

Durchdigitalisiert!

Extrinsische Einwirkungen und die Konsequenzen für die Medienforschung

4. Berliner Mediensucht-Konferenz 2011

Dr. Stephan G. Humer
Universität der Künste Berlin

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

- <1> Zur Person
- <2> Digitalisierung aus soziologischer Perspektive
- <3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen
- <4> Fazit

Durchdigitalisiert!

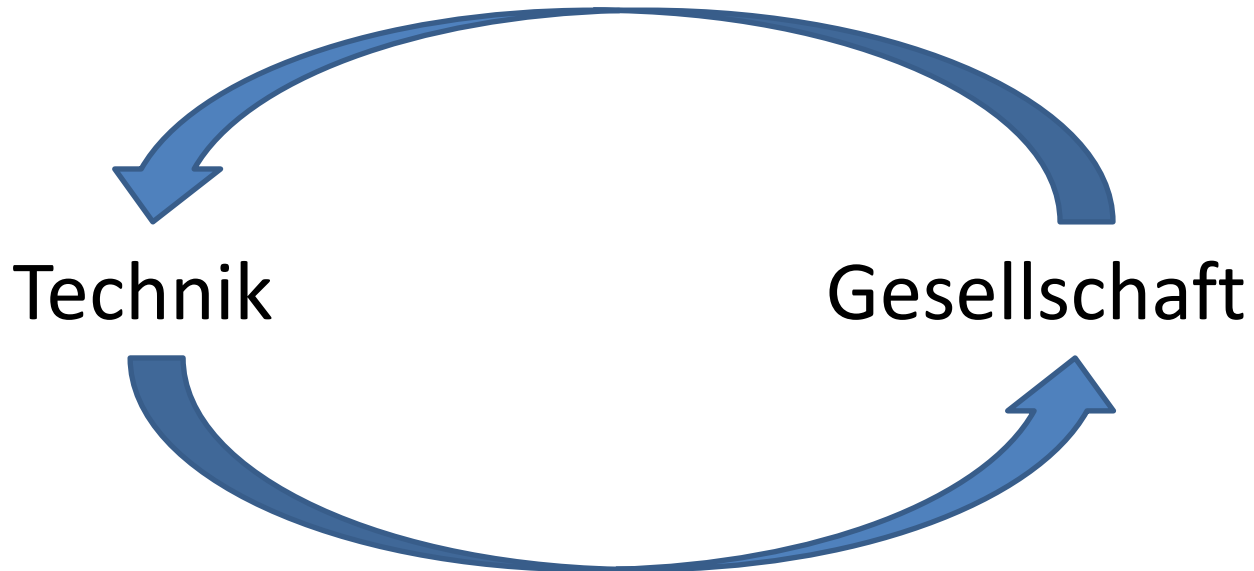
4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<1> Zur Person

1. Internetsoziologie (Universität der Künste Berlin)
 1. Schwerpunkt Digitale Identitäten
 2. Allgemeine Analyse von digitalen Phänomenen
2. Medien- und informationswissenschaftliche Projekte (u.a. Uni Potsdam, HWR Berlin, FH Potsdam)
3. Sicherheitsforschung (z.B. Social Engineering/Social Hacking, Extremismus und Terrorismus im Internet)

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz



... hat Auswirkungen auf ...

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

Internetsoziologie = Digitale Prävention



Überwinden von falschen Grundannahmen

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

Soziologie



Internetsoziologie



Digitale Identität

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<2> Digitalisierung aus soziologischer Perspektive

1. Merkmale der Internetsoziologie

1. Fokussierung auf digitale Phänomene und konsequenter Ausschluss nichtdigitaler Themen
2. Extrem umfangreiche und tiefgehende Technikenkenntnisse
3. Gelebte globale Interdisziplinarität
4. Anwendung, Weiter- und Neuentwicklung von Methoden (quantitativ wie qualitativ) nach dem Foucaultschen Werkzeugkastenprinzip
5. Transdisziplinäre Projektarbeit als Beispiel für andere
6. Verbindung von Grundlagen- und anwendungsorientierter Forschung
7. Umfangreiche Öffentlichkeitsarbeit durch (populärwissenschaftliche) Beiträge in den Medien, Vorträge und Beratungen

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<2> Digitalisierung aus soziologischer Perspektive

2. Schwerpunkt Identität

1. Vorbedingungen

1. Denken über die Grenzen der Chips hinaus
2. Verneinung bloßer technischer Identität

2. Der Einfluß der Digitalisierung

1. Identitätsarbeit wird zur komplexen Bastelarbeit
2. Berücksichtigung von besonderen Merkmalen: Digitalität, Imaginations- und Abstraktionskompetenz
3. Identität als multiples Merkmal digitalen Handelns: Einflußnahme und Beeinflussung des Selbst

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<2> Digitalisierung aus soziologischer Perspektive

3. Gegenwärtige Chancen und Gefahren

1. Identitätsmanagement als Notwendigkeit und Chance digitalen Handelns
2. Beispiele
 1. Kundenkarten: Ersatz für Tante Emma
 2. Digitaler Radiergummi: Technik löst keine sozialen Probleme
 3. Cyberbullying: Vergeben ohne Vergessen

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

Beispiel: „Gewalttraining am Computer“

Beitrag von Manfred Spitzer in PädF 3/2011

Dr. Stephan G. Humer, UdK Berlin

17. September 2011

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

Spitzer: „Zahlreiche Studien belegen, dass Gewalt in den Medien die Gewaltbereitschaft im realen Leben erhöht“

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

Beispiel 1: Medienkonsum anprangern

- Quantität und Qualität?
- Bezug Videospiele?
- Unzulässiger Vergleich USA – D (Kultur?)

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

Beispiel 2: Korrelationen präsentieren

- Mythos Killerspieltraining
- Ursache und Wirkung: Aggressivität
- Medial gewalttätig – lebensweltlich abgestumpft?

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

Beispiel 3: Videospielentwicklung darstellen

- Computerspielgeschichte fehlerhaft
- Entwicklung falsch dargestellt
- Schlußfolgerung ebenfalls nicht korrekt

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

Fazit: Gewaltspiele schaden uns allen ... ?

- Spitzer: Erhöhte Gewaltbereitschaft durch Medien kostet unser Geld
- Und: Medien machen nicht schlauer, sondern sorgen mit 15 bis 20 Jahren Verzögerung für gesellschaftliche Schäden
- Idee: Steuer auf die Produktion gewalthaltiger Spiele

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<3> Das Phänomen der falschen Grundannahmen

„Wir dürfen nicht weiter zuschauen“

... bei unzureichenden Auseinandersetzungen
mit dem Thema Digitalisierung und Gesellschaft
– wir sollten deshalb auf einen starken
interdisziplinären Dialog bestehen!

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<4> Fazit: was ist festzustellen?

1. Oberflächliche Analysen
2. Vordigitale Handlungsschemata
3. „Versuch und Irrtum“ als Mittel der Wahl
4. Phantasie- und Kreativitätsarmut
5. Eine Kultur der Defensive
6. Kulturelle Besonderheiten berücksichtigen
7. Digitale Bildung und „Nicht-Wissen“
8. Proaktive Userinnen und User
9. Neue Austarierung von Freiheit und Sicherheit
10. Entwicklung eines „reflexiven Selbst“ (Keupp)

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

<4> Fazit: wie sollte es weitergehen?

1. Technik ist zu wichtig, um sie nur Technikern zu überlassen – ganzheitlicher Ansatz: Technik, Recht, **Gesellschaft (=Internetsoziologie!)** miteinander verweben
2. Der User steht im Mittelpunkt: Transparenz, Unterstützung, Kontrolle, Kreativität, Gestaltung, Offenheit, Freiheit
3. Identitätsmanagement ist der Schlüssel zum individuellen wie kollektiven Verständnis von Digitalisierung („sozial-technisches IDM“)
4. Analoge und digitale Welt sind kein Widerspruch, sondern miteinander verwoben
5. Imagination und Abstraktion sind entscheidende, nicht nur nachrangige Elemente für individuelle wie kollektive Prozesse
6. Die Digitalisierung ist revolutionär, nicht evolutionär

Durchdigitalisiert!

4. Berliner Mediensucht-Konferenz

Vielen Dank!

Kontakt:

stephan@internetsoziologie.at

humer@udk-berlin.de

www.internetsoziologie.de

Dr. Stephan G. Humer, UdK Berlin

17. September 2011