



astmirage FILM Ing. Astrid Rampula Filmproduktion

Projektblatt zu
[Impact Innovation](#)

Ausschreibung 2018

IMMERSIVE NEWSROOM

Projektkurzbeschreibung

Anliegen des Projekts ist es, unter Einbindung potentieller Nutzergruppen (Wissenschaftsvermittlern in informellen Bildungseinrichtungen, Mitarbeiter von Museen und Kultureinrichtungen, Sozialarbeiter, Architekten etc.) sowohl kognitiv als auch affektiv ansprechende Methoden zu entwickeln, die Jugendliche in die Lage versetzen, sich mit kontroversiellen Themen auseinanderzusetzen, die im Leben in einer demokratischen Gesellschaft von Bedeutung sind. Dabei werden Social Media und Internet als Informationsquellen aufgegriffen, mit weiteren Erkenntnismethoden kombiniert, Bewertungskriterien diskutiert und darauf aufbauend reflektierte Entscheidungsprozesse gestaltet werden. Auf diese Weise soll nicht nur eine gemeinsame Wissensbasis zum jeweiligen Thema hergestellt, sondern in einer Metabetrachtung der eigene Prozess der Meinungsbildung reflektiert werden.

Problemstellung

Im Informationszeitalter werden wir mit einer immensen Menge an Informationen überschwemmt und mit der Zeit werden das Internet und die sozialen Medien zu einer wichtigeren Informationsquelle als die traditionelle Presse. Die Gesellschaft ist „drawing in information but starving for knowledge“ (John Naisbitt). Dies hat zur Folge, dass Diskurse häufig an der Unvereinbarkeit gegensätzlicher Positionen scheitern, weil von unterschiedlichen grundlegenden Fakten ausgegangen wird. Es besteht seitens der Betroffenen oft wenig Zugänglichkeit gegenüber anderen Haltungen. Wenig Erfolg hat es, auf Fakten und Argumenten zu setzen, wenn Meinungsbildung bereits erfolgt ist. Man spricht hier von einer Information – Ignorance Paradoxon. Noch intensivere Information bewirkt eine stärkere Abwehrhaltung. Dringend gefordert werden daher kommunikativ-diskursive Ansätze, die sowohl kognitiv als auch affektiv ansprechen und es

Gesprächsteilnehmern ungeachtet ihrer Ausgangshaltung ermöglichen, sich Räume für die nicht-direktive faktenbasierte Meinungsbildung zu erschließen. (z.B. Gomez da Costa 2017)

Impact

—

Sowohl auf nationaler als auch internationaler Ebene sind Menschen in vielen Schichten der Gesellschaft in ihrer Arbeit und/oder ihrem persönlichen Umfeld direkt oder indirekt von dieser Problemstellung betroffen. In etlichen Arbeitsfeldern werden vermehrt Diskussionsformate zur Einbindung heterogener Nutzergruppen benötigt, bei denen eine Schwerpunktsetzung auf das Auflösen von Informationsblasen als Voraussetzung für weitere kooperative Arbeit erfolgen soll. Potentielle Nutzergruppen werden als Akteure in den Design-Thinking Prozess eingebunden.

Innovationspotential

—

Bislang existiert unseres Wissens noch kein Vermittlungsformat, das ausgehend von der kritisch-reflektierenden Betrachtung videobasierter Informationsflüsse die Reflexion der eigenen Meinungsbildung ermöglicht und zugleich einen thematischen und emotional ansprechenden Einstieg in eine kontroversiell diskutierte Thematik ermöglicht.

Methodische Vorgehensweise und Akteureinbindung

—

Der gesamte Prozess ist als iterativer Ablauf von Entwicklungs- und Feedbackschleifen konzipiert, bei dem sich kreativ-offene Phasen mit fokussierend-evaluativen Phasen abwechseln und die schrittweise von der Problemkonkretisierung über die Kreative Planung bis hin zur Usability-Testung der Prototypen führen. Die einzelnen Arbeitsschritte lehnen sich an einen klassischen Design-Thinking Prozess (Stanford University) an, der folgende Aspekte beinhaltet: Understand (Verstehen), Observe (Beobachten), Point of View (Sichtweise definieren), Ideate (Ideenfindung), Prototype (Entwicklung von Prototypen), Test (Testen). Das Arbeitsteam ist bewusst multidisziplinär zusammengesetzt. In den Entwicklungsprozess werden weiteres zwei Kategorien von Akteuren eingebunden: Zunächst die potentiellen Anwender, die das zu entwickelnde Format in ihrem eigenen Wirkungsbereich einsetzen können. Hier wird eine Projektgruppe aus Wissenschaftsvermittlern, Architekten, Kulturarbeitern und Sozialarbeitern gebildet, die an allen Schritten aktiv beteiligt sind. Zudem gibt es noch die Gruppe der angestrebten Endnutzer, also jene Personen, die als Teilnehmer an den Veranstaltungen mit dem im Projekt entwickelten Format teilnehmen sollen. Hier wird eine Testgruppe beim Arbeitsschritt „Usability Test“ eingebunden. Im Konsortium finden sich somit unterschiedlichste Perspektiven, Herangehensweisen, Fachkompetenzen und Expertisen gepaart mit Offenheit und Experimentierfreude sowie der Fähigkeit zu hybridem Denken.