

M. Eibl et al.: Knowledge Media Design

„Knowledge Media Design (KMD) ist eine noch junge Disziplin, die sich mit der Generierung, Vermittlung, Präsentation und Bewahrung von medial behandelbarem Wissen und Wissensmedien beschäftigt. Unter Wissensmedien werden computerbasierte Systeme verstanden, die Personen bei kreativen Tätigkeiten, bei der Akquisition von Wissen sowie bei der Suche nach Wissensinhalten unterstützen.“

Soweit die Definition aus dem Vorwort der Herausgeber des Bands. An dieser Stelle entstand bei mir ein gewisses Unbehagen mit dem Thema. Was ist „medial behandelbares Wissen“? Prinzipiell doch alles, was Menschen über ihre Sinne erfassen, verarbeiten, memorieren oder über ihre Artikulationsmöglichkeiten äußern können. Jede Art von Wissen muss im sozialen Kontext medialisiert behandelbar sein, sonst ist es auch nach den Definitionen von Autoren des Buchs kein Wissen.

Das Buch nähert sich dem Thema über eine Kollektion von Beiträgen, strukturiert in Theorie – Methodik – Praxis. Ich habe mich dem Thema von Ende des Buches genähert. Praktische Anwendungen sollten mir den Unterschied zwischen den „normalen Medien“ und den „Wissensmedien“ verdeutlichen. Der Praxisteil des Buchs umfasst Themen wie E-Learning, Hypervideo und Datenexploration. Die Auswahl der Beiträge im Praxisteil wirkt zufällig und nicht unbedingt repräsentativ, was die Qualität der Beiträge selbst nicht schmälert. In anderen Abschnitten des Buchs fanden sich auch Praxisbeispiele, die zur Verdeutlichung von Methoden des Knowledge Media Design dargestellt wurden. Trotzdem ist die grundlegende Gliederung des Buchs in diese drei Teile hilfreich, da sich so der bewährte Pfad von grundlegenden Begrifflichkeiten über Methoden zu Anwendungen wieder findet, der nicht zum sequenziellen Lesen zwingt, aber doch Orientierung gibt.

Besonders interessant fand ich zum Einstieg den Beitrag am Ende des Buchs von Gale Moore und Ron Baecker, die die Gründung und Arbeit des Knowledge Media Design Institutes an der University of Toronto beschreiben. Dabei zeigt sich

einmal mehr, dass Interdisziplinarität in Ländern wie Kanada – dies gilt natürlich insbesondere auch für die USA – auf eine deutlich ausgeprägtere Kultur zurückblicken kann, die sehr viel schneller zu Institutionalisierungen von neuen Forschungskomplexen innerhalb von Hochschulen führt, als dies beispielsweise in Deutschland üblich ist. Am beschriebenen Institut haben sich Informatiker, Elektrotechniker, Psychologen, Soziologen, Informationswissenschaftler, Maschinenbauer, Architekten und Pädagogen zur gemeinsamen Bearbeitung des Themas zusammen gefunden. Knowledge Media Design soll offenbar interdisziplinär betrieben werden. Dies spiegelt sich auch überzeugend im Buch wieder, wenn auch die Autoren noch keine durchgängige gemeinsame Sprache gefunden haben. Dies ist aber leicht erklärbar und für den Beginn einer Disziplin nicht nur zulässig sondern eine Triebfeder für die weitere wissenschaftliche Arbeit.

Das Buch Knowledge Media Design ist eine Kollektion von Beiträgen, in denen das Thema Wissensmedien aus verschiedenen Perspektiven behandelt wird. Viele der Buchbeiträge über alle drei Abschnitte des Buchs liefern interessante Aspekte der Frage, inwieweit mit Hilfe multimedialer und interaktiver Systeme mehr als nur Informationsstrukturen, nämlich Wissensstrukturen und Hilfen zu ihrer Interpretation, in den Vordergrund rücken. Wissensmedien sind nach Ansicht einiger der Autoren nun solche, die Menschen dabei unterstützen sollen, nicht nur wie jede Website oder jedes andere multimediale System einfach Informationen zu präsentieren, sondern alleine oder gemeinsam kognitive, mentale Abbilder von der Welt zu erzeugen, auszutauschen oder zu verknüpfen. Der damit verbundene mediale Gestaltungsprozess ist nicht mehr einfach die Frage nach der Wahrnehmbarkeit oder auch Ästhetik der Präsentation von Information. Er muss stattdessen Kriterien definieren und anwenden, die auch die individuell oder sozial wahrgenommene Semantik der Inhalte berühren. Das Buch leistet hier, noch als Kollektion, wohl aber als Vorstu-

fe für eine strukturierte Auseinandersetzung mit den damit verbundenen Fragen, einen wertvollen Ausgangspunkt. Leider haben sich einige Autoren noch mehr mit ihren persönlichen Arbeitsgebieten als mit dem übergeordneten Thema des Buches auseinandergesetzt. Es fehlen bei einigen Beiträgen erklärte Bezüge, die helfen würden, den jeweiligen Beitrag in das neue Gebäude einzuordnen.

Ich hätte mir gewünscht, dass die Struktur und der Inhalt des Buches stärker organisiert worden wäre. Inhalte, Umfang, innere Struktur, gegenseitige Referenzierung und Sprache der einzelnen Beiträge hätten noch besser abgestimmt werden können, so dass das Buch eine Art erstes Kompendium hätte werden können. Dass dies noch nicht erreicht wurde, schmälert aber den Wert des Bandes nicht und sollte eher als eine Herausforderung begriffen werden, dieses Thema weiter zu organisieren, weitere Fachleute dafür zu gewinnen, Arbeitskreise und Tagungen zu betreiben und zu sehen, wie tragfähig das Thema Knowledge Media Design wirklich ist und inwieweit es, wie von den Herausgebern angekündigt, als eigenständige Disziplin taugt. Das Buch kann dabei ein hilfreicher Baustein sein, der nun durch Forschungs- und Anwendungsprojekte, vielleicht auch durch spezifische Lehrangebote weiterentwickelt werden muss. Eine reizvolle und facettenreiche Vorarbeit wurde damit geleistet. Mich treibt jetzt allerdings immer noch die Frage um, ob und ggf. wie Wissensmedien mit Wissensrepräsentation in Computersystemen zusammenspielen und ob denn nicht fast alle interaktiven Systeme Wissensmedien sind. Ich bin gespannt, wie es mit Knowledge Media Design weiter geht.

Prof. Michael Herczeg, Institut für Multimediale und Interaktive Systeme, Universität zu Lübeck, E-Mail: herczeg@imis.uni-luebeck.de

„Knowledge Media Design“

Eibl, M., Reiterer, H., Stephan, P.F., Thissen, F. (Hrsg.), München: Oldenbourg, 2005. € 39.80 ISBN 3-486-57883-9