
Digitale Partizipation in hybriden Realitäten und Gemeinschaften

Thomas Köhler¹, Eric Schoop², Nina Kahnwald³, Ralph Sonntag⁴

¹ Technische Universität Dresden, Center for Open Digital Innovation and Participation (CODIP), früher Medienzentrum

² Technische Universität Dresden, Fakultät Wirtschaftswissenschaften

³ Hochschule der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (HGU) Bad Hersfeld

⁴ Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden, Fakultät Wirtschaftswissenschaften

1 Einleitung

Die Pandemie hat der Digitalisierung in Wirtschaft, Wissenschaft, Bildung, privaten Netzwerken und öffentlichen Institutionen einen enormen An Schub ermöglicht und gleichermaßen innovative Ideen sowie Schwachstellen aufgezeigt. Seit 2020 wurde unser Leben und Arbeiten zu einer hybriden, auf digitaler Kommunikation und Kollaboration basierten soziotechnischen Wirklichkeit transformiert. Teilhabe gestaltet sich vermehrt medial, erfasst Bildung, Wirtschaft, Wissenschaft, Privates und die Gesellschaft ganz allgemein. Dabei geht mitunter noch um Infrastrukturen (in der Bildung), oft diskutieren wir Arbeitsweisen und ebenso häufig dafür erforderliche (Digital-) Kompetenzen, gerade auch bei einer alternden Bevölkerung. Debatten drehen sich verstärkt um die Möglichkeit der Rückkehr zum ‚normalen‘ Leben und wir stellen uns immer häufiger die Fragen was den ein Normales Leben ist und ob dies tatsächlich zu erwarten bzw. erwünscht ist.

Wir haben uns offenbar auf den permanenten technologiebasierten Wandel bei zunehmender Beschleunigung eingelassen. Aber: Wo geht die Reise tatsächlich hin? Konstituieren sich Gemeinschaften ausschließlich im Wechselspiel hybrider Realitäten? Sind große Datenmengen Bedrohung oder Chance? Können wir diese überhaupt verarbeiten oder bedarf es dafür grundlegend veränderter Werkzeuge und Methoden – wie Visual Analytics, Virtuelle Rekonstruktion, Virtual Engineering, virtueller Assistenten und kooperativer VR? Was hat digitale Innovation mit der Pandemie zu tun um umgekehrt? Kann unser Leben in hybriden Gemeinschaften auch langfristig erfüllend stattfinden oder sind die virtuellen Realitäten eher ein Escape-Room aus einem bedrohlichen Alltag? Welche Kompetenz-Frameworks zwischen DigCompEdu und Literacy benötigen wir?

Mit dem Ziel, diese Fragen durch ein gleichermaßen aus Wissenschaft und Anwendung gespeistes Programm zu adressieren, richtet eine Gruppe von Wissenschaftlern aus den Fakultäten Erziehungs- und Wirtschaftswissenschaften sowie dem CODIP – Center for Open Digital Innovation and Participation (als Nachfolger des Medienzentrums) der TUD Technischen Universität Dresden, mit freundlicher Unterstützung mehrerer fester Partnerhochschulen – die HGU Hochschule der Deutschen gesetzlichen Unfallversicherung, die HTW Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden, die FHD Fachhochschule Dresden und die DIU Dresden International University – als Co-Ausrichter die inzwischen 24. GeNeMe im Herbst 2021 aus. Ein internationales Steering Committee hat vorangehend die Begutachtung der mehr als 50 deutsch- und englischsprachigen Einreichungen in Form von Double-blind Peer Reviews übernommen, in deren Ergebnis der vorliegende Tagungsband zusammengestellt werden konnte.

2 Thematischer Fokus und Konferenz-Tracks

Wiederum erfolgte die Beitragseinreichung im 2-stufigen Verfahren über Abstract und Full Paper (Forschungsbeitrag, Praxisbeitrag oder Interaktives Format). Die nachfolgend aufgeführten thematischen Fokussierungen dienten als Orientierung und wurden als offene Einladung zur Beitragseinreichung verstanden.

2.1 Digitale Strategie und Plattformökonomie

Digitale Transformation fordert neue Geschäftsmodelle, verändert Geschäftsprozesse grundlegend und (er)findet neue Marktformen. Es gilt zu klären, ob Produktion, Verarbeitung und Service sich in einer digitalen Ökonomie überhaupt trennen lassen und welche Branchenspezifika (Logistik, Sicherheit, Health Care, IT, etc.) essentiell sind. Schwerpunktthemen sind:

- Sharing Economy
- Social Business und Entrepreneurship
- Innovations- und Change-Management
- Flexibilisierung von Geschäftsmodellen und Organisation
- Agilität in Management und Leadership

2.2 Wissenstransfer, Kompetenzaneignung und Wissensarbeit

Entstehung von Wissen und damit verknüpfte Prozesse der Entwicklung, Teilung, Nutzung und Bewahrung sind vor dem Hintergrund von Demografie, Diversität und Internationalität herausfordernder denn je. Der digitale Wandel führt zu neuen Anforderungen an Kompetenzen aller Akteure rund um Data Literacy.

Diese bedürfen veränderter Lernprozesse und -arrangements, die wiederum eine Weiterentwicklung und Öffnung von Bildungsinstitutionen erfordern. Stichworte sind unter anderen:

- 21st Century Skills für Wissensarbeit und lebenslanges Lernen und Lernen in Gemeinschaften
- Lernen, Lehren und Personalisierung
- Vernetzte Wissensspeicher, Bildungsdaten, KI und Data Literacy
- Aufbrechen von Bildungsmonopolen, Wettbewerb in der (Weiter)Bildung
- Community Management und New Work Design

2.3 Zusammenarbeit in öffentlichen Räumen und partizipative Prozesse

Gestaltungsansätze für öffentliche Räume sind ohne online gestützte Kommunikation nicht denkbar, die digitale Transformation wird mehr und mehr zum Handlungsrahmen öffentlicher Verwaltung und (gesellschaftlicher) Teilhabe. Eine Zunahme von Krisensituationen verändert Rolle und Kommunikation von Politik und deren Wahrnehmung in der Öffentlichkeit. Resilienzfähigkeit von Behörden, öffentlichen Körperschaften und NGOs wird immer wichtiger.

- Barrierefreie Online Services
- Partizipation, Ko-Konstruktion und Prosumtion in digitalen Formaten
- Kompetenzen und Rahmenbedingungen für E-Government
- Nachhaltigkeit

2.4 Hybride Anwendungsszenarien für kollaboratives Zusammenspiel

Die Mensch-Computer-Interaktion ist Alltag und übernimmt oft Funktionen sozialer Kommunikation. Smart Devices sind unsere Partner*innen für die Bewältigung der täglichen Aufgaben. Spielerische Elemente in digitalen Formaten innovieren Teile unseres Alltags in Freizeit, Bildung, Personalentwicklung oder Organisationsgestaltung.

- User Experience, Usability und MobileFirst
- Augmented, Virtual Reality und Mixed-Reality, hybride und immersive Erlebnisse
- neue (interaktive) Visualisierungsmöglichkeiten von Information und Wissen
- Gamification und Game Based Learning
- Playful Leadership und Playful Organization

Themen der Tracks auf der 24. GeNeMe

Mit dem Format einer vollständig hybriden Konferenz können die Chancen und Herausforderungen auch in der Praxis der Tagung erlebbar gemacht werden. Das Konferenzprogramm bildet eine Vielfalt an Themen ab und unterteilt sich über zwei Tage in die folgenden acht Tracks:

- Lehrformate und -methoden
- Qualitätskriterien für Online-Lernszenarien
- Kompetenzzaneignung
- Digitale Strategie und Plattformökonomie
- Gamification
- Partizipation und Kollaboration in öffentlichen Räumen
- Management von Partizipation und Kollaboration
- Interaktive Formate

Danksagung

Wie bereits in den vergangenen Jahren öffnet sich die GeNeMe für Interessenten aus dem englischen Sprachraum – wobei Deutsch die vorherrschende Sprache der hier publizierten Texte bleibt. 2021 ist als zweites Jahr in der Pandemie wiederum besonders. Die GeNeMe als Konferenz, aber auch die Themen ihrer Akteure erfreuen sich gesamtgesellschaftlich einer massiven Nachfrage. Die digitale Transformation schreitet zügig aber nicht linear voran, Digitalität scheint der Grundbaustein unserer wirtschaftlichen Prosperität, aber auch unseres sozialen Lebens zu sein.

Im Ergebnis der Peer Review konnte das GeNeMe-Steering-Committee aus meist sehr hochwertigen Einreichungen aus Wissenschaft und Praxis eine Auswahl treffen. Neben der Indizierung bei SCOPUS über Elsevier neu ist die Aufnahme der Proceedings in die GI-Bibliothek und bei PEDOCS, ein schöner Erfolg für die Sichtbarkeit. Der hier vorgelegte Tagungsband ist kurz nach dem Erscheinen im Open Access System der Technischen Universität Dresden unter www.qucosa.de als Volltext verfügbar. In diesem Open Access Repository finden Sie zudem die Texte aller GeNeMe Vorgängerbände seit dem Beginn der Tagungsreihe im Jahr 1998.

Die Herausgeber danken an dieser Stelle insbesondere allen Autorinnen und Autoren, die mit ihren Beiträgen dem vorliegenden Band eine besondere Qualität verleihen. Ebenso gilt unser Dank den mehr als 30 Gutachterinnen und Gutachern aus Wissenschaft und Wirtschaft. Nur durch ihre fachlich hoch kompetente Arbeit als Mitglieder im Programmkomitee ist es bei der Fokussierung des Themenfeldes und der Vielzahl der Beiträge möglich gewesen, die vorliegende Auswahl zu treffen und auch den Autoren abgelehnter Beiträge konstruktives, detailliertes Feedback geben zu können.

Schließlich gilt unser Dank den an der Begleitung des Review-Verfahrens, an der Zusammenstellung der Manuskripte für den Tagungsband, den für den Betrieb des Online-Review-Systems sowie für die Administration und Durchführung der 24. GeNeMe insgesamt Verantwortlichen! Dabei hat Frau Nicole Filz in bewährter Weise die redaktionelle Betreuung sowie das Layout des vorliegenden Bandes übernommen, Frau Anne Jantos und Frau Lydia Drewanz haben nicht nur die hybriden Formate informationstechnologisch ermöglicht, Herr Torsten Sauer hat in vorbildlicher Weise Gäste, Vortragende und Unterstützer der Konferenz administrative betreut und Frau Lisette Hoffmann gemeinsam mit einer Gruppe Studierender die Planung und Umsetzung der Konferenzdidaktik begleitet.

Ihnen als Leserinnen und Lesern wünschen wir erneut eine gewinnbringende Lektüre!

Dresden im Oktober 2021

Thomas Köhler, Eric Schoop, Nina Kahnwald und Ralph Sonntag