

Tina Emmler (Universität Paderborn) & Petra Frehe-Halliwell (Friedrich-Schiller-Universität Jena)

## **Das Narrativ und seine Übersetzung als forschungsmethodische Herausforderung im Design-Based Research**

### Abstract

In der Literatur designbasierter Forschung (DBR) wird diskutiert, inwiefern der Erkenntnisprozess in designbasierten Forschungsprojekten mit Gestaltungs- und Entwicklungsprozessen verbunden sein kann. Aktuelle Positionen konzeptualisieren Design als epistemisch und damit als erkenntnisgenerierenden Prozess (Allert / Richter 2011; vgl. auch Reinmann 2014).

Die Frage danach, wie Wissen / Erkenntnis generiert werden kann, bleibt jedoch weitgehend ungeklärt. An dieser Stelle knüpft unser Beitrag an: Wir stellen uns die Frage, inwiefern die Aufarbeitung von Praxiskontexten und -phänomenen aus designbasierten Forschungsprojekten in hochschuldidaktischen Fallstudien (z.B. für die Lehrer\*innenausbildung) zur Erkenntnisgewinnung beitragen kann und folgen dabei einem Verständnis, nachdem der Designprozess „unbestimmte Momente enthält in welchen Wissen nicht (nur; PFH) angewandt, sondern generiert wird. Diese Momente ermöglichen eine kreative und reflektierte Auseinandersetzung mit den Undeterminiertheiten“ (Allert / Richter 2011, 7).

In der Gestaltung von hochschuldidaktischen Fallstudien vor dem Hintergrund designbasierter Forschungsprojekte sehen wir genau ein ‚Instrument‘, das großes Potenzial für eine kreative und reflektierte Auseinandersetzung aufweist. Es ermöglicht einen situationsorientierten Zugang zur Erfassung der Lebenswelt, für die im DBR eine Prototypenentwicklung angestrebt wird.

Unsere These lautet, dass Situationen Konstruktionen sind, über die ein Zugang zum Forschungsgegenstand überhaupt erst ermöglicht wird. Anders als dies umgangssprachlich der Fall ist, gehen wir davon aus, dass Situationen weder per se als solche gegeben, noch die 1:1-Umsetzung eines Handlungsplanes darstellen, sondern vielmehr eine Differenz zwischen einer geplanten Handlung und deren Umsetzung markieren (vgl. Sloane 1999). Eine Situation strukturiert dabei in einer reflexiven Überhöhung das gemeinsame Erlebnis von Wirklichkeit. Sie zu generieren bedeutet bestimmte Anforderungen zu bewältigen, die mit dem Entwurf von Narrativen einhergehen, aus denen die Situation(en) als solche (be-)greifbar werden. Fraglich ist, was Forschende konkret tun, wenn sie Situationen in Form von Fallstudien formulieren. Dabei gehen wir davon aus, dass die Lebenswelten für die und in der Prototypenentwicklung stattfindet, jeweils durch eigene Sprachformen konstituiert sind. Forschende sind nun angehalten a) sich die Sprache der jeweiligen Lebenswelt anzueignen und b) sie für die eigene wissenschaftliche Lebenswelt fruchtbar zu machen. Dies erfordert die Erbringung von sprachlichen Transformationsleistung, die wir, in Adaption von *Benjamins* Ausführungen zur Dichtung und deren Übersetzung von 1923, als zwei sich diametral gegenüberstehende Sprachhandlungen auffassen.

Ausgehend von unserer theoretischen Positionierung von designbasierter Forschung, erläutern wir in einem zweiten Teil des Beitrages unsere konzeptionelle Grundlegung in

Orientierung an Benjamin und ergänzen diese in einem dritten Teil durch Beispiele aus der designbasierter Fallstudienarbeit.

## **Literatur**

- Allert, H. / Richter, C. (2011): Designentwicklung. Anregungen aus Designtheorie und Designforschung. In: Ebner, M. / Schön, S. (Hrsg.): Lehrbuch für Lehren und Lernen mit Technologien, S. 1-14.
- Reinmann, G. (2014). Welchen Stellenwert hat die Entwicklung im Kontext von Design Research? Wie wird Entwicklung zu einem wissenschaftlichen Akt? In D. Euler & P. Sloane (Hrsg.), Design-based Research (S. 63-78). Zeitschrift für Berufs- und Wirtschaftspädagogik/Beiheft). Stuttgart: Steiner
- Sloane, Peter F.E. (1999). Situationen gestalten. Von der Planung des Lehrens zur Ermöglichung des Lernens. Markt Schwaben: Eusl.