

Interkulturelle Sommerakademie. Online, 20. September 2021
ReDICO-Symposium „Interkulturalität in (post-)digitalen Kontexten“

9:30 *Begrüßung und Vorstellung* der wissenschaftlichen und strategischen Zielen des BMBF- Forschungsverbundes ReDICO (Researching Digital Interculturality Co-operatively)

9:45 *Inwieweit kann Post-Digitalität als „lebensweltliche Hybridität“ verstanden werden?*
Workshop – Moderation: Dr. Luisa Conti, PD Dr. Fergal Lenehan, Dr. Roman Lietz

11:15 Pause

11:30 *Interkulturelle Studien und Internet Studien – Nebeneinander oder Miteinander?*
Vortrag + Diskussion – PD Dr. Fergal Lenehan & Dr. Roman Lietz

12:15 Mittagspause

13:15 *Scimification. Affektive Einstiege in ganzheitliche virtuelle Lernprozesse*
Vortrag + Diskussion – Prof. Dr. Jürgen Bolten

14:00 Pause

14:15 *Internationale virtuelle Zusammenarbeit. Wie entsteht ein echtes Miteinander?*
Vortrag + Diskussion – Dr. Luisa Conti, Dr. Milene Mendes de Oliveira & Barbara Nietzel, M.A.

15:00 Pause

15:15 *Digitale Tools zur Datenerhebung und Auswertung in den Geistes- und Sozialwissenschaften*
Workshop – Dr. Elisa Hofmann

16:45 Pause

17:00 *„Online-Seminare interaktiv gestalten“*
Interaktiver Vortrag - Sabine Vana-Ströhla und Tommy Schmidt

18:30 Informeller Austausch zum Tagesabschluss

ReDICO ist ein Verbundprojekt der Universitäten



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Beschreibung der Konferenz und der Beiträge

Wir leben in Zeiten der *Post-Digitalität*. Post-Digitalität verweist dabei weder auf einen Endpunkt oder einen Neuanfang, noch bedeutet es eine Welt ohne Computer und Internet; vielmehr ist das Gegenteil der Fall. Cramer (2014) bezeichnet das „post“ in „post-digital“ als Verweis auf eine Kontinuität und nicht als einen Bruch sowie als Zeichen für den „messy state of media, art and design *after* their digitization“, das gleichzeitig den Unterschied zwischen ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien abschließt. Einhergehend mit den allgegenwärtigen smarten Technologien ist die Unterscheidung zwischen dem Online- und Offline-Sein anachronistisch geworden, während Post-Digitalität auch hegemonial und mit dem alltäglichen Leben sowie der Erfahrung in einem „complex, messy and difficult to untangle way“ verwoben ist (Berry 2015: 50). Nicht zuletzt während der Corona-Pandemie ist uns unsere Post-Digitalität umso bewusster geworden, aber auch ohne diese Krise wäre der Postdigital Turn unaufhaltsam.

Aber was heißt Post-Digitalität, die aktuelle analog-digitale Phase in der wir leben, für die kulturelle und interkulturelle Forschung? Ist es nötig, neue Paradigmen und Forschungsmethoden zu entwickeln? Müssen sich die Interkulturellen Studien ändern? Wenn dem so ist, handelt es sich um eine radikale Transformation oder eine Teiländerung? Müssen wir auch unsere Lehrmethoden stärker reflektieren, insbesondere vor dem Hintergrund des intensiven e-Learnings der letzten 18 Monate? Welche Bedeutung hat das für die Lehre und wie sieht die Forschung dazu aus?

Auf der eintägigen Konferenz beschäftigen wir uns mittels Präsentationen verschiedener Paper und interaktiver Workshops mit diesen und ähnlichen Fragen.

Literatur

Berry, David M., „The Postdigital Constellation“. In: David M. Berry and Michael Dieter (eds), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. London: Palgrave MacMillan, 2015, pp. 44-57.

Cramer, Florian, „What is “Post-Digital”?“ *A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research*, Vol. 3/No. 1, 2014, pp. 16-24.

ReDICO ist ein Verbundprojekt der Universitäten



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Workshop: Inwieweit kann Post-Digitalität als „lebensweltliche Hybridität“ verstanden werden?

Dr. Luisa Conti & PD Dr. Fergal Lenehan und Dr. Roman Lietz
mit Alina Jugenheimer & Carmen Pereyra

„Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence“: Nicholas Negropontes einprägsame Aussage aus einem zukunftsorientierten Artikel im Wired-Magazin von 1998, war noch nie so wahr wie während der derzeitigen Pandemie. Unsere Forschungsgruppe zu Digitaler Interkulturalität lädt Sie ein, gemeinsam Vorstellungen zu kultureller Hybridität im Rahmen von Post-Digitalität zu diskutieren. Post-Digitalität wird hier im Sinne von Cramer (2014: 13) als eine fuzzy und überarbeitete, intensiviertere Form des Digitalen verstanden: „the state of affairs after the initial upheaval“. Im alltäglichen Handeln der Menschen verschwimmen die Grenzen zwischen dem Digitalen und dem Materiellen sowie alten und neuen Medien, wobei unsere Lebenswelten intensiv mit den kapitalistisch beeinflussten Big-Data-Maschinerien verwoben sind (vgl. Anderson/Cox/Papadopoulos 2014).

Ausgehend von diesen theoretischen Positionen möchten wir den Raum für einen Dialog um die folgende Frage öffnen: Inwieweit kann Post-Digitalität als eine Form von „lebensweltlicher Hybridität“ verstanden werden? Im virtuellen Raum *Wonder.me* werden wir mit den Teilnehmenden ein World Café durchführen: Unser Workshop ist angelegt als ein 90-minütiges Forschungsprojekt, das uns den Raum gibt, mögliche, ergebnisreiche Bedeutungen von Hybridität zu diskutieren, die für das Verständnis und die Beschreibung von spezifischen Dynamiken der Post-Digitalen Gesellschaften hilfreich sein könnten. Alle 15 Minuten gehen wir von der konkreten, individuellen Erfahrung von Post-Digitalität einen Schritt tiefer in Richtung der abstrakten Dimension intersubjektiver konzeptueller Bedeutung. Durch den dialogischen Zugang erhoffen wir uns eine facettenreiche und vielstimmige Antwort auf die eingangs aufgeworfene Frage.

Literatur

Anderson, C.U., Cox, G. and Papadopoulos, G. (2014). „Post-Digital Research“. *A Peer-reviewed Journal About Post-digital Research*, 3(1), 4-7. <https://aprja.net/article/view/116067>
Cramer, F. (2014): „What is Post-Digital?“ *A Peer-reviewed Journal About Post-digital Research*, 3(1), 10-24. <https://aprja.net/article/view/116067>
Negroponte, N. (1998). „Beyond Digital“. *Wired*, 6 December 1998. <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html>

ReDICO ist ein Verbundprojekt der Universitäten



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Interkulturelle Studien und Internet Studien - Nebeneinander oder Miteinander?

PD Dr. Fergal Lenehan & Dr. Roman Lietz

Zunächst in den 1960er Jahren in Nordamerika entstanden (Broszinsky-Schwabe, 2017:2), hat sich die Interkulturelle Kommunikation als Wissenschaft weltweit verbreitet, bleibt jedoch auf universitärer Ebene nur teilweise institutionalisiert. Basierend auf einer disziplinären Vielfalt, ist es vielleicht nicht überraschend, dass diskutiert wurde, ob Interkulturelle Kommunikation selbst als akademische Disziplin gesehen werden kann, oder ob es sich dabei eher um eine Perspektive handelt, von der ausgehend akademische Forschung und Lehre betrieben werden kann (Moosmüller 2007).

Auch die Internet Studies entstanden in Nordamerika, in den 1990er Jahren, und haben von dort Verbreitung gefunden, und auch sie sind auf universitärer Ebene nur teilweise institutionalisiert. Während die Konturen der Internet Studies noch geformt werden, gibt es zumindest den Konsens, dass die Internet Studies zutiefst interdisziplinär sind (Friese 2020: 11). Zudem besteht Übereinstimmung darüber, dass Internet Studies eher als ein wissenschaftliches Feld anstatt einer eindeutigen Disziplin anzusehen sind (Livingstone 2005: 4), wobei methodologische Zugänge von allen Sozial- und Geisteswissenschaften (und weiteren Wissenschaften) verwendet werden.

Ausgehend davon, dass die Interkulturelle Kommunikation und die Internet Studies eine zumindest teilweise analoge Wissenschaftsgeschichte vorweisen, ist es vielleicht überraschend, dass deren Verschränkung bisher nicht weitreichender ist. Livingstone (2005) sieht im „processes of information, communication and power mediated by the Internet“, welches einen „greater degree of connectedness among social actors world-wide“ ermöglicht, das verbindende Element innerhalb der Internet Studies. Dementsprechend besteht die Einzigartigkeit der Internet Studies möglicherweise in ihrer inhärenten und radikalen Interkulturalität. Digitale Technologien, in ihrer Entstehung und Verwendung, bleiben in den weiten und unüberschaubaren Verknüpfungen komplexer interkultureller Handlungen grundsätzlich verwoben, auch wenn dies von den User*innen digitaler Technologien zuweilen unbekannt oder unbemerkt verläuft. Sind digitale Aktivitäten damit immer eine Form interkultureller Handlung?

Der Vortrag entwirft die *Wissenschaftsgeschichte* von Interkultureller Kommunikation und Internet Studies und diskutiert Möglichkeiten, wie diese zusammen gedacht werden können.

Literatur

Broszinsky-Schwabe, E, *Interkulturelle Kommunikation: Missverständnisse und Verständigung*. Berlin: Springer, 2017.

Friese, H., „Einleitung“. In: H. Friese, M. Nolden, G. Rebane and M. Schreiter (eds.), *Handbuch Sozialer Praktiken und Digitale Alltagswelten*. Wiesbaden: Springer, 2020, pp.3-20

Livingstone, S., „Critical Debates in Internet Studies: Reflections on an Emerging Field“.

London: LSE Research Online, 2005. <http://eprints.lse.ac.uk/1011/ accessed 9 February 2021>.

Moosmüller, Alois, (ed.) *Interkulturelle Kommunikation: Konturen einer wissenschaftlichen Disziplin*. Münster, New York, Munich and Berlin: Waxmann, 2007.

ReDICO ist ein Verbundprojekt der Universitäten



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Scimification. Affektive Einstiege in ganzheitliche virtuelle Lernprozesse.

Prof. Dr. Jürgen Bolten

"Scimification" ist ein Neologismus, der sich aus den Wörtern "Science" und "Gamification" zusammengesetzt.

Die Frage ob, und wenn ja wie, beides zusammenpasst, stellt sich vor dem Hintergrund des coronabeschleunigten "digital shift" in der Hochschullehre mit besonderer Dringlichkeit: Sind Games wie beispielsweise virtuelle Planspiele oder Escape Rooms in wissenschaftlicher Aus- und Weiterbildung überhaupt ernstzunehmen? Umgekehrt drängt sich vor dem Hintergrund deutlich veränderter Lehr-/Lernszenarien die Frage auf, ob primär kognitiv ausgerichtete Lehr-/Lernformate wie 90minütige Vorlesungen noch geeignet sind um nachhaltiges Lernen zu initiieren und zu gewährleisten.

Der Beitrag lädt ein zu semantisch-spielerischem Nachdenken darüber, wie wissenschaftliches Lehren und Lernen disziplin- und länderübergreifend in einer Weise konzipiert und umgesetzt werden kann, dass "Gaming"-Elemente einen affektiven Schlüssel bieten - sowohl für individuelle wissenschaftliche Lernprozesse als auch für die Internationalisierung und Vernetzung von Forschungsinitiativen insgesamt.

Internationale virtuelle Zusammenarbeit. Wie entsteht ein echtes Miteinander?

Dr. Luisa Conti, Dr. Milene Mendes de Oliveira & Barbara Nietzel, M.A.

Im Sommersemester 2021 haben wir das virtuelle Planspiel Megacities und Bilangon mehrmals, jeweils mit verschiedenen Gruppen internationaler Studierender, durchgeführt. Aktuell analysieren wir die Interaktionen der Studierenden und gehen dabei unter anderem folgenden Fragen nach: Welche Kommunikationsstrategien haben die Teilnehmenden eingesetzt? Wie bildet sich Moderation und welchen Einfluss hat dies auf die Teilnahme am Gruppenprozess? Durch welche Faktoren wird die Zusammenarbeit innerhalb und zwischen den Teams ermöglicht und/oder verhindert? Wie beeinflusst Sprache den dialogischen Prozess zwischen den Spielenden? Welchen Einfluss hat die Nutzung digitaler Technologien auf die Kommunikation?

Diesen Fragen nähern wir uns aus etischen und emischen Perspektiven, wobei die Analyse der Forscherinnen durch die der Teilnehmenden ergänzt wird. Die Zwischenergebnisse möchten wir in diesem Vortrag gern mit Wissenschaftler*innen und Praktiker*innen teilen, die sich für die Faktoren interessieren, die die Entstehung einer partizipativen Online-(Inter-)Kultur über Grenzen hinweg beeinflussen. Fokus unserer Präsentation im Rahmen der ISA 2021 sind die Einflussfaktoren auf das Befinden der einzelnen Teilnehmenden, auf deren Partizipation und auf die Dynamik der Teams, die die Teilnehmenden selbst erkannt haben. Dazu werden aus dem breiten Korpus Interaktionssequenzen ausgewählt und zusammen mit Abschnitten aus den Reflexionsbögen der Teilnehmenden und von Chat-Protokollen eingesetzt: Sie sollen nicht nur zur Präsentation der Ergebnisse dienen, sondern auch zur Anregung eines multiperspektivischen Austausches.

ReDICO ist ein Verbundprojekt der Universitäten



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Workshop: Digitale Tools zur Datenerhebung und Auswertung in den Geistes- und Sozialwissenschaften

Dr. Elisa Hofmann

„Data will talk to you if you are willing to listen.“ (Jim Bergeson)

Daten sind zentrale Elemente in den empirischen Wissenschaften. Sie bekommen, vor allem als digitale Daten, auch in den Geisteswissenschaften eine immer wichtigere Bedeutung und umfassen Texte, Korpora, Bilder, Videos, Web-Inhalte, Umfragen und vieles mehr. Umso wichtiger ist es daher für empirische Wissenschaftler*innen, die eigene Data Literacy zu erhöhen sowie die richtigen Werkzeuge zu kennen, um digitale Daten zu verstehen, zu erheben, zu analysieren und zu interpretieren. Der Workshop gibt einen Überblick über Digitale Tools zur Datenerhebung - und Auswertung in den Geistes- und Sozialwissenschaften. Gemeinsam werden wir die Gelegenheit haben, einige der vorgestellten Tools auszuprobieren und uns dazu auszutauschen.

Workshop: Online-Seminare interaktiv gestalten

Sabine Vana-Ströhla & Tommy Schmidt

Das letzte Jahr hat für Referent:innen und Trainer:innen viele Veränderungen gebracht. Bis dahin gut funktionierende didaktische Methoden von Präsenzveranstaltungen mussten ad hoc auf eine Online-Variante umgestellt werden. Herausfordernd war vor allem das Einarbeiten in die Technik. Welche

Möglichkeiten bieten die unterschiedlichen Tools für eine gute Kommunikation?

Anhand von Best-Practice-Beispielen mit Themen der Interkulturellen Kommunikation lernen die Teilnehmenden Möglichkeiten für die Gestaltung von Online-Veranstaltungen kennen. Sie vertiefen ihr Wissen im Umgang mit aktuell verfügbaren Werkzeugen, um Inhalte für die digitale Wissensvermittlung zu erstellen.

ReDICO ist ein Verbundprojekt der Universitäten



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung