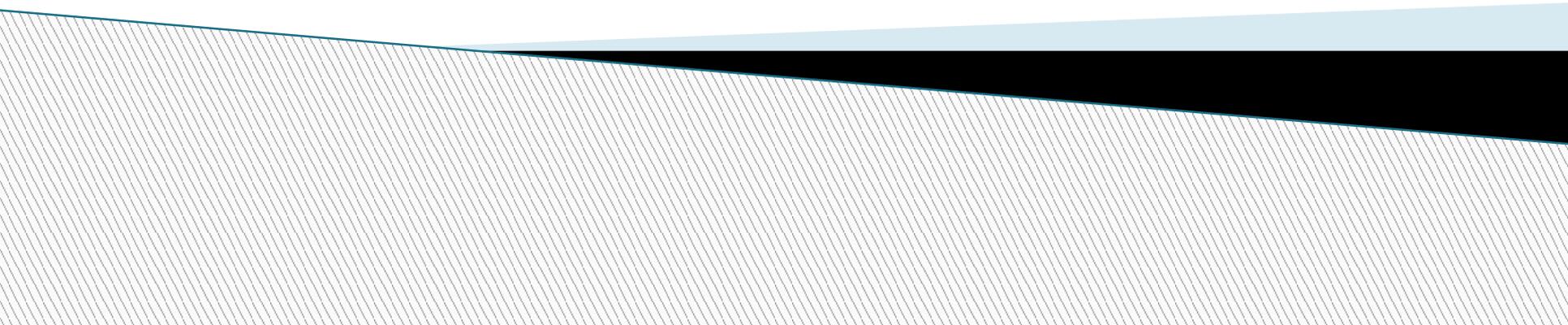
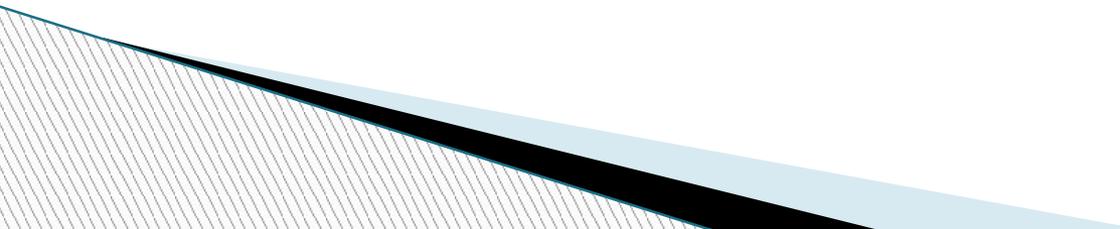


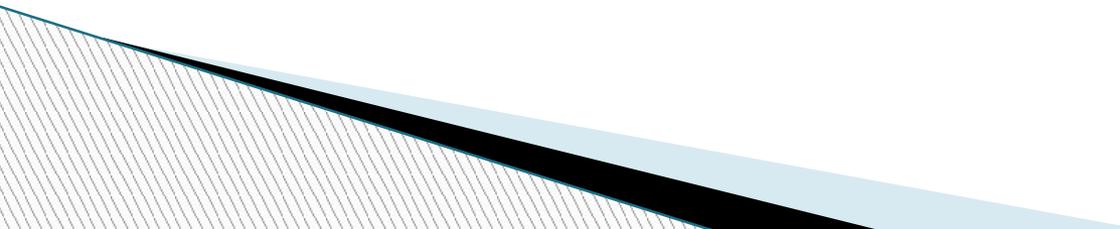
Wirklichkeitskonstruktion im mediatisierten Wandel



Fragen

- ▶ Welchen Einfluss haben (neue) Medien auf die Wahrnehmung der Wirklichkeit?
 - ▶ Wie beeinflussen soziale Netzwerke die Gesellschaft?
- 

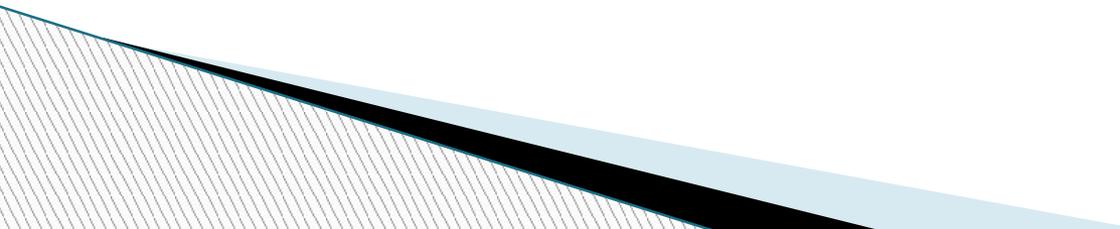
Übersicht

- ▶ Begriffserklärungen
 - ▶ Identität und Mediatisierung
 - ▶ Symbolischer Interaktionismus und Medien
 - ▶ Diskussion
- 

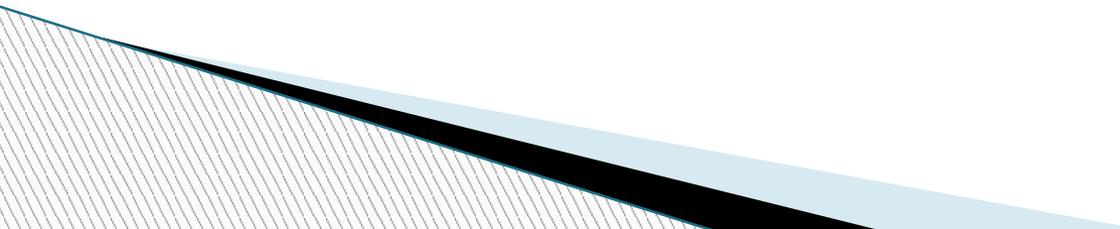
Begriffserklärungen

- » Medien, Wahrnehmung, Konstruktion, Wirklichkeit, Mediatisierung

Medien

- ▶ Kommunikationsmittel
 - der Wahrnehmung
 - der Verständigung
 - der Verbreitung
 - ▶ Form der Kommunikation, soziale Phänomene
 - ▶ erfüllen verschiedene gesellschaftliche Funktionen: Information und Bildung, soziale, politische und ökonomische Funktionen
- 

Mediatisierung

- ▶ Wechselbeziehung von medienkommunikativem und soziokulturellem Wandel
 - ▶ Zunahme medienvermittelter Kommunikation
 - ▶ bereits seit Beginn 20.Jh. debattiert
- 

Wahrnehmung

- ▶ 1. Behavioristisch-verhaltenspsychologischer Wahrnehmungsbegriff
 - Prozess der Informationsverarbeitung
 - Umweltreize werden entschlüsselt und gedeutet
 - Durch Verknüpfung mit anderen Infos entstehen subjektive, innere Bilder

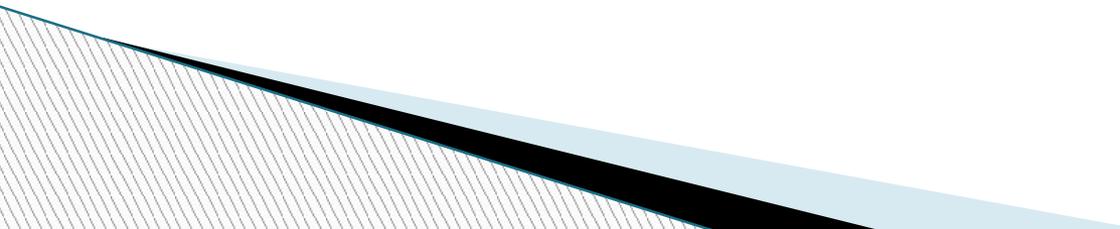
- ▶ 2. Dialektisch-bewusstseinspsychologischer Wahrnehmungsbegriff
 - Prozess der aktiven Bewusstwerdung
 - Wahrnehmung = Abbild der objektiven Realität

- ▶ 3. Kognitiver Wahrnehmungsbegriff
 - Teilbegriff der kognitiven Informationsverarbeitung
 - kognitiv = erkenntnis-, verstandesmäßig, intellektuell

Konstruktion

- ▶ lat.: *constructio*, *con* → *zusammen, mit* + *struere* → *bauen*
- ▶ in allen möglichen Wissenschaften vorhanden
- ▶ V.a. im Bereich der Architektur
- ▶ Stete Veränderung der Semantik in den letzten 300 Jahren
- ▶ Jürgen Stahl: „*alle [...] Konstruktionen müssen sich in dieser einen globalsingularen Welt bewähren*“
- ▶ Johann Gottlieb Fichte: vom Ansatz der *Weltordnung* zum Ansatz des *Weltentwerfens*

Wirklichkeit

- ▶ Gesamtheit aller wirklichen Gegebenheiten
 - ▶ *wirklich* bedeutet, dass etwas in einer nicht mehr bezweifelbaren Form tatsächlich genommen werden kann oder auch als nachprüfbar wahr (Brockhaus 1996)
 - ▶ Wirklichkeit ist von Wahrnehmung abhängig
 - ▶ ist „*die Realität im Unterschied zur Möglichkeit und zum Schein*“ (Brockhaus Philosophie, 2004)
 - ▶ Einheit der Realität und Aktualität
- 

Wirklichkeitskonstruktion

- ▶ Das, was wir zu sehen glauben, ist stets konstruiert
 - → Wirklichkeit ist nie objektiv!
 - → wird durch Beobachter erfunden/konstruiert
- ▶ soziale Welt = symbolische Welt
 - Wurde durch Kommunikation konstruiert
- ▶ wichtige Kriterien:
 - Anschlussfähigkeit
 - Viabilität
 - Zieldienlichkeit

Identität und Mediatisierung



- ▶ Mediatisierung: Durchdringung des Alltags mit Medien
- ▶ Identitäten: „verinnerlichte positionale Bezeichnungen, die sich in sozialer Interaktion behaupten und bewährt haben. (...) diejenigen Personalkategorien, die man in einer Gesellschaft sein kann.“

(Stryker 1976, 267)

- ▶ Ausdifferenzierte Gesellschaft
- ▶ Abnehmende Bedeutung fester Normen, Werte und sinnstiftender Institutionen

- ▶ Folgen:
 - Identitätssuche komplexer, lebenslanger Prozess
 - Freiere Identitätsbildung möglich
 - Annahme mehrerer Identitäten

- ▶ Medien vermitteln Normen und Werte
- ▶ *Facebook* kann als Teilidentität verstanden werden
- ▶ Vergleich eigene und medienvermittelte Identität

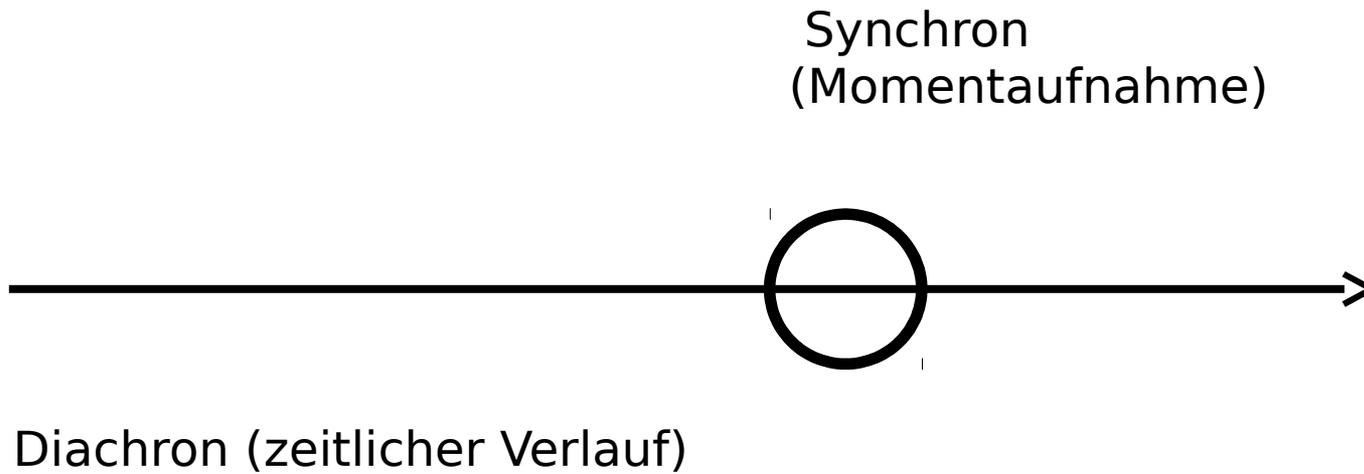
Perspektiven

Synchron

Diachron

Synchrone Perspektive	Diachrone Perspektive
<ul style="list-style-type: none">• Gleichzeitigkeit• Balance zwischen Rollen/Teilidentitäten/Aspekten/Facetten <p>z.B. Kennenlernen einer neuen Person → Was erzähle ich? Was präsentiere ich in Situation?</p> <p>→ Schaffung von Identität</p>	<ul style="list-style-type: none">• Handlung mit Rückblick auf Vergangenheit, Erfahrungen, Biographie, Lebensgeschichte, Prägungen• Chronologische Sicht

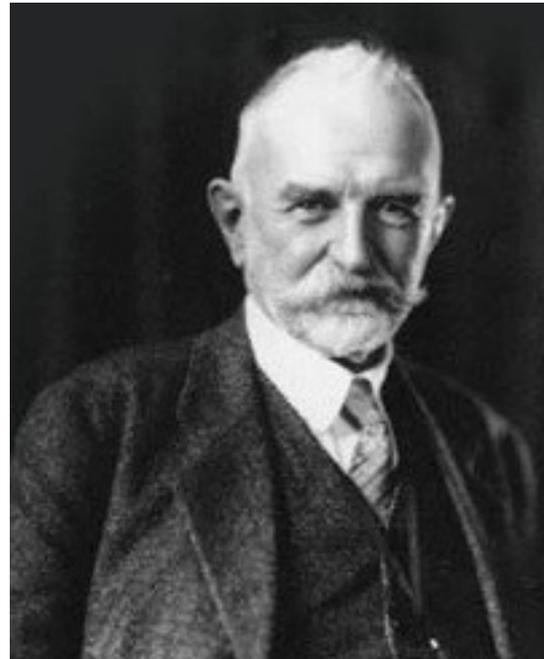
Quelle: Eigene Darstellung

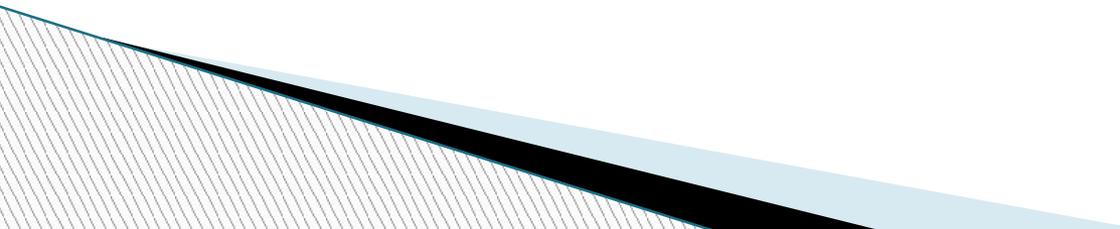


Symbolischer Interaktionismus und Medien



- ▶ George Herbert Mead (1863 – 1931)
- ▶ Begründer der Theorie des „Symbolischen Interaktionismus“



- ▶ Wechselbeziehung zwischen Mensch und Umwelt
 - ▶ „Natürliche Welt“ wird durch Individuum interpretiert
 - ▶ Symbolisation = Dinge werden mit Bedeutung belegt
 - Bedeutung eines Dinges ergibt sich aus der Interaktion mit anderen
 - Kategorisierung der Umwelt
 - Objekt(-sinn) entsteht durch Zuschreibung von Bedeutung
- 

► Beispiele:



www.reko.de

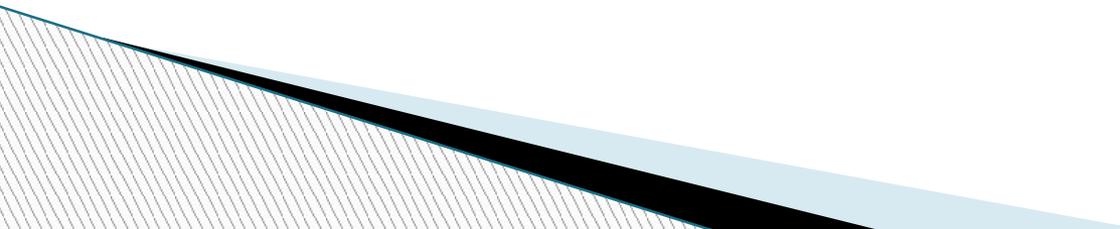


pixabay.com

▶ **Identitätsfindung:**

„Wie die anderen Objekte, entwickelt sich auch das ‚Selbst-Objekt‘ aus einem Prozess sozialer Interaktion, in dem andere Personen einem die eigene Person definieren.“

(Blumer 1973, 92)

- ▶ **Perspektivübernahme:** Individuum wird sich selbst zum Objekt
- ▶ **Ziel:** Entstehung des „Selbst-Bewusstseins“
- 

Anwendung auf soziale Netzwerke

- ▶ Generalisierte Andere → Freunde, Bekannte, Familie, Gruppen, etc.
- ▶ Eigenes und das Verhalten der Anderen wird mit Bedeutung belegt
- ▶ Gegenseitige Beobachtung

Mögliche Folgen:

Druck „mitzuhalten“, Frustration, Einsamkeit

Teilidentitäten ausleben, Plattform zur Selbstverwirklichung

Diskussion



- ▶ Soziale Netzwerke: Symbolisch vermittelte Interaktion?
 - Symbolisch, weil mit Schrift, Emoticons kommuniziert wird
 - Symbolisch, weil auch Fotos, Posts, Anzahl der Freunde, etc. von uns mit einer Bedeutung belegt werden, die durch Kommentare, Likes, definiert wird
- ▶ These: "Es ist nur passiert, wenn du es auch in Facebook gepostet hast, und es hat nur Spaß gemacht, wenn es mindestens 10 Leute geliked haben."

Quellen

- ▶ <http://www.andreas-hepp.name/hepp-mediatisierung-2.pdf>
- ▶ <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/wirklichkeitskonstruktion.html>
- ▶ <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/wahrnehmung.html>
- ▶ Beck, Klaus (2007): Medien. In: Beck, Klaus: Kommunikationswissenschaft. Konstanz, S. 73-97.