

DIGITALISIERUNG. MEDIALISIERUNG. BILDPRODUKTION.

Von David Hellgermann

Vorwort

„Social Media – oder wie wir offenbar den Zugang zur Welt verlieren“

So lautete die Überschrift zu einer Fortbildung des Bistums Münster. Eingeladen waren ein Designer und eine Theologin – Seine gute Voraussetzung, um sich dem Phänomen Social Media anzunähern. Die Idee oder besser die Notwendigkeit zu solch einer Fortbildung resultierte aus einem bemerkenswerten Text eines Schülers der HBF 12 kurz vor seinem Abschluss. Hier ein kurzer Auszug: „Wir Jugendlichen haben heutzutage etwas weniger diesen ‚WOW‘-Effekt (das Staunen) als frühere Generationen. Wenn wir etwas Neues erleben oder tun, sind wir häufig nicht wirklich erstaunt oder überrascht, da wir durch das Handy oder allgemein in den sozialen Medien bereits vieles sehen und sozusagen indirekt miterleben. Es beeinflusst auch unsere Emotionen und macht es uns schwerer, die Dinge wahrzunehmen.“ (Baljirvad Galbadrakh: Emotionen; veröffentlicht mit anderen Texten der Schüler*innen der HBF-Klassen am Wilhelm-Emmanuel-von-Ketteler Berufskolleg als Reader) Das ist eine bemerkenswerte Beobachtung, und sie sollte uns Lehrer*innen zu denken geben. Weiter schreibt er: „Allgemein haben soziale Medien einen starken Einfluss auf die Psyche. Gerade wir jungen Menschen werden stark beeinflusst und bekommen mehr und mehr einen starken Leidensdruck, sobald wir uns erfolgreiche, schöne, berühmte Menschen auf Instagram, Tik Tok etc. anschauen. Dies beeinflusst auch unser Selbstwertgefühl, weil man ständig das Gefühl hat, nicht gut genug zu sein und dafür mehr leisten und sich mehr anstrengen zu müssen.“

Die beiden folgenden Texte könnten dazu beitragen, besser zu verstehen, was geschieht. Sie fassen zugleich Inhalt und Ergebnisse der Fortbildung zusammen.

Andreas Hellgermann, Bezirks-AG Münster I

HARDWARE

Bis zur Einführung des Smartphones im Jahr 2007 durch Apple war der Computer ein Arbeits- oder Spielgerät. Steve Jobs hat das iPhone als „revolutionary mobile phone“ und „breakthrough internet communications device“ vorgestellt und hatte vermutlich eine Ahnung, welche gravierenden Veränderungen das Smartphone für die Welt und die Menschen bedeutet. Der Medientheoretiker Marshall McLuhan schreibt 1964 in einer Auseinandersetzung mit dem Medium: „The medium is the message.“ Die gravierenden Veränderungen und Einschnitte in unsere Welt entstehen durch das Medium selbst, nicht durch seinen Inhalt.

Erst das Smartphone macht den Internetzugang für ALLE möglich, durchtrennt das Kabel und steckt uns den Zugang zur Welt in die Tasche.

Sigmund Freud schreibt schon 1930 in „Das Unbehagen in der Kultur“: „Der Mensch ist

sozusagen eine Art Prothesengott geworden, recht großartig, wenn er alle seine Hilfsorgane anlegt, aber sie sind nicht mit ihm verwachsen und machen ihm gelegentlich noch viel zu schaffen.“

Das Smartphone ist mehr als ein handlicher Computer, es ist eine solche Prothese. Mit einer Vielzahl an „smarten“ Funktionen nimmt es uns Aufgaben ab, ergänzt die menschlichen Funktionen oder verbindet uns durch das Internet mit der ganzen Welt.

Die interne Kamera und mobiles Internet im Mobiltelefon sind erst seit dem Smartphone ernst zuzunehmen, ohne die ständige Verfügbarkeit des Internets durch das Smartphone, war der Computer für das Sozialleben eine holprige Prothese. Das lässt sich auch an den Nutzerzahlen von Social-Media-Plattformen erkennen: Erst mit der Verbreitung von Smartphones ab 2007 explodieren die Nutzerzahlen von Plattformen wie Twitter oder



Facebook, und auch neuere, bildbasierte Anwendungen wie Instagram oder TikTok wären ohne die Kamera im Smartphone schwer denkbar.

Durch die neue Form der Interaktion mit dem Touch-Interface vollzieht sich eine qualitative Änderung des medialen Übergangs von Subjekt zu Medium: Der Touchscreen ist kein Schalter oder Knopf im herkömmlichen Sinne, die Berührung des Touchscreens hat kein analoges Feedback, was gravierende Folgen für die Distanz zum Medium hat. Das Feedback passiert ausschließlich digital, durch Animationen oder digital gesteuerte, akustische und haptische Reize. Das Subjekt ist durch fast nichts vom Digitalen getrennt.

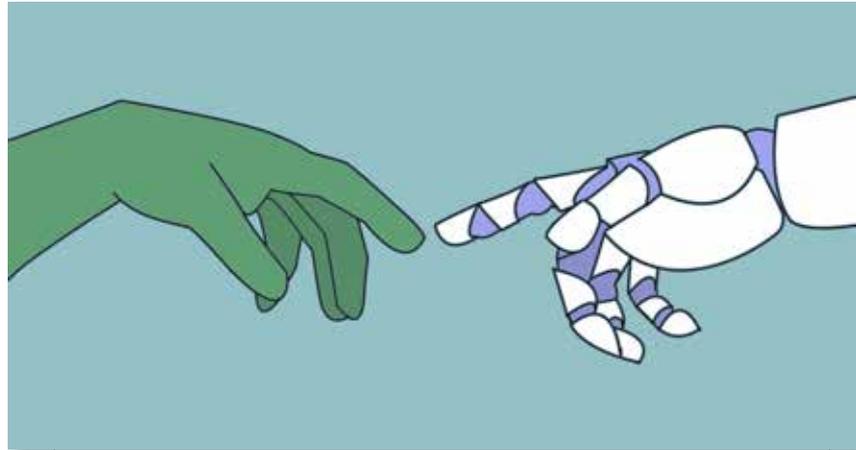
Gleichzeitig kommen uns die Geräte und Medien räumlich immer näher, auch hier verringert sich die Distanz, gleiches gilt für die Zeitlichkeit. Ein Beispiel: Zur Zeit der ersten bewegten Bilder musste ein spezieller Ort – das Kino – aufgesucht werden, um einen Film zu sehen. Technischer Fortschritt hat den Film mit dem Fernseher in die Wohnzimmer der Menschen gebracht, gleichzeitig ist der Betrachtungsabstand gesunken. Statt mehrere Meter vor der Leinwand sitzt man nun wenige Meter vom Bildschirm entfernt, und schnell ist das Fernsehen 24 Stunden am Tag verfügbar. Später kommt die Fernbedienung hinzu und ermöglicht mit der Auswahl der Sender die ersten Interaktionen. Wenige Jahrzehnte später ziehen die ersten Computer in Büros und die ersten Spielkonsolen in die Wohn- und Kinderzimmer ein, der Abstand zum Medium verringert sich weiter. Vom Computer sitzt der oder die Nutzer*in nur noch einen halben Meter entfernt, über Tastatur/Maus oder den Controller bei der Spielekonsole ist eine völlig neue Interaktion möglich, das mediale Geschehen auf dem Bildschirm lässt sich steuern und beeinflussen.

Heute steckt das Smartphone in der Hosentasche und ist quasi an die Menschen angewachsen, selbst bei den intimsten und menschlichsten Geschäften ist das Smartphone auf der Toilette dabei.

Die unzähligen Prothesen setzen an den Enden unserer Körper, zum Beispiel den Fingern, an. Was aber passiert, wenn das analoge Feedback verloren geht, wenn der Übergang zwischen Körper und Medium verschwindet?

Nach dem nahtlosen Übergang könnte sich das Mensch-Prothese-Verhältnis invertieren und uns zur Prothese der Technik machen

– das Medium übernimmt den Menschen. Marx schreibt, der Mensch wird zum Anhängsel der Maschine. Eine dystopische Fiktion dieser Entwicklung zeichnet der Film „Matrix“ (1999): Die Menschen sind als bloße Energiequelle an die Maschine angeschlossen und leben in einer virtuellen, aber als echt empfundenen Simulation.



Julia Balitzki Fritz-Henßler Berufskolleg: Zukunft-Natur und Technik im Einklang

SOFTWARE

Die Wahrnehmung von Medien kann immer nur im Kontext ihrer Umgebung verstanden werden – das religiöse Gemälde hängt in der Kathedrale, der Film läuft nicht ohne Grund in einem dunklen Kinosaal und Werbung an der ländlichen Autobahn wirkt anders als am Flughafen der Metropole.

Der Computer etabliert eine dritte mediale Ebene zwischen Inhalt und Hardware, die Software, App oder Anwendung:



Auf dem Computer oder Smartphone erscheint das Bild als reines Bild, das Video als reines Video. Der technische Kontext, die Hardware und Software, entziehen sich der Rezeption und werden ausgeblendet, es ist losgelöst.

Bei Twitter und Facebook war die sogenannte „Timeline“ noch als solche zu erkennen, jeder Beitrag war in einen Kontext eingebettet, es gab einen Beitrag davor und danach, und die Anwendung als solche war zu erkennen. Die Entwicklung von Bild- oder Bewegtbild-Anwendungen wie Instagram oder TikTok hat die Darstellung verändert, Bilder oder Videos werden bildschirmfüllend, und die eigentlich Anwendung verschwindet hinter dem Inhalts-Medium. Damit verschwindet auch der Algorithmus in den digitalen Tiefen des Endgeräts. Der Inhalt der Beiträge/Posts schwimmt mit dem Inhalt der Anwendung. Dieser Verlust von Kontext führt zu Zusammenhanglosigkeit, Unfähigkeit einen Zusammenhang zu begreifen und Orientierungslosigkeit.

Das lässt sich an Hand dreier Aspekte erklären:

Erstens: Der kleine Bildschirm ist auf Grund seiner physischen Abmessungen schlecht geeignet einen Kontext abzubilden, der Beitrag nimmt die verfügbare Fläche vollständig ein.

Zweitens: Social Media präsentiert ein (Bewegt-)Bild-Chaos. Der Informationsgehalt, also die rein visuelle Information von Bildern oder Videos, ist um ein Vielfaches höher als bei Texten, dementsprechend vergrößert sich der Rezeptionsaufwand. Eine Kontextualisierung erfordert einen höheren kognitiven Aufwand, während der dauerhafte visuelle Stimulus von der Bedeutungsebene ablenkt. Die Tonspur beansprucht noch einen weiteren Sinn.



Drittens: Ein unsichtbarer und undurchsichtiger Algorithmus übernimmt die Auswahl der Inhalte.

Die Wisch-und-Weg-Steuerung mit dem Daumen birgt noch eine Spezialität: Die Inhalte laufen nur noch linear, es gibt keinen Button, um das Video zu schließen, es gibt kein „Zurück“, es gibt nur „WEITER“. Ein Bild, das mir nicht gefällt, wird mit derselben Geste weggewischt, die ich auch benutze, um zum nächsten Inhalt zu gelangen.

Der technologische Fortschritt gibt uns Maschinen wie das Smartphone. In einer wechselnden Gleichzeitigkeit berauben uns diese Maschinen und Anwendungen unserer natürlichen Sinne, Emotionen und Fähigkeiten, ersetzen sie durch technische Lösungen und zwingen den Menschen in ein Abhängigkeitsverhältnis zur Maschine. Die um sich greifende Orientierungslosigkeit liefert mich dem Medium immer schutzloser aus. Es wird ein Teufelskreis.

DAS ENDE DER ERFAHRUNG

Die zunehmende Abhängigkeit von Smartphone und anderen Gadgets, die sich in fast alle alltäglichen aber auch in besondere Situationen hineindrängen, zerstört die Erfahrung. Die Erfahrung ist nicht weg, aber sie verkrüppelt und verschwindet langsam. Das Smartphone oder Social Media sind mental angewachsene Prothesen und werden mitgedacht. Dadurch entstehen immer mehr Situationen, in denen wir das Gerät zwischen uns und die Welt halten. Im Wort Bildschirm ist der Schirm mit seiner abschirmenden Funktion enthalten. Das Smartphone schirmt uns von der Welt ab.

Eine Erfahrung wird immer öfter durch das Smartphone kanalisiert. Wir staunen über eine Blüte oder ein Feuerwerk, als Reaktion wird fast instinktiv das Smartphone genommen und ein Foto gemacht – oft mit dem Hintergedanken, es mit anderen über Social-Media-Anwendungen zu teilen – auch WhatsApp oder andere Messenger haben Social-Media-Funktionen.

Natürlich sind die Kontemplation einer Blume, das Staunen über ein Feuerwerk oder die ersten Schritte des eigenen Kindes eine Erfahrung. Schiebt sich ein Smartphone dazwischen, konkurriert die Erfahrung zumindest mit der Erfahrung des Fotografierens oder wird davon überlagert. Also wird aus jeder Erfahrung die immer gleiche Erfahrung: die des Fotografierens oder Filmens. Das, worüber zu staunen wäre, verblasst.



DAVID HELLGERMANN M.A.

ist Designer und hat 2020 sein Studium an der Münster School of Design abgeschlossen. Er setzt sich kritisch mit Fragen der Digitalisierung und der zerstörerischen Gestaltung der Umwelt auseinander

dhellgermann@gmail.com

EIN BILDSCHIRM WURDE ZWISCHEN DEN USER UND DIE WELT GESCHOBEN

kommentiert

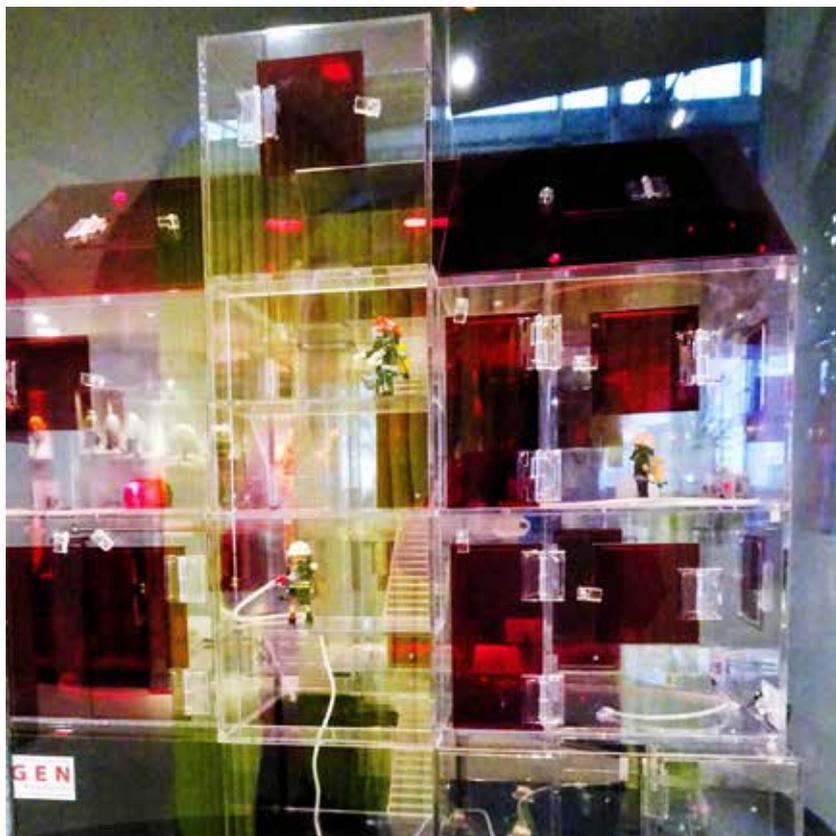
Von Annika Landt

Der Text von David Hellgermann verdeutlicht, dass das Smartphone nicht nur ein Werkzeug ist, sondern den User um das Smartphone strukturiert. Wie kann der Religionsunterricht die Tatsache bearbeiten, dass sich vor nicht allzu langer Zeit die Familien um den Fernseher wie um ein Lagerfeuer versammelt haben, aber jetzt die User eines Smartphones einzeln vor ihren Geräten sitzen?

Im Dokudrama „Das Dilemma mit den Sozialen Medien“ gibt es eine Szene, wo ein zwölfjähriges Mädchen ein Bild von sich postet. Prompt kommen die Kommentare: süß, Daumen hoch, aber auch Dumbo, wegen ihrer abstehenden Ohren. Prompt kullert ihr eine Träne über die Wange, und sie versucht ihre Ohren zu verstecken. Dass dies besonders für einen Teenie verletzend ist, war auch schon vor Social Media so, aber der Druck zur Selbstdarstellung ist durch Social Media intensiver und permanent geworden. Die Bestätigung, aber auch die Beleidigung sind nun griffbereit in der Tasche. Meine Schülerinnen wirken so, als ob stets eine Kamera auf sie gerichtet ist. Permanent fummeln sie an ihrer Frisur oder Kopftuch herum, schauen in das Handy, um sich zu versichern, dass alles sitzt, und gleichzeitig ist ein fieser Kommentar schnell im Vorbeigehen getippt.

Alles für das Image – und nur ein Kommentar unter tausend Herzchen kann alles zunichtemachen. Das Smartphone hat also zum einen die Selbstinzenierung auf Dauer gestellt, da sie nun immer und überall möglich ist. Zum anderen aber hat es auch geschafft, die Menschen voneinander abzuschirmen.

So schirmt der User sich ab, indem er zwischen sich und die Welt den Schirm schiebt: Eine Mittel der Distanzierung zieht ein. Indem man die Chance hat, die Menschen doziert auf Bildern zu sehen, neigt man dazu, in eine Konsumhaltung zu verfallen und sie sich so vom Leib zu halten. So kann man sie – cool und unangreifbar – betrachten. Man löst sich aus den Zusammenhängen des Le-



bens und ist allein. Der Kommentar verhält in der Weite des World Wide Web. Und doch werden wir Menschen umso angreifbarer, je mehr wir uns abschirmen.

Diese Paradoxie wird überdeutlich durch den Smartphone-Bildschirm: Er ist ein Touchscreen ohne Schalter und dies führt, wie der Designer sagt, zu einer Distanzlosigkeit gegenüber dem Medium. Das Feedback passiert ausschließlich digital. Das Subjekt ist durch fast nichts mehr vom Digitalen getrennt. Da es kein analoges Feedback gibt, nimmt man das Medium nicht mehr als Werkzeug wahr. Vielmehr wird es Teil unserer selbst. Zugleich ist es so, als würde man an eine Fensterscheibe tippen und bemerken, wie abgeschirmt man ist. Auf das, was in dem Smartphone passiert und damit in der digitalen Welt, haben User keinen Einfluss. Sie können sich nur in das System einspeisen. Sie sind den Bedingungen der

Plattform ausgeliefert, wenn sie denn Teil des sozialen Lebens sein wollen. Um den Weg zu finden, brauchen sie Google Maps, und die Wettervorhersage geht nur noch mit der Wetterapp. Das Smartphone raubt einem die Möglichkeiten der Orientierung, der Einschätzung der Natur, dem Knüpfen von Freundschaften und zum Flirten, indem es effiziente Apps für jedes menschliche Problem liefert. So ist es mehr als eine Sucht, die die meisten Menschen mit dem Handy verbindet. Wir haben es mit einer Maschine zu tun, ohne die man nicht mehr lebensfähig ist, und zugleich hält sie davon ab zu leben. Sie hält davon ab, mit dem Blick aus dem Fenster das Wetter zu kennen, oder Pasant*innen nach dem Weg zu fragen, oder mit den Sitznachbar*innen zu sprechen.

Aus religionspädagogischer Perspektive sind diese Phänomene der Digitalisierung so etwas wie „nachgemachte Schöpfung“.

45

kommentiert
Ein Bildschirm wurde zwischen den User und die Welt geschoben

Man kann tausend Bilder von den Alpen sehen und die echten Alpen verlieren ihren Reiz. Was unterscheidet denn noch das Bild, das ich von den Alpen poste, von all den anderen immer gleichen Alpenbildern? Und wo können wir eigentlich noch über die Schönheit der Schöpfung staunen?

Und dann steht in der Schöpfungserzählung: „Es ist nicht gut, dass der Mensch allein sei; ich will ihm eine Hilfe machen, die ihm entspricht.“ (Gen 2,18) Haben unsere Schüler*innen nicht ein Recht auf ein echtes Gegenüber, eine Hilfe und Begegnungen? Und verhindert das Smartphone mit dem Konsumieren der Anderen nicht genau das? Wenn ja, dann muss Religionsunterricht eine kritische Haltung gegenüber dem Smartphone

einnehmen und den Schüler*innen ermöglichen, ihr Glück, aber auch ihre Krisen nicht durch die Maschine wahrzunehmen.



ANNIKA LANDT

ist evangelische Theologin, Religionslehrerin an einem Berufskolleg im nördlichen Ruhrgebiet, Mitarbeit im Arbeitskreis ReligionslehrerInnen am Institut für Theologie und Politik

Annika.landt@posteo.de

VERANSTALTUNGEN & TERMINE

8. - 11. Juli 2024

Familien-Fortbildung des VKR NRW mit dem IfL Essen in Dahlem-Baasem

„Seid einander in geschwisterlicher Liebe zugetan und übertrefft euch in gegenseitiger Achtung.“ (Röm 12,10) - vom Miteinander der Generationen. Eingeladen sind auch Lehrkräfte anderer Schulformen.

Der Tagungspreis beträgt 175 € (EZ 220 €) für Erwachsene, 50 € für Kinder unter 18 Jahren,

Referendar:innen bei Übernachtung im DZ 50 €.

Die **Anmeldung** wird wirksam durch die Überweisung auf das Konto des VKR bei der DKM, IBAN: DE70 4006 0265 0020 1080 01

Kontakt: c.richter@bbk.schule



29. Mai bis 2. Juni 2024

103. Deutscher Katholikentag in Erfurt

Stand des VKR / BKR auf der Meile „Bildung und Wissenschaft“, Brühler Garten BG-A-09
Gottesdienst vom VKR mitgestaltet, Donnerstag, den 30. Mai um 18.30 Uhr in St. Wigbert

01. Oktober 2024

Bewerbungsschluss für den VKR-Projekt-Preis Herbst 2024 (VPP)

Der Bundesvorstand lobt den VKR-Projekt-Preis aus. Bitte bewerben Sie sich bei der Bundesvorsitzenden **Silke Siegmund** (s.siegmund@v-k-r.de)

Der VKR-Projekt-Preis (VPP) ist mit 500 € dotiert. Der VKR zeichnet damit halbjährlich innovative und praxisnahe Projekte und Arbeiten aus, die im Zusammenhang mit dem katholischen Religionsunterricht an berufsbildenden Schulen stehen. <https://www.v-k-r.de/bundesverband/aktivitaeten/projektpreis/>



21. September 2024

Zukunftstag des VKR im Wilhelm-Kempf-Haus

Wiesbaden, 9.00-16.00h

Der Zukunftstag ist gedacht als Reflexion und Weiterdenken der Arbeit der Zukunftswerkstatt 2022: Welche Impulse sind ausbaubar, welche Themen stehen für die Zukunft des VKR an? Alle Mitglieder des VKR sind eingeladen.