

„More than bytes“- Workshop am IBG

Geleitet von Clemens Janout
am 4. Februar 2020

Namen

Ablauf

- Workshop in zwei Teile geteilt, einen praktischen und einen eher theoretischen, aber:
- Auch der theoretische Teil lebt von euren Beiträgen!
- Praktischer Teil besteht aus Spielen und Übungen aus dem Theaterbereich
- Beginn: 13:30 Uhr / Voraussichtliches Ende: 16:30 Uhr / Pause zwischen theoretischem und praktischem Teil
- Präsentation findet ihr zum Download unter:
www.clemensjanout.com/workshops

Ziele

- Ziel des Workshops ist, durch gemeinsames Besprechen und Üben zu Erkenntnissen zu gelangen, die euch auf eurem weiteren Lebensweg helfen
- Es sollen eure Sinne geschärft werden, in einer Welt der (digitalen) Reizüberflutung
- Kritische Auseinandersetzung mit der Digitalisierung im Allgemeinen
- Die Möglichkeiten der modernen Kommunikation als „Handwerk“ verstehen, um (berufliche) Wünsche zu erfüllen

Wer bin ich?

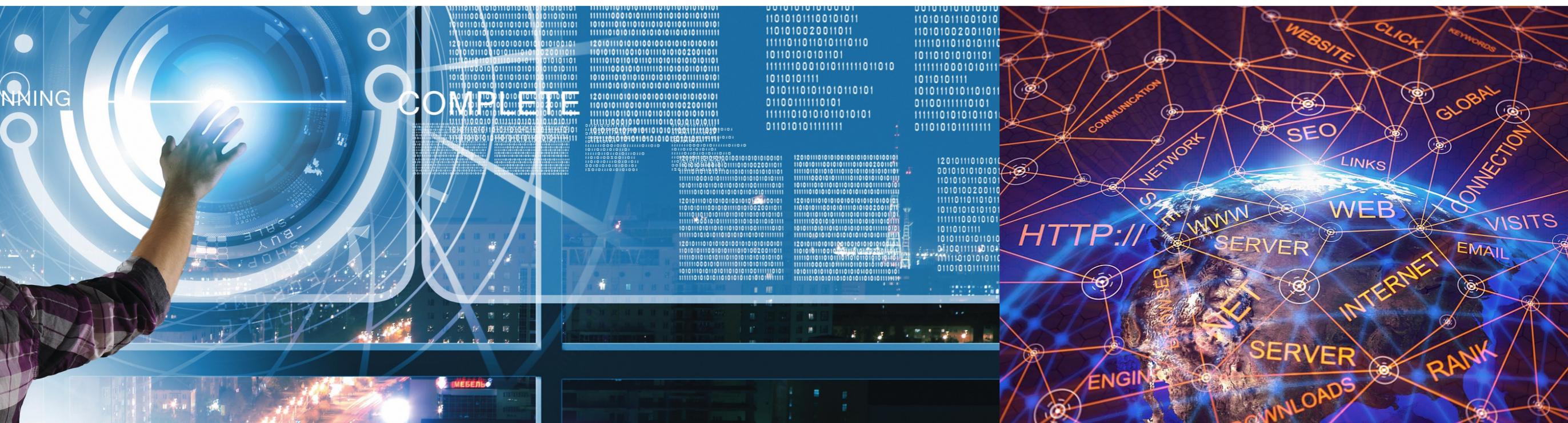
- Clemens Janout
- Komme aus Kärnten, lebe in Wien
- Absolvent des Ingeborg Bachmann Gymnasiums
- Studiere Schauspiel (Schauspielschule Krauss) und Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (Universität Wien)
- Schaue gerne Netflix, höre gerne Drum and Bass, liebe es, zu kochen und treffe mich gerne mit FreundInnen



Clemens Janout / Copyright: Tim Dornaus

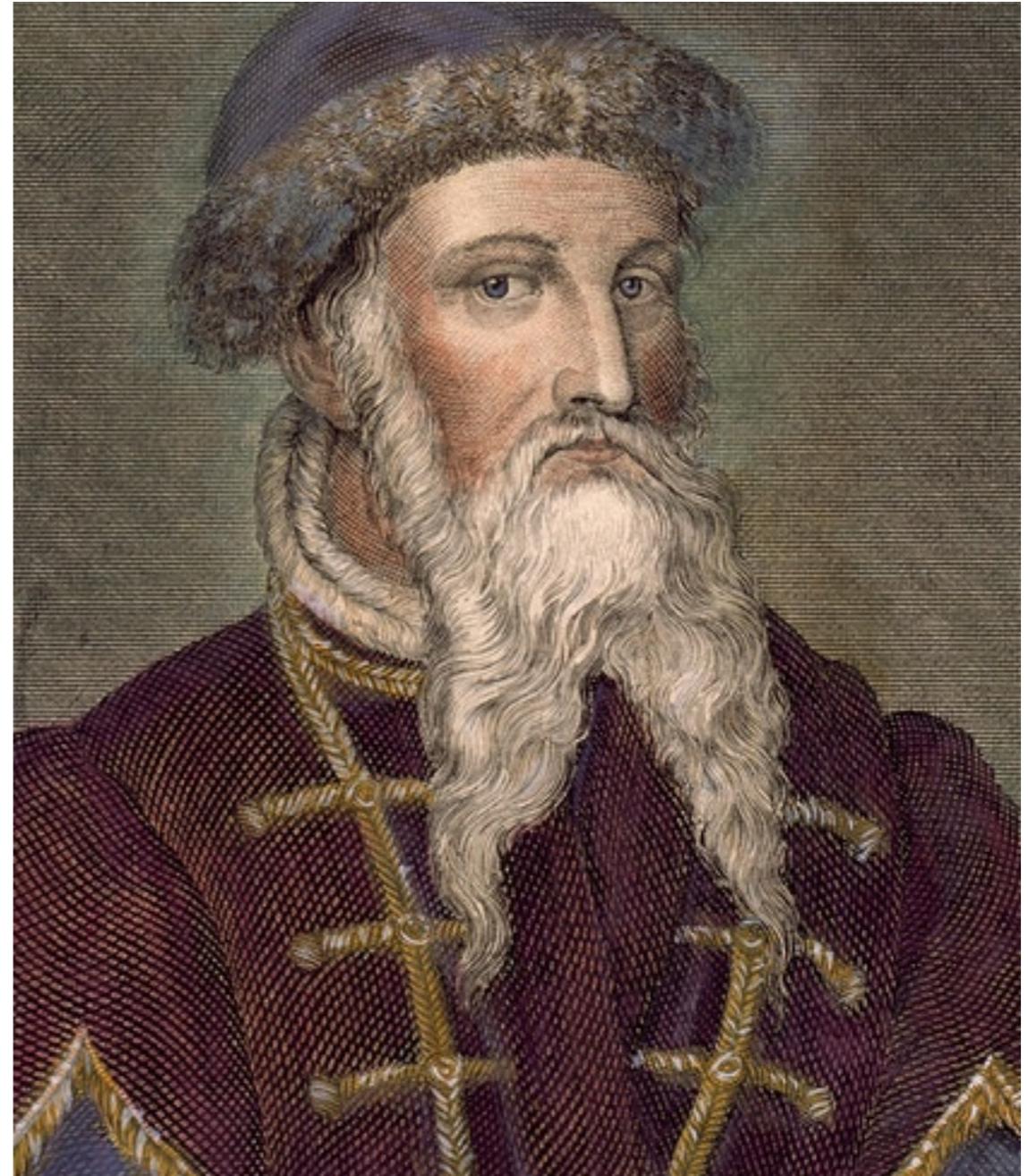
Zum Thema

- Im Mittelpunkt dieses Workshops steht die „Digitalisierung“
- Im Duden wird dieses Wort nicht näher definiert, die Bedeutung ist hier: „Das Digitalisieren, Digitalisiertwerden“ (Duden, 2020)
- Definitionsversuch, für unseren Workshop, anhand „medialer Konvergenz“: kurzer Rückblick in die Geschichte von Medien im Allgemeinen



Kurzer geschichtlicher Rückblick

- Johannes Gutenberg erfindet den Buchdruck im 15. Jahrhundert
- Informationen konnten ab diesem Zeitpunkt in einer bisher nie da gewesenen Größe massenmedial verbreitet werden
- Beginn einer Revolution, die unsere Welt nachhaltig veränderte
- Von maschinell gedrucktem Papier, über Telegraph, Radio, Fotoapparat und Fernsehen bis hin zum:
- INTERNET



Johannes Gutenberg

<https://www.youtube.com/watch?v=ted12agc-n8>

Internet

- 1991: Das „WWW“ wird für die Öffentlichkeit freigegeben
- Das Internet wird zum (digitalen) Standard unserer heutigen Kommunikation, es existieren folgende Merkmale:
 - Datenmenge (Big Data)
 - Interaktivität
 - Ortsunabhängigkeit
 - Beschleunigung der Kommunikation
 - Zunehmende Vermischung von Sender und Empfänger
- Sowohl einfache, als auch komplexe Tätigkeiten in der (industriellen) Produktion sind heutzutage bereits vollkommen automatisiert und computergestützt (vgl. Tikhonov et Bogoslovskii, 2015: 96)
- Junge Menschen glauben, ihre realen Probleme im virtuellen Raum „Internet“ lösen zu können (*virtuelle Kommunikation mit anderen Menschen; Ablenkung durch Spiele; Meinungszuspruch...*) (vgl. Tikhonov et Bogoslovskii, 2015: 100)

Zeitalter der Medienkonvergenz

- „Medialisierung“: Hoher Stellenwert medienvermittelter Erfahrung in allen Gesellschaftsbereichen
- Hat zur Folge, dass die mediale und soziale Wirklichkeit immer mehr miteinander verschmilzt, dieser Prozess kann als Konvergenz bezeichnet werden
- „Medienkonvergenz“: Zunehmend verschwimmende Grenzen von Medien und Medienprodukten
- Beispiel: Am Beginn konnte mit einem Telefon nur telefoniert werden, heute kann damit fotografiert, gefilmt, bezahlt (...) werden und es besteht Möglichkeit, auf die Weiten des Internets zuzugreifen
- „Verschmelzung von Erfindungen“: Über Smartphone Radio hören, Fern schauen, Bücher lesen...

Ein paar Fakten

- Laut aktuellen Studien ist die Nutzung des Internets über ein Smartphone oder einen Computer fixer Bestandteil des Lebens von den meisten Österreicherinnen und Österreichern (vgl. Media-Analyse, 2020)
- Ein Großteil der österreichischen Bevölkerung (rund 88 %) surft regelmäßig im Internet
- Facebook ist das am stärksten genutzte soziale Netzwerk in Österreich
- Soziale Netzwerke werden in Österreich am häufigsten von Personen zwischen 16 und 24 genutzt

(vgl. Statista, 2020)

Zurück zu unserem Definitionsversuch

- Wir verstehen unter Digitalisierung all die in den letzten Jahren entstandenen Innovationen, bei denen analoge Werte in digitale umgewandelt werden, einfacher ausgedrückt:
- Elektronische Geräte, wie beispielsweise Smartphones, Laptops, Fernseher, aber auch „Bestellbildschirme“ bei Mc'Donalds, elektronische Seifenspender...
- Für diesen Workshop konzentrieren wir uns auf die Art von digitalen Errungenschaften, mit denen kommuniziert werden kann und gehen insbesondere auf das Internet ein



Bestellbildschirm bei Mc'Donalds

Gruppenaufgabe

- Dennoch könnt ihr jegliche Art von Digitalisierung in eure Bestandsaufnahme miteinbeziehen:
- Ihr werdet in zwei Gruppen geteilt, wobei eine Pro- (1) und die andere Kontra-Digitalisierung (2) ist
- 20 Minuten für eine Ausarbeitung von Argumenten, danach:
- Diskussion

Diskussionskultur

- Teilt die Punkte, die ihr zusammengeschrieben habt, innerhalb eurer Gruppe auf und präsentiert sie dann abwechselnd
- Struktur: 1 Pro-Punkt - Diskussion (möglich durch Vorbringen eines Kontra-Punktes) - 1 Kontra-Punkt - Diskussion (möglich durch Vorbringen eines Pro-Punktes) ...
- Hört einander zu und unterbrecht euch nicht gegenseitig!
- Wenn ihr sprecht, dann versucht
 - deutlich (Lautstärke so, dass man euch verstehen kann) und
 - selbstbewusst eure Gedanken zu äußern! Und steht zu dem, was ihr sagt!
- Es gibt kein Richtig und kein Falsch!

Diskussion

Weitere (negative) Facetten der Digitalisierung

- Zunehmende Komplexität der Informationen, da diese im Internet flutartig verbreitet werden (Big Data)
 - Genaue Größe des Internets ist nicht ermittelbar, es wird von mehreren Millionen Terabytes ausgegangen
- Problem der Überprüfbarkeit von Informationen
- Zwei Dimensionen von „Fehlinformation“:
 - 1) Irrtümer durch fehlendes Wissen
 - 2) Fake News: absichtliche falsche Faktendarstellung in Täuschungsabsicht an einen größeren Personenkreis
- Aufgrund der rasanten Entwicklung des Internets: fehlende Regulationen

Persönliche Daten

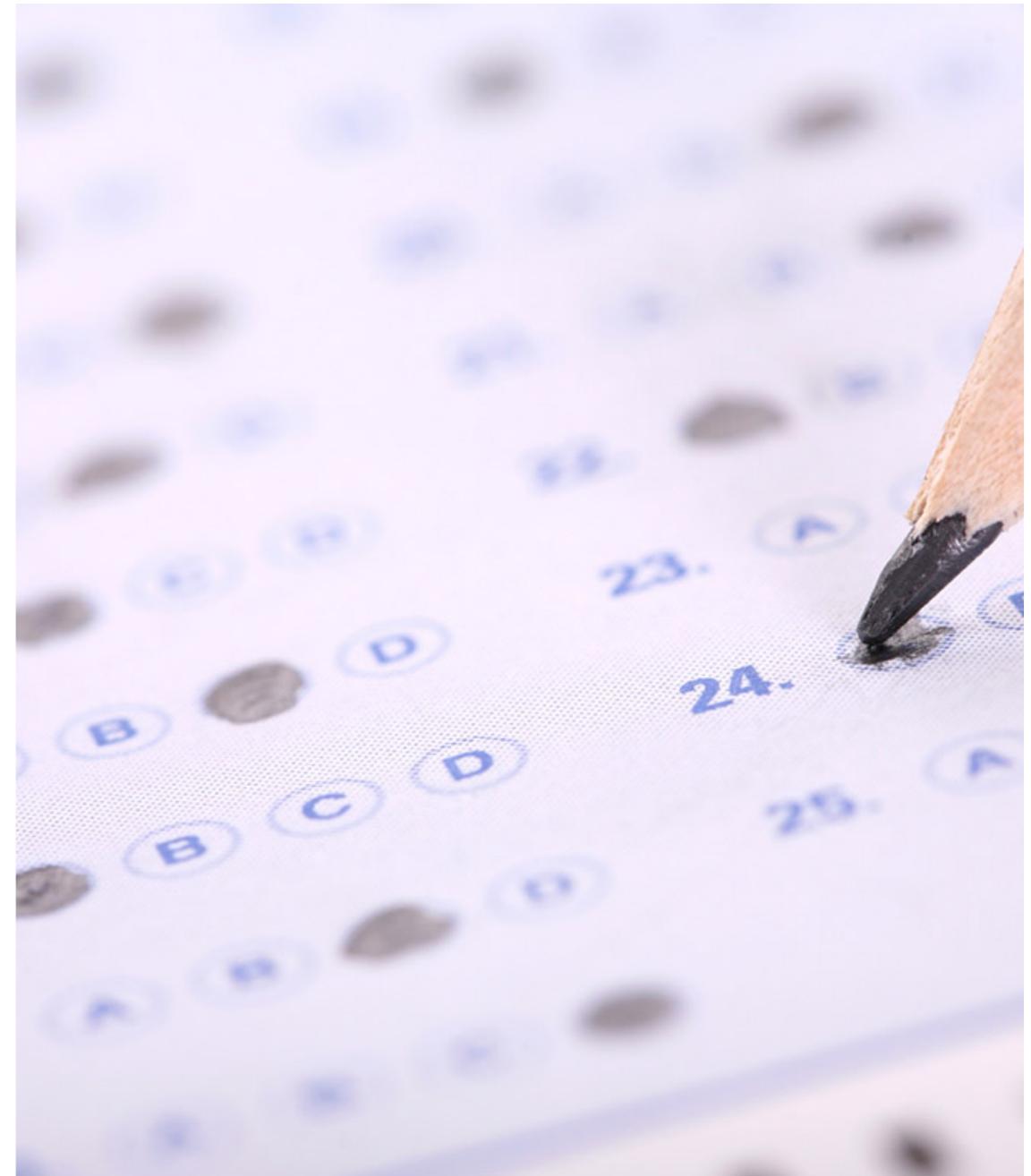
- Persönliche Daten = Jegliche Informationen, die dazu verwendet werden können, um Personen zu identifizieren (Name, Foto, E-Mail-Adresse, IP-Adresse, Bankverbindung, Posts, medizinische Daten, sexuelle Orientierung...) (vgl. The Guardian, 2018)
- Im Fall von Donald Trump:
 - Datenfirma, angeheuert von Trump, sammelte in seinem Wahlkampf über eine Quiz-App Daten von 50 Millionen Menschen und verwendete diese für eine gezielte Werbung (vgl. NBC News, 2018)
- Je älter Jugendliche sind, desto eher beschäftigen sie sich mit den Privatsphäre-Einstellungen auf ihrem Facebook-Profil (vgl. De Wolf, 2019: 10)

Einsamkeit in Zeiten von Facebook und co.

- Gedanke liegt nahe, dass aufgrund der unzähligen neuen Kommunikationsmöglichkeiten, Menschen stärker miteinander verbunden sind, aber:
- Es gibt einen signifikanten Zusammenhang zwischen Einsamkeit und der Smartphone-Nutzung (vgl. Gao et al., 2016: 9)
- Es gibt einen positiven Zusammenhang zwischen Smartphone-Nutzung und Depressionen (vgl. Alhassan et al., 2018: 7)

Digitalisierung = Limitierte Möglichkeiten?

- Standardisierung findet in allen Bereichen unserer Gesellschaft statt
- Ziel: Komplexitätsreduktion durch mathematische Logiken
- Beispiel: Zentralmatura, Multiple-Choice-Tests
- Individuum versus „Fairness“



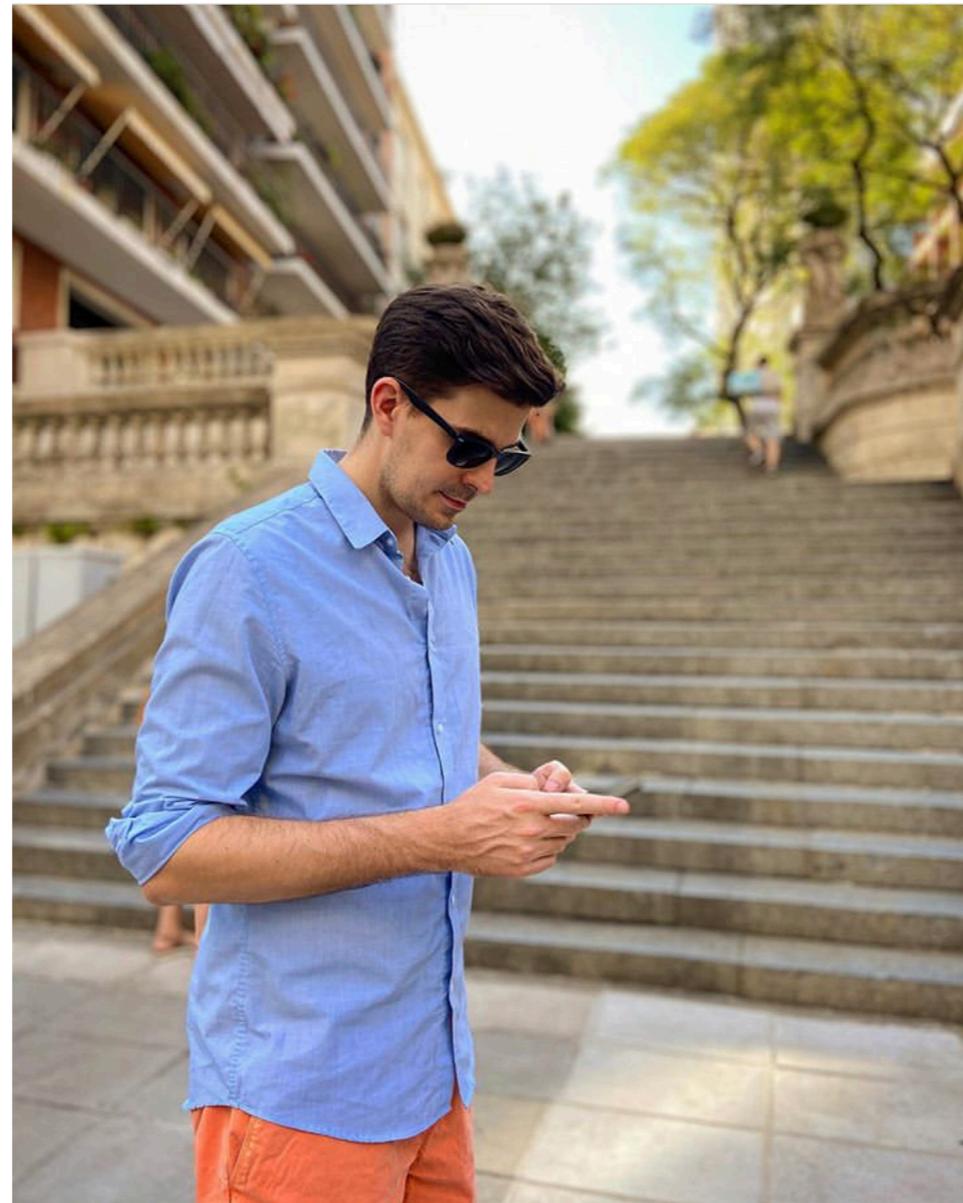
„Rollen“ in Zeiten von Instagram

- spontane Assoziationen

Instagram-Beispiel



anibal.miron · Folgen
Recoleta, Buenos Aires



Instagram-Beispiel



rowenakonings_ · Folgen

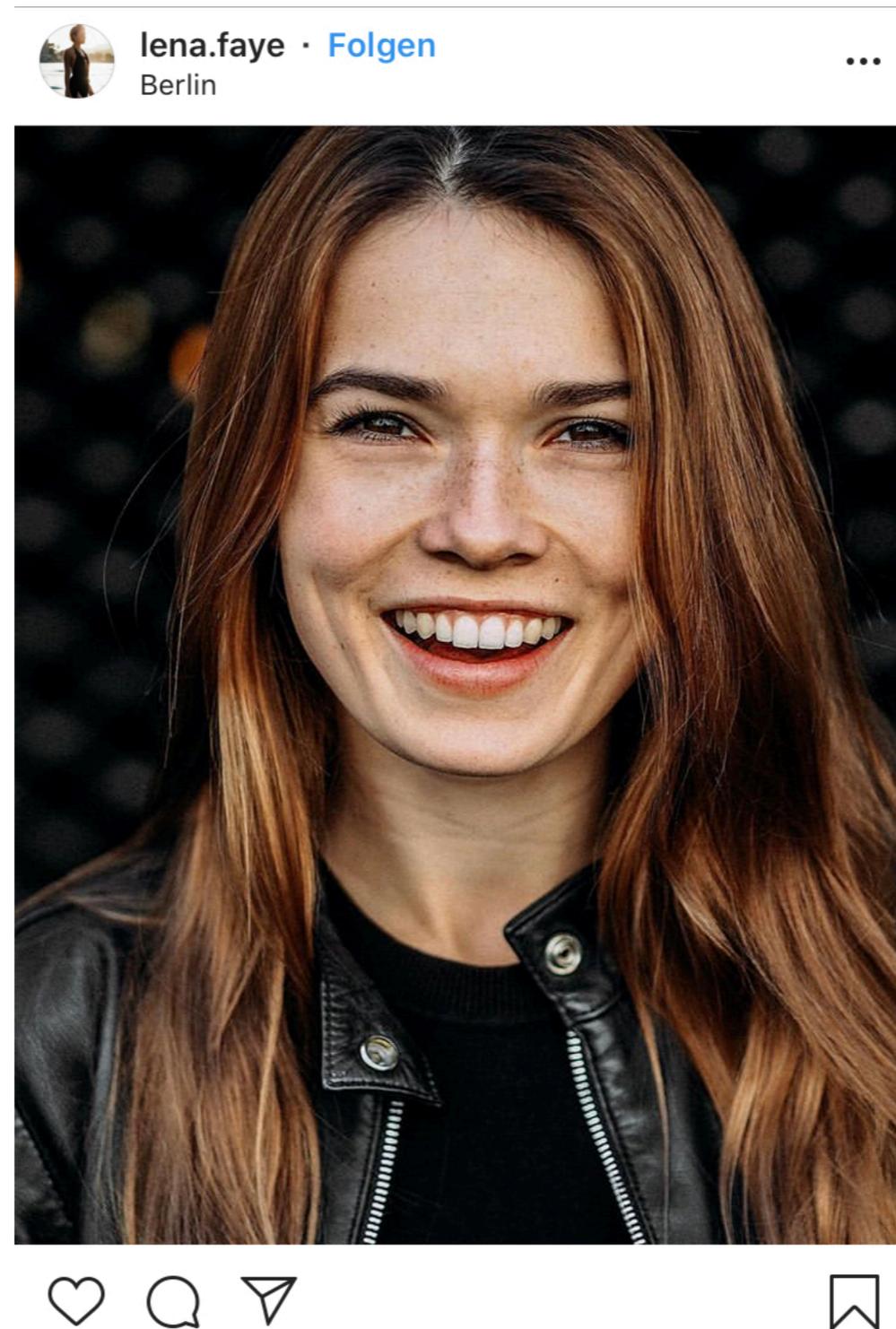
Oosterhout



Instagram-Beispiel



Instagram-Beispiel



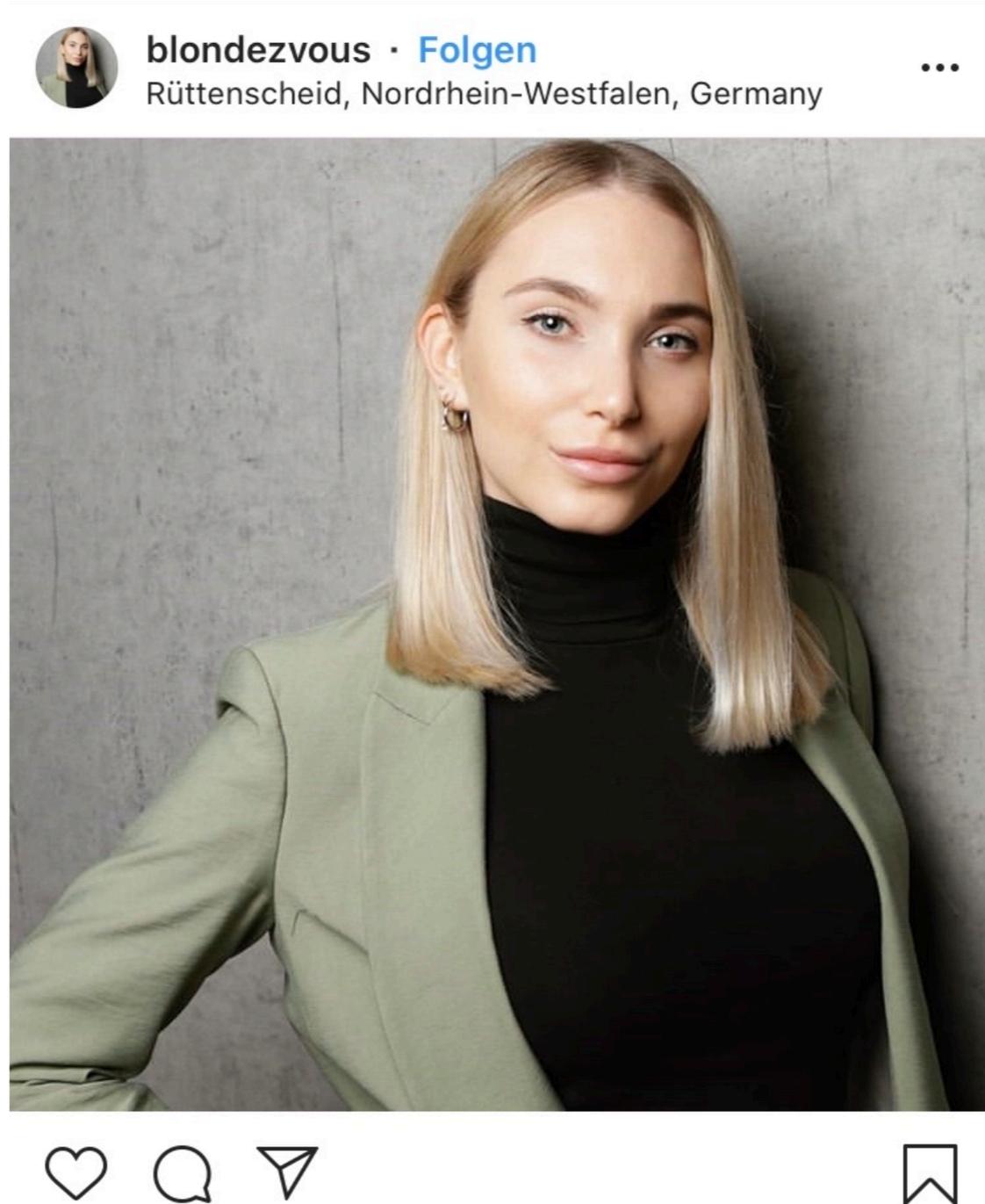
Instagram-Beispiel



karsunke · Folgen
Köln, Germany



Instagram-Beispiel



Instagram-Beispiel



iambellanova · Folgen



Rollen

- Rolle = „Stellung, [erwartetes] Verhalten innerhalb der Gesellschaft“ (Duden, 2020)
- Übertragbar sowohl auf das reale, als auch virtuelle Leben
- Wir alle spielen bewusst oder unbewusst (mit) Rollen
- Kommunikation dieser Rollen durch äußere Erscheinungen (Kleidung, Haare, Make-Up...) und Verhaltensweisen, aber:
- Jede Person erschafft ihre Rolle selbst!

Anna trägt immerzu Business-Outfits

Max scheint sehr selbstbewusst zu sein

Luise hat klare Meinungen

Paul hat ein Problem mit seinem Aussehen

Lisa spricht immer laut

In der Praxis

- Das Wissen darüber, dass ich an der Gestaltung meiner Rolle maßgeblich beteiligt bin, führt dazu, dass ich gezielt an meinem Auftreten arbeiten kann
- Es existieren ein paar „universelle Regeln“:
 - Gang
 - Körperhaltung
 - (Aus-)Sprache
 - Höflichkeitsformen
- Aber selbst über diesen Regeln steht: AUTHENTIZITÄT
- Authentizität versus gesellschaftliche Regeln (z.B. Höflichkeitsformen): Wie findet man die richtige Balance?

Authentizität

- Authentizität kann mit Echtheit, Glaubwürdigkeit, oder auch Wahrheit gleichgesetzt werden
- Wissen darüber, dass Menschen verschiedene Veranlagungen, Interessen und Talente haben
- Bedeutet das, dass jemand, der in Mathematik schlecht ist, Mathematik partout nicht kann?
- Wie gehe ich mit Fehlern im Allgemeinen um?

Die Wichtigkeit von Fehlern

- Menschen sind keine Maschinen: Fehler gehören zum Leben dazu und sind da, um aus ihnen zu lernen
- Problem: Die Gesellschaft und Bildungsinstitutionen vermitteln ganz oft, dass wir keine Fehler machen dürfen, weil sie „vermeidbar gewesen wären“ und machen Fehler zu „dem Bösen“
- Unterscheidung zwischen zwei Arten von „Fehlern“:
 - 1) Fehler, die anderen Menschen (bewusst) schaden: Diese sind natürlich zu vermeiden und in keiner Weise erstrebenswert!
 - 2) Fehler, die unseren (sozialen) Lernprozess vorantreiben, einfach so passieren und uns wachsen lassen.
- Wie können wir mit Fehlern besser umgehen?

Die Liebe zu den Fehlern

- Wir müssen Fehler lieben lernen, um aus ihnen bestmöglich zu lernen!
- Menschen, die ihre Fehler nicht versuchen zu verstecken, sondern offen mit ihnen umgehen, gelten in unserer Gesellschaft eher als „authentisch“, „selbstbewusst“, „sympathisch“
- Wie kann das trainiert werden? Mehrere Möglichkeiten, unter anderem durch: (Improvisations-)Theater



„More than bytes“

... war der Ausgangspunkt des Workshops

**YOU ARE „more than
bytes“**

als Ergänzung

Praktischer Teil

**[www.clemensjanout.com/
workshops](http://www.clemensjanout.com/workshops)**

Quellenverzeichnis

- Alhassan, Aljohara A.; Alqadhib, Ethar M.; Taha, Nada W.; Alahmari, Raneem A.; Salam, Mahmoud; Almutairi, Adel F. (2018): The relationship between addiction to smartphone usage and depression among adults: a cross sectional study. In: BMC Psychiatry. Ausgabe: 18. Veröffentlicht: 05/2018.
- De Wolf, Ralf (2019): Contextualizing how teens manage personal and interpersonal privacy on social media. In: new media & society. Ausgabe: 0. Veröffentlicht: 2019. Seiten: 1 - 18.
- Duden online (2020): Digitalisierung. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Digitalisierung> (22.01.2020)
- Duden online (2020): Rolle. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rolle> (03.02.2020)
- Gao, Yusong; Li, Ang; Zhu, Tingshao; Liu, Xiaoqian; Liu, Xingyun (2016): How smartphone usage correlates with social anxiety and loneliness. In: PeerJ. Veröffentlicht: 07/2016.
- Media-Analyse online (2020): Medien-Analyse des Jahres 2018. <https://www.media-analyse.at/table/3129> (22.01.2020)
- NBC News online (2018): A timeline of Facebook's privacy issues - and its responses <https://www.nbcnews.com/tech/social-media/timeline-facebook-s-privacy-issues-its-responses-n859651> (02.02.2020)
- Statista online (2020): Statistiken zur Internetnutzung in Österreich. <https://de.statista.com/themen/2876/internetnutzung-in-oesterreich/> (22.01.2020)
- The Guardian online (2018): How Europe's 'breakthrough' privacy law takes on Facebook and Google. <https://www.theguardian.com/technology/2018/apr/19/gdpr-facebook-google-amazon-data-privacy-regulation> (02.02.2020)
- Tikhonov, M. N.; Bogoslovskii, M. M. (2015): Internet Addiction Factors. In: Automatic Documentation and Mathematical Linguistics. Volume: 49. Ausgabe: 3. Veröffentlicht: 02/2015. Seiten: 96 - 102.