steht anderen Erfahrungsformen von Raum und Zeit gegenüber. So stellen z. B. Bildungsinstitutionen, das Bewahren von Wissen, der Prozess der Erziehung durch Tradition, Konjunktionen in der vergehenden Zeit her und schaffen dies auch durch ihre materiale Räumlichkeit, wie sie das Schulgebäude, die Bibliothek, rituell genutzte Örtlichkeiten darstellen.

Es ist also ein Verständnis dessen verlangt, wie sich Raum-Zeit-Erfahrung unter dem Apriori ihrer Digitalität beschreiben lässt. Dementsprechend will sich der Sammelband in Anschluss an die gleichnamige Sektionstagung im Oktober 2015 in München Fragestellungen widmen, die die, durch die besondere digitale Raum-Zeitlichkeit bedingte, Medialität als konstitutiv für pädagogisch relevante Sachverhalte thematisieren. Es geht darum, die Medialität von mediengetragenen Lern- und Bildungsprozessen in ihrem kategorialen Unterschied zu

anderen Lern- und Bildungsprozessen aufzufassen und daran das medienpädagogische Fragen auszurichten: Welche Implikationen sind aus der digitalen Raum-Zeitlichkeit für die Erziehungswissenschaft ableitbar? Inwieweit ist sie ein Ermöglichungsraum für Erfahrungen des Sozialen? Inwieweit thematisieren digitale Medien veränderte Raum- und Zeitverhältnisse durch sich selbst und machen Zeit und Raum somit reflexiv zugänglich? Wie kann digitale Raum-Zeitlichkeit didaktisch genutzt werden; wie können in ihr Lernerfahrungen erzeugt und Darstellungen geschaffen werden, welche den Lerngegenstand neu und besser nachvollziehbar sein lassen? Ist gar diese Medialität unabdingbare Voraussetzung für ein in die Zukunft gerichtetes Lernen der Heranwachsenden? Welche Nachteile haben jene Gesellschaftsmitglieder, die aus Gründen mangelnden Zugangs an dieser Art der Erfahrungserweiterung und Kommunikativität nicht teilhaben können? Welche Bedeutung besitzt die digitale Raum-Zeitlichkeit für die Entwicklung und Bestimmung von Medienkompetenz?

Die Jahrbuchbeiträge sollen folgenden Themengebieten zugeordnet werden:

### ***Beiträge zu den thematisch relevanten theoretischen Grundlagen und Konzeptionen***

In diesem Bereich sollen theoretische Zugänge und Grundlagen zur Erklärung der besonderen, digitalen Raum-Zeitlichkeit dargestellt werden. Es gehören hierzu insbesondere phänomenologische und philosophische Ansätze der Medienwissenschaft, soziologische und kommunikations-wissenschaftliche Konzeptionen der Mediatisierung und Medialisierung, welche der Erziehungswissenschaft theoretische Rahmen und Heuristiken zur Untersuchung des Phänomens digitaler Raum-Zeitlichkeit bereitstellen sowie Theorien erziehungswissenschaftlicher Provenienz wie sie die Pädagogische Anthropologie und die Bildungstheorie bereitstellen.

### ***Empirische Kenntnisse über Raum- und Zeitbewusstsein in digitalen Welten aus Erkenntnissen der Medienpädagogik***

Hier sollen empirische Studien vorgestellt werden, die sich explizit mit dieser Thematik befassen und Einblicke in die neue Besonderheit digitaler Medialität erlauben oder die aufgrund ihrer Erkenntnisse einen Hinweis darauf geben, wie digitale Raum-Zeitlichkeit erfahren wird, z. B. wenn Jugendliche auch nachts ihr Mobiltelefon angeschaltet lassen oder man sich in der 3D-Welt eines Computerspiels bewegt. Auch Kenntnisse aus der Erziehungsforschung, z. B. zum Phänomen der Dauerüberwachung des Nachwuchses durch die Eltern, die eine eigene permanente Anwesenheit bei Abwesenheit des Nachwuchses erzeugen, tragen zum Verständnis neuer Erfahrungsformen von Raum und Zeit bei.

***Potenziale digitaler Raum-Zeitlichkeit für Lernen und Bildung (soziale Netzwerkplattformen, Computerspiele, Lernplattformen, digitale Kunst)***

In diesen Bereich fallen Untersuchungen, die sich mit der Bedeutung digitaler Raum-Zeitlichkeit für Lernen und Bildung befassen und mit deren didaktischer Nutzbarkeit: z.B. Studien zur „virtuellen Mobilität“ in der Hochschulbildung mit den für das Lernen relevanten Besonderheiten des *tele-learning* (aktuell im Kontext der sogenannten MOOCS diskutiert); zum *mobile learning* und *microlearning*; zur sozialen Dimension des „always on“ für die Heranwachsenden; zu der – u. a. auch eskapistische Belange unterstützenden – Präsenz in Multiplayerspielen etc. Wichtig ist es, die pädagogische Bedeutung der jeweiligen Erkenntnisse für die, durch die digitale Raum-Zeitlichkeit neu gegebene, Medialität solcher Lern- und Bildungsräume herauszustellen.

### **Einreichung von Abstracts**

Eingereicht werden können Abstracts (max. 500 Wörter zuzüglich Literaturhinweise), die die Fragestellung des geplanten Beitrages begründen und einen Einblick in die geplante Behandlung des Themas erlauben. Literaturhinweise zur theoretisch-empirischen Einordnung sollten gegeben werden. Die Abstracts sollten jeweils dem Themengebiet zugeordnet werden. Sollten Sie bereits über ein thematisch passendes, angenommenes Abstract im Rahmen der Sektionstagung im Herbst 2015 oder auf dem Kongress der DGfE 2016 verfügen, so bitten wir darum, dies bei Zusendung des Abstracts für das Jahrbuch zu vermerken.

Bitte senden Sie Ihr Abstract bis zum 10. Juni an ([monika.eder@unibw.de](mailto:monika.eder@unibw.de)).

### **Formale Hinweise zu den Abstracts**

Eingereicht können Abstracts mit max. 500 Wörtern zuzüglich Literatur bis zum 10.06.16 an Frau Eder ([monika.eder@unibw.de](mailto:monika.eder@unibw.de)).

Bitte beachten: Ein Abstract muss die Kontaktadressen aller Autoren und Autorinnen enthalten, die Institution, an der diese tätig sind sowie den Titel des geplanten Beitrages.

### **Geschäftsführende Herausgeberschaft**

Prof. Dr. Manuela Pietraß, Universität der Bundeswehr München

### **Kontaktdaten für Rückfragen**

Monika Eder, M.A.

E-Mail: [monika.eder@unibw.de](mailto:monika.eder@unibw.de)

Tel.: 089 6004 2127

### Postanschrift:

Professur für Erziehungswissenschaft mit Schwerpunkt Medienbildung

Fakultät für Humanwissenschaften (Medienzentrum)

Universität der Bundeswehr München

Werner-Heisenberg-Weg 39

D-85577 Neubiberg