

Begrenztes Glück

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurden Wachstum und Konsum zum gesellschaftlichen Credo. In der Phase des Wiederaufbaus, der Wirtschaftswunderjahre wurden technische Errungenschaften wie Waschmaschine, Auto, Fernseher zu gesellschaftlichen Statussymbolen: Wer etwas hat, der etwas ist. Wirtschaftliches Wachstum wurde zur Kennziffer für gesellschaftliche Zufriedenheit. Dass bei diesem Wachstumsprozess nicht jeder mitkam und vieles nicht mitwuchs, ist allgemein bekannt.

Schon 1968, also 23 Jahre nach Kriegsende schlossen sich Experten und Wissenschaftler aus mehr als 30 Ländern zusammen und gründeten den Club of Rome. Diese gemeinnützige Organisation wies in dem 1972 veröffentlichten Buch »Grenzen des Wachstums« auf die verheerenden Folgen des menschlichen Ressourcenverbrauchs hin. Diese These ist mittlerweile sicher belegt, Allgemeingut geworden, und nicht nur das: auch 50 Jahre später noch sind die Folgen dieses Ressourcenmissbrauchs drastisch spürbar und täglich in den Medien präsent. International wird mehr oder weniger aufrichtig daran gearbeitet, Kipppunkte des Klimawandels zu verhindern und das Zusammenleben der Menschen weltweit aufrecht zu erhalten.

Auch das Informationszeitalter bietet Glücksversprechen mit unerwarteten Nebenwirkungen. Informationen gehen in Millisekunden um die Welt, online sind rund um die Uhr Waren zu bestellen, Computerprogramme beschleunigen die Arbeitswelt, Steuerungsprogramme regeln den Verkehr. Wikipedia ersetzt die etabliertesten Nachschlagewerke. »Social Media« erobern den Alltag. KI arbeitet selbstlernend. Knopfdruck genügt.

Facebook, Instagram, Amazon, Youtube, Tik Tok & Co. entwickeln sich zu Magneten, von denen sich viele Jugendlichen mehr zu lösen vermögen, bzw. zu Medien, mit denen oft nicht verantwortungsvoll umgegangen wird. Auch dieser Wachstumsprozess hat seine Grenzen, seine Schattenseiten.

Hier setzt unser Projektvorhaben an. Im Gegensatz zur Konsumwelt der Nachkriegszeit ist die Zeitleiste der Digitalisierung wesentlich kürzer. In hoher Geschwindigkeit verändern sich »Social Media«. Viele Aspekte, wie die Preisgabe persönlicher Daten, Mobbing und andere Folgen sind bekannt, aber in unterschiedlicher Wissen- und Erfahrungstiefe gefestigt. Nun dringt mit Chat-GPT künstliche Intelligenz in den schulischen Alltag. Welche Folgen das im sozialen Gefüge einer Schulgemeinde erzeugt, kann sehr unterschiedlich sein und hängt vor allen Dingen auch von den Akteuren ab, die den Alltag der Schulgemeinde prägen: Schüler:innen, Lehrer:innen, Sozialarbeiter:innen und auch den jeweiligen Schulleitungen.

Auch mit dieser Form des Wachstums der Digitalisierung gilt es kritisch

umzugehen, das heißt naive Glückserwartungen zu hinterfragen. Dazu werden wir Interviews mit Datenschützer:innen, Psycholog:innen, Programmierer:innen, Medienwissenschaftler:innen, Bioinformatiker:innen, Ärzt:innen, Jurist:innen und Vertreter:innen anderer Berufsgruppen führen, aber auch Reflexe in der Schulgemeinde einsammeln, die die Rückseite der Digitalisierung genauer ausleuchten. Damit wollen wir aufklärerische Impulse setzen, die es ermöglichen sollen, sich in der digitalen Welt verantwortungsbewusst zu verhalten.

Die Konzeption, Struktur und Ästhetik wird sich an unserem letzten Projekt »Doppelleben« ausrichten und am Ende Teil der Webseite der Bertolt-Brecht-Schule werden.

Projektwebseite Doppelleben 2022 / 2023

<https://doppelleben.diebrecht.eu/>

PW:

222