

Thomas Walden  
**Trickster, Kreativität und Medienkompetenz**



Thomas Walden

**Trickster, Kreativität  
und Medienkompetenz**

kopaed (muenchen)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)



Für Zoe

**Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek** Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

Thomas Walden, Dr. phil. habil. ist Privatdozent an der Universität Bielefeld und arbeitete ab 2014 als Professor für Medienpädagogik an der Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz. Von 2004 – 2014 unterrichtete er Medienpädagogik an der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Bielefeld, an der er 2006 promovierte und sich 2015 habilitierte. Seine Arbeitsschwerpunkte sind die Gestaltung von Lehr- Lernszenarien zur Förderung der Kreativität sowie die Jugend- und Medienforschung. Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit ist Thomas Walden auch als freier Coach, Trainer und Autor tätig.

ISBN 978-3-86736-364-8

Druck: docupoint, Barleben

© kopaed 2016

Arnulfstraße 205, 80634 München

Fon: 089. 688 900 98 Fax: 089. 689 19 12

E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de) Internet: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

---

# Inhalt

<b>Start me up – don't burn me out</b>	<b>11</b>
<b>1 Strukturen der Moderne</b>	<b>23</b>
1.1 Epochen	24
1.2 Konturen der Moderne	24
1.3 Epochenwandel: Vom Mittelalter zur Neuzeit	27
1.4 Die Moderne	29
1.5 Die zweite oder flüchtige Moderne – die post-industrielle Moderne	31
1.6 Die Folgen der zweiten, reflexiven Moderne	32
1.7 Marktwirtschaftliches ‚Miteinander‘ – die flüchtige Moderne	34
1.8 Patchworkidentitäten	36
1.9 Konsum ohne Ende	38
1.10 Das digitale Zeitalter	42
1.11 Mediatisierung	43
1.12 Informationsflut	44
1.13 Vom Konsum zur Selbstverwirklichung	48
1.14 Die neuen selbstverständlichen Wahrheiten und Grundüberzeugungen	50
1.15 Berufsjugendliche?	53
1.16 Erfahrungswissen vs. aktuelles Wissen	54
1.17 Sichtbare Unsichtbarkeit	55
1.18 kurzer Exkurs: Information und Kommunikation	56
1.19 Herausforderungen auf dem Weg zur Selbstverwirklichung	56
1.20 Schnelles Wissen, schnelles Vergessen	58

<b>2</b>	<b>Der Trickster</b>	<b>61</b>
2.1	Erste Annäherung	61
2.2	Ein kurzer Blick auf die akademische Rezeption des Tricksters	62
2.3	Wer oder was ist ein Trickster?	63
2.3.1	C. G. Jung über den Trickster	63
2.3.2	Der Trickster in der Lesart von Joseph Campbell	65
2.4	Der Trickster im digitalen Zeitalter	66
2.5	Trickster in zeitgenössischen Filmen	68
2.6	Beispiele für Trickster in Film und Fernsehen	70
2.6.1	Captain Jack Sparrow	70
2.6.2	James Bond	71
2.6.3	Indiana Jones	72
2.6.4	Mark Zuckerberg und Steve Jobs	73
2.6.5	John Keating	74
2.6.6	Charlie Harper	75
2.6.7	Dr. King Schultz	76
2.6.8	Hamlet und Hermes	78
2.6.9	Oceans Eleven, Unfassbar	78
2.6.10	Logue, Lightman, Eulenspiegel, Solo, Star-Lord	79
2.7	Trickster – der kreative Geist	81
2.8	Wie Kreativität funktioniert	82
2.9	Being betwixt and in between	85
2.10	Trickster und Humor	86
2.11	Ein Beispiel: die Startup-Szene	88
2.12	Selbstverständliche Wahrheiten und Grundüberzeugungen 4.0	91
<b>3</b>	<b>Eine Metaerzählung der reflexiven, flüchtigen und digitalen Moderne</b>	<b>97</b>
3.1	Spielen	97
3.2	Paidia	98
3.3	Megakomplexität	100
3.4	Welche Bildung?	107
3.5	Medienpädagogik	109
3.6	Medienkompetenz	111
3.7	Entfessele die Medienpädagogik	115
3.8	Medienpädagogik zur Förderung der Schlüsselkompetenz Kreativität	120
3.9	Konturen der Selbstdimension	124



---

<b>4 Die Förderung der Selbstdimension – Trickstercoaching</b>	<b>127</b>
4.1 Einsteigen	128
4.1.1 Wissensbestände klären	129
4.1.1.1 Filmbeispiele	130
4.1.1.2 Werkzeuge und Übungen um Wissensbestände zu klären	136
4.1.2 Storytelling	140
4.1.2.1 Filmbeispiele	142
4.1.2.2 Erste Werkzeuge für Ihr Storytelling:	145
4.1.2.3 Die vertrackte Sache mit dem Humor	153
4.1.3 Kreativbeschleuniger: Kooperation und Kollaboration	156
4.1.3.1 Filmbeispiele	158
4.1.3.2 Werkzeuge zum Teambuilding für kooperatives/kollaboratives Arbeiten	161
4.1.3.3 Grundlegende Vereinbarungen der Kooperation und Kollaboration	170
4.1.3.4 Vorsprachliches Kennenlernen	172
4.1.3.5 Wechselseitiges Kennenlernen	173
4.2 Spielen	182
4.2.1 Ablenkung oder die Verneblung der Sinne	183
4.2.2 Grenzen überschreiten	191
4.2.3 Welten erzeugen	201
4.2.3.1 Verstand schärfen	202
4.2.3.2 Spuren lesen	208
4.2.3.3 Schneller Denken	218
4.2.3.4 Kopieren, Transformieren, Kombinieren	227
4.2.4 Verschwinden	234
4.3 Machen	243
4.4 Reflexion → Trans-Formation	252
<b>5 Die Differenz zwischen dem Trickster-Prinzip und dem Trickster</b>	<b>259</b>
Literatur	269



## Start me up – don't burn me out

„Die Welt ist groß genug,  
sie hat nur weniger zu bieten.“

(Captain Jack Sparrow, Fluch der Karibik 3)

„Feenglanz für alle!“ Ist das der omnipräsente Schlachtruf des vernetzten Zeitgeists? Als in den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts die digitale Revolution ausgerufen wurde, vermochten die Wenigsten abzuschätzen, mit welcher rasanter Geschwindigkeit sie sich durchsetzen würde und noch Weniger ahnten wie weitreichend die Folgen dieser Revolution für unser alltägliches Leben sein würden. Die Online Kommunikation erweitert alle bekannten Kommunikationsroutinen und beständig werden neue Spielarten erfunden. Dabei erstrahlen virtuelle Welten im digitalen Glanz und buhlen zugleich um Aufmerksamkeit. Die digitale Innovationsfreude beschleunigt sich weiterhin exponentiell, wenn man den zahlreichen Prognosen der Statistiker\_innen Glauben schenken will, wobei digitale Technologien zusehends auch die letzten Winkel der alltäglichen Lebenswelt<sup>1</sup> erschließen. Doch nicht nur das, digitale Gurus erschließen unterdessen auch immer neue Wege, um das Netz der Netze bis in die entferntesten Winkel der Erde und darüber hinaus zu bringen (vgl. Google, Project Loon; vgl. Facebook, Internet.org. beide Online verfügbar).

Während der Hype um die Entwicklung digitaler Technologien täglich neue Höhenflüge erfährt, stellen Expert\_innen fest, dass eine Kontrolle digitaler Infrastrukturen zusehends in die Ferne rückt. So erklärte beispielsweise der Kryptologe Rüdiger Weis auf dem 32. Chaos Communication Congress, dass die Mitarbeiter\_innen von Microsoft ihre aktuelle Windows Version nicht wirklich unter Kontrolle haben (vgl. Weis, 2015, Online verfügbar) und diese sich selbständig evolviere.

Nicht zuletzt aus solchen Gründen spalten digitale vernetzte Medien die Gemüter: Was dem Einen das neue Wunderland, erfüllt den Anderen mit Schrecken. Den Versprechungen vom einfachen Zugang zur und Partizipation an der Gesellschaft steht die Befürchtung des Verlustes der Privatsphäre in Verbindung mit totaler Überwachung ge-

1 Der Begriff der ‚alltäglichen Lebenswelt‘ entstammt der Denkrichtung des wissenssoziologisch fundierten Konstruktivismus, die auch die erkenntnistheoretische Grundlage dieses Buches ist. „Unter alltäglicher Lebenswelt soll jener Wirklichkeitsbereich verstanden werden, den der wache und normale Erwachsene in Einstellung des gesunden Menschenverstandes als schlicht gegeben vorfindet“ (vgl. Schütz u. Luckmann, 2003, 29).

genüber. Während die Einen das digitale Himmelreich preisen, befürchten die Anderen den Verlust der Menschlichkeit. Die Kontrahenten heißen Start Up versus Burnout oder digitale Unsterblichkeit versus gesellschaftlicher Tod.

Mit dem Internet der Dinge erreicht die Kommunikationsrevolution die nächste Stufe der digitalen Evolution. Das Internet der Dinge soll „[...] Erleichterungen des Alltags, neue Marktchancen durch Anwendungen im Konsumentenbereich und in der Logistik, aber auch für die Gesundheitsvorsorge“ (Sprenger, Engemann, 2015, 9) bieten. Smart Gadgets, Smart Industry, Smart Mobility, Smart Health, Smart Infrastructure, Smart Farming, Smart Money heißen die aktuellen ‘Buzz Words’. Doch die digitale Revolution scheint an dieser Stelle ins Stocken zu geraten. Zu teuer sei die neue Technik und schlimmer noch, ohne eine Standardisierung der Netzwerke wird die Effizienz des Internet der Dinge bezweifelt: „Auch wenn Industriestudien mittlerweile aufgeregt Einnahmen in Millionenhöhe versprechen, lässt die technische Entwicklung des Internets der Dinge prinzipiell zu wünschen übrig. 2015 fehlen immer noch grundlegende technologische Standards für das Internet der Dinge, die sicherstellen, dass sich alle Dinge nicht nur mit dem Internet, sondern auch untereinander drahtlos verbinden können“ (Bunz, 2015, 168). Deshalb verbringen Manager der IT-Branche einen wesentlichen Teil ihrer Arbeitszeit in Gremien, die Standardisierungen für Vernetzungstechnologien beschließen wollen. Mit eben dieser Standardisierung digitaler, vernetzter Systeme ziehen einige Problemwolken am Horizont auf, wie spätestens Edward Snowden und die Enthüllungen der Prism-Affäre im Juni 2013 der Welt bewusst gemacht haben.<sup>2</sup> Weshalb?

Auf den Märkten des Konsumenteninternetzes haben sich aktuell fünf Big Player herauskristallisiert, die quasi alle Bewegungen auf diesen Märkte (mit)gestalten: Apple, microsoft, Alphabet (ehemals Google), facebook und amazon (AmAfa). Diese Unternehmen werden gemeinhin auch als Datenkraken bezeichnet. Denn verglichen mit den Milliarden mobiler Geräte in den Händen der Endverbraucher\_innen ist die Anzahl der Rechenzentren, der so genannten Serverfarmen, überschaubar und „[d]ie Utopie von der alternativen, diversen und zentralen Öffentlichkeit würde den Gesetzen des Marktes nicht standhalten. Die Reise ging zurück zu leistungsschwachen Endgeräten und zentralen Großrechnern, die nun in der Hand einiger weniger großer Konzerne lagen. Diese Entwicklung war aus verschiedenen Sichten unvermeidlich und sowohl ökonomisch als auch ökologisch geboten“ (Neumann, 2015, 283). Diese wenigen Serverfarmen werden hauptsächlich von den AmAfa betrieben, bei denen somit sämtliche Datenstränge zusammenlaufen. Der Markt der mobilen Betriebssysteme wird zum größten Teil sogar von nur zwei Anbietern dominiert: Apple’s iOS und Google’s Android. Sie beliefern mit ihren Systemen die meisten Produzenten mobiler Geräte wie beispielsweise Smartphones und Tablets. Einhergehend mit

---

2 Die Programme der NSA dienen unter anderem zur Wirtschaftsspionage, zur gesellschaftlichen Kontrolle und zur diplomatischen Manipulation, wie die Dokumente, die Edward Snowden enthüllte, belegen. (vgl. Beuth, 2013, Online verfügbar)

der, aus technologischer Sicht notwendigen, Standardisierung der Betriebssysteme erhalten die Unternehmen, die über eine entsprechende Rechenleistung verfügen, einen enorm vereinfachten Zugriff auf die individuellsten und privatesten Daten ihrer User\_innen.

Die Konzentration der Marktmacht in so wenigen Händen, sorgt, in Verbindung mit den Enthüllungen von Edward Snowden, bei Datenschützer\_innen, aber auch bei Endverbraucher\_innen für Skepsis. Auch deshalb gerät die zügellose Verbreitung des Internet der Dinge ins Stocken.

Aber selbst wenn die alles umfassende digitale vernetzte Entwicklung nun etwas langsamer voranschreiten mag, als es die ersten medialen Hypes noch um das Jahr 2010 vermuten ließen, wird der Fortschrittsexpress unbrembar in Richtung Zukunft rauschen und das Internet der Dinge wird dabei eine wesentliche Rolle spielen. In welche Richtung es genau geht, ob digitale Demokratie oder Datendiktatur, ist derzeit noch offen (vgl. Helbing u.a. 2015, Online verfügbar). Klar ist jedoch, dass eine Dezentralisierung der Netzwerke, die die Marktmacht auf viele Server verteilt und damit unter anderem mehr Demokratie im Netz ermöglicht, ohne entsprechendes Engagement nicht zu erwarten ist. „Gegenwärtig scheint die Entwicklung von Netzwerken [...] nicht in diese Richtung zu laufen. Die großen Sirensen server fördern zwar Nischen für Informationsbörsen im kleinen Maßstab, demonetisieren sie aber gleichzeitig“ (Lanier, 2014, 432). Die großen Kuchenstücke des Geschäfts mit Big Data scheinen derzeit unter den AmAfa verteilt zu sein und nichts deutet daraufhin, dass sie vorhätten, diesen Kuchen anders zu verteilen.

Die fünf Big Player arbeiten, besonders mit Blick auf das Internet der Dinge, unverdrossen weiter am Ausbau ihrer Marktdominanz. Google stellt kürzlich das per Stimme aktivierbare System 'Google Home' (vgl. Vara, 2016, Online verfügbar) vor und setzt zudem nachdrücklich auf die Entwicklung künstlicher Intelligenz (vgl. Jouppi, 2016, Online verfügbar).

Facebook erwirbt nach WhatsApp und Instagram die Gesichtstausch-App Msqrd des StartUp Unternehmens Masquerade Technologies für einen unbekanntes Kaufpreis (vgl. Weidinger, 2016, Online verfügbar), um möglichen Mitbewerber\_innen auf dem digitalen Markt so früh wie möglich den Wind aus den Segeln zu nehmen. Zugleich entwickelt Facebook derzeit ein Bot-Service-System, das das Operieren der User\_innen mit zahllosen Apps vereinfachen will, indem sie nur noch über Messenger Systeme mit einer Art künstlichen Intelligenz kommunizieren müssen (vgl. The Economist, Online verfügbar).

Trotz oder gerade wegen aller Konzentrationsbewegungen auf den Märkten ist die Tendenz unübersehbar, dass westlich orientierte demokratische Gesellschaften gegenwärtig von Industrie- zu Informationsgesellschaften transformieren. Wenn die These bislang zutrifft, dass die Wirklichkeit unserer alltäglichen Lebenswelt gesellschaftlich konstruiert wird, wie Peter Berger und Thomas Luckmann (vgl. Berger u. Luckmann, 2003) schreiben, findet diese These im Angesicht des digitalen Wandels noch einmal verstärkte Bestätigung, da der digitale Wandel von vielen Vertreter\_innen aus (IT-)Wirtschaft, Politik, Wissen-

schaft, und Kultur auf allen Kanälen mit Nachdruck proklamiert wird. „Wir sind heute Zeugen, Teilhaber und Gestalter eines solchen technologischen Sprunges. Die Digitalisierung ist dabei, schon heute die intelligente, informationsbasierte, hochproduktive und hochvernetzte Welt zu schaffen, die noch vor wenigen Jahren eher ferne Zukunftsvision als realistisches Szenario war“ (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2016, 6, Online verfügbar).

Im Zuge solcher Proklamationen wird immer wieder beklagt, dass es in vielen Branchen an qualifiziertem Nachwuchs mangle. Ein ‚digital native‘ zu sein schütze nicht davor, ein ‚digital naive‘ zu sein. Anders gesagt, nur weil man mit digitalen Technologien selbstverständlich aufwächst, bedeutet das noch nicht, dass man sie auch, wie hier gewünscht wird, nutzt. Weil aber die Transformation zur Informationsgesellschaft offensichtlich vollzogen sein will, um auf dem Weltmarkt wettbewerbsfähig zu bleiben, wird der Bildungssektor mit Nachdruck mit der Aufgabe betraut, die ungeheure Anstrengung auf sich zu nehmen, mit der rasenden Geschwindigkeit technischer Entwicklung Schritt zu halten und nachwachsende Generationen für die digitalen Herausforderungen auf den internationalen Märkten fit zu machen.

Eine Lösung für diese Herausforderung scheint bereits vorhanden, da digitale Lernformen und Lernszenarien längst in den Fokus der Aufmerksamkeitsindustrie gerückt sind und dort um die besten Plätze wetteifern. Legionen digitaler Lernanbieter\_innen stellen Angebote zum leichteren, besseren, schnelleren und sonstwie optimierten Lernen für jedes Unterrichtsfach und Wissensgebiet zur Verfügung. Hier ist tatsächlich Aufmerksamkeit geboten! Denn das Postulat wirtschaftlichen Erfolgs, dem Wirtschaftsunternehmen nun einmal grundsätzlich unterliegen, klärt nicht die Frage, welches der zahllosen digitalen Lern-Angebote das Lernen wie und vor allem zu welchem Zweck fördern soll. Ein derart schnell wachsender Markt, wie derjenige digitaler Lernangebote wirft daher Fragen auf. Nämlich die, ob die ‚industriellen‘ Angebote die vorhandenen Bedarfe befriedigen und, was vielleicht noch wichtiger ist, zu welchen Konditionen und mit welchem Ziel sie dies leisten. Das in der Wirtschaft stets vorherrschende Prinzip der Gewinnmaximierung gibt jedenfalls Anlass zu vermuten, dass der individuelle Lernerfolg nicht unbedingt die primäre Motivation privatwirtschaftlich erzeugter Lernangebote ist.

Im Kontext des digitalen Wandels werden zudem die Schlüsselkompetenzen für das 21. Jahrhundert allgegenwärtig verhandelt. Hierbei wird regelmäßig postuliert, dass das Coding, also das Programmieren, nun verpflichtende Aufgabe in formalen Bildungskontexten werden müsse, da ohne entsprechende digitale Kenntnisse eine gesellschaftliche Partizipation undenkbar sei. Grundsätzlich ist gegen Coding als einer weiteren Kulturtechnik, die dem Kanon des Allgemeinwissens in gewissem Umfang beizufügen ist, sicherlich nichts einzuwenden. Doch ob dieser Umstand ein eigenständiges Schulfach ‚Informatik‘ rechtfertigt, wie es vielerorts wieder beschworen wird, sei dahingestellt. Das Argument für ein Unterrichtsfach Informatik lautet immer wieder, dass Kinder und Jugendliche

Programmieren lernen müssen, um überhaupt noch gesellschaftlich partizipieren zu können. Das entspricht ungefähr dem Argument, dass man Schauspielerei als verpflichtendes Schulfach einfordert, damit Schüler\_innen gut bezahlte Hollywoodstars werden können. Gesellschaftliche Partizipation und Coding-Kompetenzen schließen sich sicherlich nicht gegenseitig aus, aber die Fähigkeit Programmieren zu können allein ermöglicht sicherlich noch keine gesellschaftliche Partizipation.

Solchen und anderen Übertreibungen auf dem Weg zur Informationsgesellschaft stellt die Landesregierung Nordrhein-Westfalen auf dem „Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen“ ein Thesenpapier zum „Lernen im digitalen Wandel“ (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, Online verfügbar) gegenüber, das erste Grundlagen dessen enthält, welcher Ressourcen Bildung unter den gegenwärtigen Vorzeichen bedarf. In diesem Papier heißt es abschließend: „Der digitale Wandel ist eine Herausforderung, die sowohl organisatorisch als auch finanziell in gesamtgesellschaftlicher Verantwortung konstruktiv und kooperativ unter Berücksichtigung der Megatrends – wie „Work-Life-Balance“, „demografischer Wandel“ oder „Big Data“ – und Ressourcen zu gestalten ist“ (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, Online verfügbar). Mit dem Medienpass NRW wird zudem ein breites Portfolio an medialen Lehr-Lernangeboten und zu fördernden Medienkompetenzen für die schulischen Jahrgangsstufen von der 1. bis zur 10. Klasse sowie dem Elementarbereich vorgestellt. Diese reichen inhaltlich vom algorithmischen und analytischen Denken über Coding, Cyberbullying, Datenschutz, E-Learning, Filmanalyse bis hin zu Partizipation, Urheberrecht, Videoproduktion usw.. Allein die Themenvielfalt deutet bereits an, dass ein breit aufgestelltes Fach Medienpädagogik notwendig ist.

Das Thesenpapier zum „Lernen im Digitalen Wandel“ postuliert darüber hinaus auch den Themenkomplex der Inklusion zu berücksichtigen. Seit der Verabschiedung der Behindertenrechtskonvention durch die UN-Vollversammlung im Jahr 2006 drängt die Frage, inwiefern eine Pädagogik der Inklusion in Schulen realisiert werden könne, immer mehr in den Mittelpunkt pädagogischer Fragestellungen. Auch die Medienpädagogik bleibt davon nicht unberührt: „Die Förderung digitaler Medienkompetenz muss im Sinne der Inklusion gerade auch benachteiligte

Gruppen in den Blick nehmen, z.B. Menschen mit Behinderungen, Flüchtlinge und alle Menschen in schwieriger wirtschaftlicher und/oder sozialer Lage. Der Digitale Wandel bietet gerade auch diesen Menschen zusätzliche Chancen auf ein selbstbestimmtes Leben und gesellschaftliche Teilhabe“ (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, Online verfügbar). Hinsichtlich einer inklusiven Pädagogik vermag Medienpädagogik scheinbar zu punkten, konstatieren ihre Vertreter\_innen doch immer wieder, wie sehr digitale Medien die äußerst heterogen strukturierten Lernausgangslagen von Lernenden berücksichtigen könnten, da durch sie ein individuelles Lernen mit individuellen Zugängen zu allen Lern-

inhalten möglich sei. Um gesellschaftliche Partizipation für alle zu ermöglichen, bedürfen die bestehenden Ansätze jedoch eines deutlichen Ausbaus.

Denn was bei all diesen medienpädagogischen Themenfeldern bislang kaum berücksichtigt ist, ist die erreichte Stufe technologischer Entwicklung: Das Internet der Dinge. Dieses stellt „[...] die Zentralstellung des Menschen als Instanz des Wahrnehmens durch die allgegenwärtige technische Kapazität in Frage [...] Die Bedeutung des menschlichen Subjekts als Empfänger medialer Übertragungen sei aufgehoben oder wenigstens fraglich, weil Medien selbst in der Übertragung Daten zur Organisation ihrer Umgebung sammeln, ohne dabei noch auf die Leistungen der Sinneswahrnehmung angewiesen zu sein“ (Sprengrer, Engemann, 2015, 26). Dies erfordert in der medienpädagogischen Arbeit die Rolle des Menschen in der digitalisierten Gesellschaft neu zu be- und zu durchleuchten. Denn die Rolle des Menschen ist nun auch in Relation zu den ‚Dingen‘ zu betrachten, die durch ihre digitale Aufrüstung und Vernetzung dem Menschen fortan auf Augenhöhe begegnen. „Immerhin steht hier nicht weniger zur Revision als unsere bisherigen kulturellen Vorstellungen von Raum und Zeit, Öffentlichkeit und privater Sphäre, die Beziehungen von Ich und Welt, Mensch zu Mensch, Körper und Umgebung. Die Organisation menschlicher Gesellschaften, die konstitutiv auf Intersubjektivität angelegt ist, wird mit einer radikal selbstbezüglichen Technik überzogen, in deren Logik Kommunikation zum Befehlsaustausch mutiert“ (Adamowsky, 2015, 129). Die Aus- und Verbreitung der digitalen Welt ist dabei unbedingt mit wirtschaftlichen Verflechtungen verknüpft, in die der Mensch in westlich orientierten, demokratischen Gesellschaften ungefragt eingebunden wird. „Das heutige Subjekt ist ein Unternehmer seiner selbst, der sich selbst ausbeutet. Es ist gleichzeitig ein Überwacher seiner selbst. Das selbstausbeutende Subjekt führt ein Arbeitslager mit sich, in dem es gleichzeitig Opfer und Täter ist. Als selbstausleuchtendes, selbstüberwachendes Subjekt führt es ein Panoptikum mit sich, in dem es Insasse und Aufseher zugleich ist. Das digitalisierte, vernetzte Subjekt ist ein *Panoptikum seiner selbst*“ (Han, 2015, 84. Hervorh. im Orig.). Diese Matrix aus wirtschaftlichen Interessen und technologischen Möglichkeiten legt es deshalb auch nahe, die gesellschaftliche Rolle des Menschen unter den Vorzeichen des digitalen Wandels einer Revision zu unterziehen.

Das erscheint nicht zuletzt vor dem Hintergrund relevant, dass der Mensch gegenüber digitalen Systemen, als das fehlerhafte System angesehen wird, da digitale Systeme laut Informatikexpert\_innen, aufgrund ihrer binären Logik stets fehlerfrei operieren. Wenn Fehler in digitalen Systemen auftreten, hat der Mensch sie verursacht, heißt es. Zu diesem Umstand tritt zudem noch hinzu, dass der Mensch gegenüber der exponentiell ansteigenden Beschleunigung der Innovationsschübe digitaler Medien ständig im Hintertreffen bleibt.

Die Aufgabe der Medienpädagogik besteht nun darin, die Herausforderungen des digitalen Wandels mit der Individualität und Heterogenität der Menschen zu verknüpfen,



gesellschaftlich zu reflektieren und Bildungskonzepte zu entwickeln, die die individuelle Partizipation an der Gesellschaft zu fördern vermögen.

Ich hoffe mit dieser Skizze deutlich gemacht zu haben, wie groß die Bandbreite medienpädagogischer Themen inzwischen ist. Es stellt sich aber die Frage, wo und wann all diese Themen im Unterricht Platz finden sollen. Zwar hat die Medienpädagogik inzwischen als Querschnittmaterie Einzug in die schulischen Curricula gehalten, doch angesichts der skizzierten Herausforderungen drängt sich mir die Frage auf, ob es nicht sinnvoller wäre, sämtliche anderen Schulfächer als Querschnittmaterie zur Medienpädagogik anzulegen.

Die Frage mag auf den ersten Blick absurd klingen, doch auf den zweiten Blick hat sie eine doppelte Berechtigung. Sie stellt sich erstens aufgrund der dargestellten Fülle medienpädagogischer Lernfelder, die in den ohnehin schon knappen Ressourcen schulischer Curricula berücksichtigt werden müssen.<sup>3</sup> Sie stellt sich aber auch deshalb, weil die Lernfelder die mit dem digitalen Wandel einhergehen kein Selbstzweck sind. Wenn sich die alltägliche Lebenswelt verändert, verändert sich auch die Arbeitswelt. „Insbesondere der Megatrend der Digitalisierung verändert die Arbeitswelten, die Unternehmens- und Wissenskulturen sowie die dazugehörigen Führungsverständnisse“ (Erpenbeck, Sauter, 2013, 177). Hinter den Veränderungen der Arbeitswelt steht dabei zuerst das Primat wirtschaftlicher Kosteneinsparungen, das dazu führt, dass die Unternehmen höhere Gewinne realisieren können. Erst damit werden sie, so heißt es, auf den internationalen Märkten wettbewerbsfähig. Entsprechend sind „[...] die erfolgreichsten Wirtschaftsmodelle der Zukunft wohl die, die mit weniger teuren Produktionsfaktoren, darunter auch die menschliche Arbeitskraft, weiterhin Werte schaffen können. Das bedeutet dass ein Abbau von Material und Arbeit, einhergehend mit einer höheren Effizienz im Transport- und Vertriebswesen, einen Boom im Bereich der digitalen oder virtuellen Produkte, Dienstleistungen und Informationen auslösen wird“ (Watson, 2014, 108). Entgegen der Vermutung (oder Hoffnung?) mancher Manager wird sich die Veränderung der Arbeitswelten zudem durch sämtliche Hierarchieebenen der Arbeitsprozesse hindurchziehen. „Wir haben uns längst daran gewöhnt, dass Maschinen uns körperliche Arbeit abnehmen. Niemand staunt, wenn die *Tagesthemen* mal wieder eine Armee von Schweißrobotern in einer Autofabrik zeigen, um irgendeine Wirtschaftsmeldung zu bebildern“ (Gaede, 2015, 83, Hervorh. im Orig.). Die Transformation der Arbeitswelt wird aufgrund des wirtschaftlichen Gebotes zur Gewinnmaximierung aber nicht auf einfache Tätigkeiten beschränkt bleiben, sondern auch früher oder später zumindest die unteren Managementebenen erreichen. Wie das? Aufgrund der ohnehin schon vorherrschenden Teilung der Arbeitsprozesse in immer kleinere Arbeitsschritte werden alle einzelnen Schritte immer routinierter und damit berechenbarer. Das gilt insofern auch für Entscheidungsprozesse auf mittleren Managementebenen,

3 Hierbei wird im Unterricht noch viel zu selten die Dynamisierung der Wissensbestände, die mit den digitalen Technologien einhergeht, berücksichtigt (vgl. Siemens, 2006).

die in berechenbare Schritte unterteilbar sind. Ihre Berechenbarkeit öffnet sie letztlich für den digitalen Zugriff. „Je stärker die menschlichen Entscheidungen in Unternehmen auf Basis von Daten getroffen und auch in Form von Daten dokumentiert werden, desto bessere Vorhersagen über die Zukunft können Maschinen daraus ableiten – und damit auch genuin menschlich erscheinende Qualitäten wie Erfahrung oder Einschätzungsvermögen ersetzen. Und je besser sie das können, desto weniger sind Unternehmen von Infrastrukturen abhängig, in denen Arbeitskräfte Analysen und Prozessmanagement betreiben [...]“ (Gaede, 2015, 86). Selbst wenn es noch einiger Zeit bedarf, bis in den Unternehmen das Vertrauen vorhanden sein wird, Maschinen mit Managementfunktionen zu betrauen, die heute noch dem Menschen vorbehalten sind, wird dieser Trend auf Sicht kaum abzuwenden sein. Und es stellt sich nicht erst dann die Frage, welche Rolle der Mensch in der Arbeitswelt der Zukunft spielt. Für eine Bildungsarbeit, die Medienkompetenzen fördern will, damit Individuen an der Gesellschaft auch zukünftig noch aktiv partizipieren können, ist diese Frage daher schon jetzt relevant.

Aufgrund dieser Vorzeichen befindet sich der Bildungssektor von drei Seiten in einer Klammer, die durchaus als Dilemma angesehen werden kann. Erstens beanspruchen die traditionellen Disziplinen weiterhin Raum in den schulischen Curricula, in denen ohnehin zu wenig Zeit vorherrscht, um allen bestehenden Themen ausreichend gerecht zu werden. Zweitens beansprucht nun die Medienpädagogik mit einiger Berechtigung, einen gewichtigen Platz in den zweifelsohne überlasteten Curricula einzunehmen, um die mit dem digitalen Wandel einhergehenden Veränderungen in der Bildungsarbeit aufzugreifen. Drittens lässt sich mit dem digitalen Wandel eine ungeheure Beschleunigung der Diversifikationszeiträume medialer Innovationen, auch im Hinblick auf das Internet der Dinge beobachten, durch die die Verhältnisse in den Gesellschaften noch nachhaltiger beeinflusst werden, als dies bislang der Fall ist. Um diesem komplexen Dilemma zu entkommen scheinen deshalb kreative Lösungsansätze gefragt.

Die komplexe Gemengelage dieses Dilemmas führte mich zu Überlegungen, wie grundsätzlich mit Dilemmata umgegangen wird. Im Zuge diesbezüglicher Recherchen fiel mir die Figur des Tricksters ins Auge, die von der deutschsprachigen wissenschaftlichen Forschung bislang weitgehend vernachlässigt wurde, während sie im englischsprachigen Raum in vielen Sektoren rezipiert wird. Um was für eine Figur handelt es sich dabei?

Der archaische Trickster ist eine Figur, die den Umgang mit Dilemmata bestens beherrscht und die gerade in unsicheren Zeiten einen Ruhepol darstellt. Die Figur des Tricksters begleitet die menschliche Evolution bereits seit dem paläolithischen Zeitalter, wie der Mythologe Joseph Campbell feststellt. Campbell betrachtet dabei die Figur des Tricksters als Überbringer der Kultur und interpretiert seine Darstellung in den verschiedenen Kulturen der Menschheit zugleich als deren Lehrer (Campbell, 1996, 308). Tricksterfiguren

treten bemerkenswerterweise immer dann vermehrt in der menschlichen Evolution auf, wenn Gesellschaften sich, ausgehend von Dilemmasituationen, in Transformationsphasen befinden. Mit den Tricksterfiguren gehen dann stets Innovationen für menschliche Gesellschaften einher. "Trickster makes this world" (Hyde, 2008). Um diese Figur näher zu erläutern werde ich ihr in diesem Buch ein eigenes Kapitel widmen. Dabei spanne ich die Figur zwischen wissenschaftlichen Quellen sowie Quellen aus der Unterhaltungsbranche auf, um sie so transparent wie möglich zu illustrieren.

Angesichts der Rede von der Transformation der Gesellschaft von einer Industrie- zur Informationsgesellschaft, die von fortwährenden Innovationsfluten begleitet wird, habe ich mir dann die Frage vorgelegt, ob und wenn ja, welche Rolle die Tricksterfigur im gegenwärtigen Transformationsprozess spielt. Ich habe feststellen können, dass sich viele der gegenwärtigen Innovationsprozesse an die Handlungsprinzipien des Tricksters anlehnen, allerdings vor dem Hintergrund, dass sie einer ökonomischen Wertschöpfung dienen. Dieses Phänomen bezeichne ich als das Trickster-Prinzip.

Das Trickster-Prinzip bette ich in der weiteren Darstellung in die gesellschaftlichen Paradigmen des jungen 21. Jahrhunderts ein und illustriere, inwiefern dieses Prinzip sich heute bereits in scheinbar jeder kulturellen Domäne widerspiegelt. Daraus folgt für mich die Frage, welche Bildungsanstrengungen angesichts der komplexen Voraussetzungen sinnvoll erscheinen. Die Frage führt mich dann zu den Grundzügen einer Medienpädagogik, die die Förderung der Kreativität in den Mittelpunkt stellt. Zur Orientierung einer solchen Medienpädagogik erachte ich dabei, trotz aller Transformationen, die der digitale Wandel mit sich bringt, weiterhin die Medienkompetenz als relevant, die die Förderung eines gesellschaftlich handlungsfähigen Subjekts in den Mittelpunkt ihrer Anstrengungen stellt. Ich werde daher zunächst das Medienkompetenzmodell von Dieter Baacke als Grundlage medienpädagogischer Aufgaben und Zielorientierungen darstellen. Um jüngeren medialen Entwicklungslinien gerecht zu werden, wurde Baackes Modell bereits von verschiedenen Vertreter\_innen der Medienpädagogik aktualisiert. Eine dieser Aktualisierungen des Modells stammt von Bernd Schorb, dessen Modell ich ebenfalls präsentieren werde. Aufsetzend auf dem Modell von Schorb, stelle ich dann ein Medienkompetenzmodell zur Förderung der Kreativität vor. Diese neuerliche Aktualisierung scheint mir angesichts des fortschreitenden digitalen Wandels geboten. Bei diesem Medienkompetenzmodell handelt es sich um die Erweiterung des Medienkompetenzmodells um eine Art kreativer Selbstdimension. Diese Dimension korrespondiert wechselseitig mit den Wissens-, Handlungs- und Bewertungsdimensionen des Schorb'schen Modells. Der Selbstdimension kommen dabei zwei Funktionen zu: sie soll Lernenden Wege zum selbständigen Lernen eröffnen und sie soll Lehrenden eine Idee davon geben wie Lehr-Lernprozesse gestaltet werden können, die zum selbständigen Lernen anregen. Der Förderung dieser Dimension ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Dieses Kapitel will also eine Vorstellung davon geben, wie eine Medienpädagogik zur Förderung der Kreativität zu konstituieren

wäre, die den Herausforderungen des digitalen Wandels gewachsen ist. Die Inhalte der zu fördernden Dimension leite ich dabei aus den Handlungsmaximen des Tricksters ab. In diesem Kapitel werden deshalb auch zahlreiche Beispiele aus Filmen zur Illustration herangezogen. Zudem biete ich in diesem Kapitel die jeweiligen Handlungsprozesse in Form von Übungen und Spielen als Werkzeuge an. Dies ist mit dem Umstand verbunden, dass der sprachliche Duktus in diesem Kapitel zuweilen eher spielerischer Natur sein wird. Der spielerische Duktus ist dabei der Haltung des Tricksters entlehnt, die unter anderem dadurch gekennzeichnet ist, sich selbst nicht zu ernst zu nehmen. Das erfolgt jedoch nicht, um den Text abzuwerten, sondern in didaktischer Absicht, um einerseits die Zugänge zu dem in mehrfacher Hinsicht komplexen Handlungsportfolio des Tricksters niederschwellig zu gestalten.<sup>4</sup> Andererseits will ich damit auch der Forderung der Inklusion nach einer möglichst barrierefreien Kommunikation in der Didaktisierung nahe kommen.

Abschließend widme ich mich in diesem Buch der Frage, inwiefern die Figur des Tricksters im Zeitalter des digitalen Wandels tatsächlich „Feenglanz für alle!“ bedeuten könnte. „Feenglanz für alle!“ ist nämlich keine Zeitgeistformel, die sich ein ausgebuffter Marketingprofi nach jahrelangem Studium und jahrzehntelanger Praxis ausgedacht hat. Bei diesem Bonmot handelt es sich um die Worte von Zoe. Sie ist Fan von Peter Pan und Tinkerbell, zweieinhalb Jahre alt und reißt ihre Arme hoch in die Luft, wenn sie dieses Motto begeistert in die Welt ruft. „Feenglanz für alle!“ scheint mir durchaus dazu angetan zu sein, einen Umgang mit den gegenwärtigen Transformationsprozessen zu finden, die der digitale Wandel mit sich bringt. Denn was Zoe mit Feenglanz für alle meint, wenn sie dabei die Arme in die Luft reißt, ist, dass alle mit ihr fliegen sollen. Dafür wird der Feenglanz benötigt, der von der Fee Tinkerbell verteilt wird. Jede\_r der/die damit in Berührung kommt, erhält die Freiheit zu fliegen wenn er/sie möchte und zwar bis ins sagenumwobene Nimmerland.

Mit diesem Bild von Freiheit im Blick lässt sich der Feenglanz als eine Metapher für das Internet interpretieren. Denn immerhin wurde das Internet aufgrund der Versprechungen massenkompatibel, unendliche Freiheiten zu ermöglichen und an jeden beliebigen Ort reisen zu können.<sup>5</sup>

Ganz so einfach ist es jedoch nicht. Die hier vorgestellte Metapher bliebe unvollständig ohne die zweite Komponente, die es in der Welt von Tinkerbell braucht um fliegen zu können. Diese zweite Komponente erklärt Peter Pan höchstpersönlich: „Es ist wichtig, dabei erhebende Gedanken zu haben“ (Barrie, 1988, 86). Erst die Kombination aus Feenglanz und erhebenden Gedanken ist es also, die das Fliegen durch den offenen, unverstellten Raum erlaubt. Mit anderen Worten, erst die Korrespondenz zwischen Ding und menschlicher Kre-

4 Aus demselben Grund erlaube ich es mir die Leser\_innen zuweilen im Text direkt anzusprechen und sogar die eigentlich unsägliche Form eines vergemeinschaftenden „Wir“ zu benutzen.

5 Microsoft warb 1994 in TV-Spots mit der Frage „Where do you want to go today?“ (vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=OG4mqQB1E3I>, Zugriff am 15.02.2016).

ativität eröffnet Zugänge zur Freiheit. Ist es nicht auch erst die Korrespondenz zwischen Mensch und Internet, die die Freiheit ermöglicht an alle Orte zu reisen? Wirkliche Freiheit bedeutet auch, außerhalb von Wolken fliegen zu können und wer jemals in einem Flugzeug gesessen hat weiß, wie ungemütlich es ist, wenn das Flugzeug durch Wolken fliegt: Die Sicht ist minimal, es regnet oder hagelt heftig, unter Umständen wird man kräftig durchgeschüttelt und im schlimmsten Fall stürzt man ab. Um im Bild zu bleiben: Ein Flug, der allein durch die Cloud, Entschuldigung, ich meine natürlich die Wolken führt, birgt einige Tücken.

Wenn Wirklichkeit gesellschaftlich konstruiert wird, sind Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien unter den gegebenen Vorzeichen unverzichtbar, um gesellschaftlich partizipieren zu können. Ob eine demokratische Gesellschaft dabei jedoch auf die Ausbildung freier kreativer Kompetenzen ihrer Subjekte verzichten kann und dabei eine demokratische Gesellschaft bleibt, wäre erst zu beweisen. Diese Diskussion ist aber nicht das Thema dieses Buches. Dieses Buch will dazu beitragen, diesen Prozess aktiv mitgestalten zu können, um eine fruchtbare Interaktion zwischen Mensch und digitaler Technologie unter den Bedingungen des digitalen Wandels und darüber hinaus zu ermöglichen.

Zu diesem Zweck erscheint es mir auch sinnvoll, die grundlegenden Parameter gegenwärtigen gesellschaftlichen Handelns sichtbar zu machen. Deshalb eröffne ich das Buch mit einer Beschreibung des Weges von den Industrie- zu den Informationsgesellschaften. Die Darstellung dieses Weges basiert auf den Arbeiten von Ulrich Beck und Zygmunt Bauman, deren Gesellschaftsdiagnosen mich mit Blick auf den digitalen Wandel dazu führen, in der Folge sukzessive von einer reflexiven, flüchtigen und digitalen Moderne zu sprechen.

Ich möchte an dieser Stelle Barbara und Zoe Walden von ganzem Herzen dafür danken, dass sie mich in jeder Phase des Entstehungsprozesses dieses Buches unterstützt und kreativ inspiriert haben. Darüber hinaus bedanke ich mich bei Michael Atzwanger, Martin Hoyer, Simon Seereiner, Philip Karsch, Markus Amadeus Sievers, Petra Pansegrau, Sascha Braun, Ben Budde, Johannes Mettin, Elisabeth Winklehner, Christian Sonnenberg sowie den Studierenden der PHDL im Sommersemester 2015 und 2016 für die konstruktiven Gespräche, Anregungen und Ideen zum Thema dieses Buches. Zuletzt sei Annelena Witthus, Tobias Namnieks und Natalia Fast dafür gedankt, dass sie sich bereit erklärt haben, die Korrekturlesung dieses Buches zu übernehmen.



# 1 Strukturen der Moderne

„Die moderne Zeit heißt modern, weil sie nicht mehr unveränderliche Ideen, sondern modellierbare Modelle, Moden hat.“  
(Villem Flusser).

Um einen Zugang zum Thema dieses Buches zu finden, suche ich in diesem Kapitel zunächst einen Weg, der die gesellschaftlichen Ursachen für die Phänomene der Gegenwart beschreibt. Dieser Weg soll zugleich auch eine Argumentationsgrundlage dafür liefern, weshalb unsere Gegenwart anschlussfähig zu sein scheint an eine uralte mythologische Figur wie den Trickster. Zu diesem Zweck lauten die Leitfragen dieses Kapitels: Welche Voraussetzungen befeuern die Gegenwart im frühen 21. Jahrhundert? Und welche Vorstellungen von Welt und Gesellschaft treten heute in den Hintergrund?

In diesem Abschnitt wird zunächst der Zeitraum, der mit dem Begriff ‚Moderne‘ benannt ist, mit seinen komplexen Zusammenhängen und gesellschaftlichen Entwicklungen in eine handhabbare Form portioniert. Im Zuge dieser Portionierung wird es zwangsläufig geschehen, dass ich bestimmte Aspekte betone, während andere zu kurz kommen oder sogar ganz unter den Tisch fallen. Dabei entfalte ich hier eine Perspektive auf die Gegenwart, die nach dem Nährboden für die Innovationsflut im Zeitalter des digitalen Wandels sucht.

Um dies unternehmen zu können suche ich mir zunächst einen Aussichtspunkt, von dem aus ich das Geschehen beobachten kann. Man kann das mit dem Betrachten einer Landschaft vergleichen. Denn es macht einen Unterschied, ob ich mir eine Landschaft auf der Höhe der Grasnarbe anschau oder ob ich sie von der Spitze eines Hügels betrachte. Auf der Höhe der Grasnarbe fallen mir zwar die unterschiedlichsten Pflanzen, Gräser und Insekten auf und ich kann beobachten wer so alles zwischen den einzelnen Grashalmen herumkreucht. Ich kann verfolgen, wie Pflanzen wachsen, welche Wege bestimmte Insekten wählen und was sie an bestimmten Punkten tun oder lassen, wie sie sich verhalten, wenn sie anderen begegnen usw.. Diese Mikroperspektive vermag durchaus meine Aufmerksamkeit zu fesseln, doch dabei gerät mir zwangsläufig die Landschaft insgesamt aus dem Blick. Da ich aber einen Überblick anbieten will, wähle ich also den Blick auf die Landschaft von einem Hügel aus.

## 1.1 Epochen

Eine gängige Praxis, die vielleicht noch aus dem Geschichtsunterricht bekannt ist, ist es historische Abläufe in Zeitabschnitte zu gliedern, die mit dem Oberbegriff ‚Epoche‘ bezeichnet werden. Ganz grundsätzlich wird dabei ein Zeitabschnitt als Epoche verstanden, der durch bestimmte, gesellschaftlich übergreifende, selbstverständliche Wahrheiten und Grundüberzeugungen geprägt ist, die von den Menschen, die in einer solchen Epoche lebten akzeptiert wurden und nach denen sie lebten und handelten.

In Europa werden Antike, Mittelalter und Neuzeit als die wesentlichen Epochen bezeichnet. Diese Epochen lassen sich selbstverständlich in weitere, kleinere Zeitabschnitte unterteilen. Die Antike wird beispielsweise im Allgemeinen in frühe Antike, griechische Antike, Zeitalter des Hellenismus, römische Antike und Spätantike untergliedert. Ähnliches gilt für das Mittelalter, das in frühes Mittelalter, Hochmittelalter und Spätmittelalter unterteilt wird. Und die Neuzeit wird in Renaissance, Aufklärung und Moderne unterteilt. Auf diese Weise hat man mit wenigen Worten rund dreitausend Jahre menschlicher Geschichte erfasst. Von der jüngsten Epoche, der Neuzeit, ihrer Entstehung und insbesondere der Phase der Moderne soll im Folgenden die Rede sein.

## 1.2 Konturen der Moderne

Die jüngste Epoche der europäischen Geschichte wird als Neuzeit bezeichnet. Die aktuelle Phase der Epoche der Neuzeit ist darin durch den Begriff der Moderne gekennzeichnet. Was verbirgt sich hinter diesem Begriff und was zeichnet diese Zeit aus, so dass sie sich von anderen Phasen in anderen Epochen unterscheidet?

Hardt und Negri stellen fest, die „[...] Moderne kappt ihre Verbindungen zur Vergangenheit und erklärt die Immanenz zum neuen Paradigma für Welt und Leben. Sie entwickelt Erkenntnis und Handeln in Form des wissenschaftlichen Experiments und schlägt die Richtung hin zu einer demokratischen Politik ein, indem sie den Menschen und sein Begehren in den Mittelpunkt der Geschichte rückt“ (Hardt u. Negri, 2002, 88).

In Wissenschaft und Literatur ist nicht eindeutig geklärt, ab welchem Zeitpunkt von der Moderne zu sprechen ist. Unterschiedliche akademische Disziplinen wie zum Beispiel Geschichte, Philosophie, Literaturwissenschaft, Musikgeschichte, Kunst und Soziologie verorten den Beginn der Moderne zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Aber auch wenn die verschiedenen Disziplinen den Beginn der Moderne mit unterschiedlichen Zeitpunkten verbinden, erscheinen die Merkmale, die eine entsprechende Umwälzung der gesellschaftlichen Verhältnisse anzeigen, über alle Disziplinen hinweg weitgehend identisch. Kurz: Ein bestimmter Zeitpunkt für den Beginn der Moderne ist nicht auszumachen. Auszumachen ist



allerdings das, was die Moderne kennzeichnet. Die Merkmale, die die Moderne kennzeichnen gehen mit bestimmten Begriffen einher, die ich hier in aller Kürze nennen will:

Zunächst ist hier der Begriff der **Säkularisierung** zu nennen. Dieser Begriff meint eine Verweltlichung der Lebensumstände, also eine Abkehr von der engen Bindung der Menschen an die Religion. Die Säkularisierung setzte im Kontext des Zeitalters der Aufklärung (ab der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts) ein. Säkularisierung meint, dass Entscheidungen über die Lebensführung nicht mehr in erster Linie nach den Statuten von Kirche und Religion zu treffen sind, sondern es sollten nun Entscheidungen auf der Grundlage der Vernunft getroffen werden (vgl. Schimank, 2000, 174ff.). Damit geht auch der zweite Begriff einher, der die Moderne kennzeichnet: die **Rationalisierung**. Rationalisierung meint die Vorherrschaft vernünftiger, empirisch überprüfbarer Überlegungen (vgl. Harari, 2013, 377ff.).

Rationale Überlegungen bilden dann die Grundlage für den dritten Begriff, der als wesentliches Merkmal der Moderne gilt: Die **Industrialisierung**. Die Industrialisierung bedeutet den Wandel von einer handwerklichen, agrarisch organisierten Kultur zur industriellen Massenproduktion mit den Prozessen der Arbeitsteilung. Im Zuge der Industrialisierung veränderten sich die Arbeitswelten der Menschen grundsätzlich. Arbeiten, die bis dahin zum Beispiel durch Muskelkraft durchgeführt wurden, wurden nun immer mehr von Maschinen übernommen. Die Dampfmaschine kann dabei quasi als *das Bild* für den Beginn dieses Wandlungsprozess verstanden werden. Die Menschen waren fortan und im wachsenden Maße in der verarbeitenden industriell-mechanischen Produktion tätig und arbeiteten nun in Fabriken und nicht mehr vornehmlich als Bauern auf dem Land. Auch auf dem Land wurden mit der Zeit immer mehr und mehr Maschinen eingesetzt und lösten damit auch dort den Menschen und seine Arbeitskraft größtenteils ab (vgl. Rifkin, 1999, 47f.).

In diesem Zuge bildete sich das Verständnis einer Arbeitsgesellschaft heraus. „Etwa seit dem Ende des 18. Jahrhunderts kann unsere Gesellschaft als Arbeitsgesellschaft begriffen werden, in der die Identität und die soziale Stellung eines Menschen weitgehend durch seine Stellung im Erwerbsleben bestimmt wird“ (Hagedorn u. Kölzer, 2014, 264).

Dieser Wandel der Arbeitswelt hin zu einer Arbeitsgesellschaft wäre aber undenkbar gewesen, ohne eine gleichzeitige Änderung des Wirtschaftssystems. Waren in den vormodernen Agrargesellschaften die Ländereien, auf denen die Bauern früher arbeiteten, im Besitz der Adligen, waren im Zeitalter der Industrialisierung Maschinen und Fabriken im Privatbesitz einiger Bürger, die Unternehmer genannt wurden. Die Unternehmer stellten fortan Leute ein und bezahlten sie für die Zeit, in der sie ihre Arbeitskraft zur Verfügung stellten und in der Höhe, die sie für angemessen hielten (vgl. Rifkin, 2014, 63ff.). Die Verbindung von Unternehmer und Arbeitnehmer ist die Grundlage des Systems der **Marktwirtschaft** oder des **Kapitalismus**, wie die Systemkritiker Marx und Engels dieses System bezeichneten. Marktwirtschaft „[...] bezeichnet eine Wirtschaftsordnung, in der Produktion und Verteilung aller Güter und Dienstleistungen über Angebot und Nachfrage, d. h.

über Marktprozesse frei gehandelt und getauscht werden“ (Bundeszentrale für politische Bildung, Marktwirtschaft, Online verfügbar<sup>6</sup>). Die Marktwirtschaft ist heute noch, in unterschiedlichen Ausprägungen, das führende Handelssystem in den westlich orientierten, demokratischen Kulturen. Auch wenn viele Vertreter\_innen der Marktwirtschaft, also Unternehmer\_innen, Wirtschaftsprofessor\_innen, Banker\_innen usw. aber auch Arbeitnehmer\_innen der Meinung sind, dass es sich bei der Marktwirtschaft um ein rein rationales System handelt, kommen auch sie selten umhin zuzugeben, dass dieses Wirtschaftssystem ohne zwei weitere Kennzeichen der Moderne kaum tragfähig wäre. Zuerst ist hier der unerschütterliche **Glauben an den Fortschritt** zu nennen. Das ist der Glaube daran, dass eine immer höhere Stufe der menschlichen Entwicklung erreicht werden kann. Eine zentrale Rolle spielt dabei der technische Fortschritt. Das meint die Idee, dass es für jedes Problem eine technische Lösung gibt. Eng verbunden mit diesem Glauben ist auch der Glaube an ein unendliches **Wachstum** der Wirtschaft und der Märkte (vgl. Castells, 2003, 84ff.). Dass Märkte an die Grenzen ihres Wachstums stoßen könnten, war in der frühen Moderne unvorstellbar und wird auch heute noch vielerorts mit Nachdruck bezweifelt.

Diese Entwicklung bedurfte ebenfalls einer „Erosion traditioneller Formen des gesellschaftlichen Zusammenhaltes: Die Herausbildung einer eigenständigen Sphäre wirtschaftlichen Handelns führt zur Unterhöhung bisheriger Formen des gesellschaftlichen Zusammenhalts“ (Hagedorn u. Kölzer, 2014, 265).

Last but not least sei hier als Merkmal der Moderne die **Autonomie gesellschaftsrelevanter Bereiche** genannt. Kunst, Literatur, Ethik, Politik, Recht und Wirtschaft wurden in der Moderne als separate Disziplinen gedacht, die nicht miteinander verflochten seien.<sup>7</sup> Unter das Kennzeichen der Autonomie fiel in der Moderne auch die Individualisierung. Der Mensch sollte sich, so die Idee der Moderne, frei nach seinen Wünschen aus sozialen Abhängigkeiten befreien und quasi unabhängig seines eigenen Glückes Schmied werden. Aber von welchen sozialen Abhängigkeiten sollte oder wollte der Mensch in der Moderne genau befreit werden? Um die hier gemeinten Autonomiebestrebungen auch nur andeuten zu können, ist mindestens ein kurzer Blick in den Spiegel der Geschichte notwendig. Dieser Blick ist notwendig, da sich hierin einige Aspekte finden, die später für das Verständnis der Idee des Trickster-Prinzips wesentlich werden.

6 [URL:] <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17822/marktwirtschaft>, (Stand: 23.07.2015)

7 Die Existenz einer solchen Autonomie wird jedoch im Rahmen der Pluralitätsdiskurse beispielsweise von Wolfgang Welch in Frage gestellt: „Reine Autonomie entpuppt sich im Prozeß [sic!] fortschreitender Pluralisierung immer mehr als bloß vordergründiger Anschein. Dringt man in die Tiefe, so treten Verflechtungen zutage. Heterogenität war nur die eine Seite des Prozesses, dessen andere durch Verflechtungen gekennzeichnet ist“ (Welsch, 1996, 48).

### 1.3 Epochenwandel: Vom Mittelalter zur Neuzeit

Untrügliches Zeichen eines Epochenwechsels ist ein grundsätzlicher Wandel in bestehenden gesellschaftlichen Verhältnissen. Ein solcher Wandel ist aber nur möglich, wenn bestehende Strukturen und Routinen abgelegt werden. Das bedeutet nicht nur, dass die Menschen die selbstverständlichen Wahrheiten und Grundüberzeugungen der Gesellschaft in der sie leben über Bord werfen. Es bedeutet auch, dass, noch während die alten Vorstellungen langsam abgelegt werden, neue Vorstellungen davon entwickelt werden, wie ein zukünftiges gesellschaftliches Zusammenleben stattfinden kann. Der Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit bedeutet beispielsweise solch eine Übergangszeit, in der die selbstverständlichen Wahrheiten und Grundüberzeugungen des Mittelalters verändert wurden. Dieser Prozess, der rund 500 Jahre dauerte, beginnt im Spätmittelalter, zieht sich über Renaissance und Aufklärung bis hin zum Zeitalter der Revolutionen (vgl. Hardt, Negri, 2002, 85). Er mündete in dem, was wir heute als Moderne bezeichnen. Ich will diesen Prozess in aller Kürze beschreiben:

Das Mittelalter war durch die so genannte Ständegesellschaft geprägt, in der jedem Menschen durch Gott sein Platz in der Welt zugewiesen war. Dieser zugewiesene Platz galt als unverrückbar. Diese Plätze, auch Stände genannt, waren: der Adel, der Klerus und der 3. Stand der Bauern. Wer Bauer war, blieb Bauer, wer Adelig war, blieb Adelig und ähnliches gilt für die Mitglieder des Klerus. An den angeblichen Entscheidungen Gottes wurde nicht gerüttelt, so lange die Menschen in diesen Verhältnissen einigermaßen sicher leben konnten (vgl. Rotermundt, 1997, 37). Doch aufgrund zahlreicher Krisen im 14. Jahrhundert wird dieses Weltbild hinfällig. Ursachen dafür finden sich zunächst in einer Hungersnot, gefolgt von der Pest. „Eine durch Unterernährung geschwächte Bevölkerung hatte nach mehrjähriger Mißernte [sic!] weniger Widerstandskraft gegen die Krankheit; der durch die Seuche bedingte Menschenverlust, welcher die arbeitsfähige Bevölkerung dezimierte, ohne jedoch damit die Anzahl der zu Ernährenden proportional zu verringern, war wiederum Keimboden für folgende Hungersnöte“ (vgl. Romano, R. u. Tenenti 2002, S. 10.). Nachdem die Pest dann weitgehend überwunden war, begann ein grundlegender sozialer Strukturwandel, der durch eine zunehmende Verstädterung geprägt war. „Zunächst einmal kehrte ein Teil der Bauern nicht auf ihr Land zurück, das sie aus Hunger und Not verlassen hatten; und das nicht nur, weil viele von ihnen in den Städten umkamen, sondern weil die Überlebenden Gelegenheit hatten, die Stellungen der verstorbenen Bürger einzunehmen [...]“ (vgl. Romano, R. u. Tenenti 2002, S. 15). Zu dem tritt im 14. Jahrhundert der Hundertjährige Krieg hinzu, der zur Schwächung kaiserlicher Herrschaften führte. „Bei aller Verschiedenheit der örtlichen Gegebenheiten befähigten sich in diesem unruhigen Jahrhundert überall in Europa Königreiche, Herzogtümer und Städte, um ihre Territorien zu erweitern.“ (vgl. Romano, R. u. Tenenti 2002, S. 43). Schließlich ist in jener Zeit auch der moralische Verfall und die Verweltlichung

der Kirche zu beobachten. „Über 40 Jahre lang erregten Unordnung und Anarchie der obersten Kirchenleitung bei den Gläubigen ganz Europas Anstoß und Entrüstung“ (vgl. Romano, R. u. Tenenti 2002, S. 89).

### Der Buchdruck in Europa

Das zentrale Medienereignis jener Zeit, wenn man davon sprechen will, ist die Erfindung des Buchdrucks in Europa durch Gutenberg ab dem Jahr 1450 und der Druck der deutschsprachigen Bibel. Die Interpretationshoheit über das Wort Gottes war bis dahin in erster Linie dem Klerus vorbehalten. Mit der Übersetzung der Bibel und ihrer massenhaften Verbreitung, die durch den Buchdruck möglich wurde, wurde das Wort Gottes, zwischen zwei Buchdeckel gepresst, quasi jedem\_r zugänglich und dieses damit auch von jedem\_r interpretierbar (vgl. Giesecke, 1999, 206ff.). Somit wurden die Menschen sukzessive in die Lage versetzt, die Weltordnung in Frage zu stellen.

Können Sie sich aktuelle Ereignisse vorstellen, die den Menschen zu einer ähnlichen Freiheit des Denkens über die Ordnung der Welt verhelfen? Welche sind das? Wodurch zeichnen Sie sich aus? Wie weit schätzen Sie deren Wirksamkeit ein?

Beginnend mit der Renaissance und stärker noch während der Phase der Aufklärung wurden dann neue Grundüberzeugungen und Wahrheiten entwickelt, die von immer mehr Menschen akzeptiert wurden. Sie führten schließlich Ende des 18. Jahrhunderts zur Unabhängigkeitserklärung der USA von der Herrschaft Großbritanniens und zur französischen Revolution. Die mittelalterliche Ständegesellschaft wurde in diesem Prozess nach und nach aufgelöst. Als zu Beginn des 19. Jahrhunderts zudem die Industrialisierung einsetzte, traf diese auf Menschen und Gesellschaften, deren Weltbild von der Vorstellung einer Ständegesellschaft bereits weit entfernt war (vgl. Harari, 2013, 411ff.). Viele der alten Vorstellungen waren mehrfach überholt und an ihre Stelle waren andere selbstverständliche Wahrheiten und Grundüberzeugungen getreten, die den Wandel hin zu den Lebensverhältnissen der Moderne komplettierten. Diese neuen Wahrheiten und Grundüberzeugungen bezogen sich unter anderem auf den bereits angesprochenen Wandel der Arbeitswelt, in der das mittelalterliche Bild, dass Gott jemandem seinen oder ihren Platz in der Welt zuwies, grundsätzlich erschüttert war. An die Stelle dieses Bildes trat nun ein anderes.