

Digitalisierung und Ökologie

Storyboard

“Ein Drama in 5 Akten”

Dramaturgischer Ablauf

1. Akt - Einleitung

- Einführung in Digitalisierung und ihre Errungenschaften (Beschleunigung der Tätigkeiten; Erledigung etlicher Aufgaben in kurzer Zeit)

1. Akt - Gesellschaftlicher / wirtschaftlicher Fortschritt anhand eines Digitalisierungsbeispiels zeigen

- historischen Techniknutzungspfad zeigen (Smartphone als Paradebeispiel der Digitalisierung)
- positive Aspekte der Technikfolgenabschätzung hervorheben (aktuelle Nutzungsvorteile, zukünftige Potenziale)

2. Akt - Höhepunkt, größter Spannungsmoment

- negative Aspekte der Technikfolgenabschätzung zeigen (besonders eingehen auf Rebound-Effekte)

3. Akt - Retardierendes Moment (“Oh, es wird doch noch alles gut!”)

- sozialökologische Innovationen vorstellen; Bemühungen zeigen, die die Rebound-Effekte verringern wollen (Degrowth-Ansätze, Recycling-Bemühungen von Apple & Co., andere Blockchain-Validierungsverfahren)

4. Akt - Katastrophe (“Alles geht den Bach runter, wenn wir so weitermachen wie bisher.”)

- darauf hinweisen, dass aktuelle Umweltbemühungen noch zu unbekannt sind und diese viel stärker ausgeweitet werden müssen, um eine lebenswerte Zukunft zu gewährleisten

Smartphone - Paradebeispiel der Digitalisierung

Vorteile	Reboundeffekte
viele Tätigkeiten in einem Gerät vereint: Computer (mit Internetanschluss), Telefon, Kamera	Arbeit wird auf Konsumenten / Kunden verlagert; weniger Freizeit, da viele Smartphone-Tätigkeiten in der eigentlich Freizeit durchgeführt werden
Internetanschluss ermöglicht: - eCommerce, schnelle Preisvergleiche - Bankgeschäfte - Social Media - ...	kürzere Nutzungszyklen der Geräte; keine Suffizienz
Entstofflichung und Dematerialisierung; schnellere, (teil-)automatisierte Prozesse	schlechte Recycling-Möglichkeiten der Geräte (inkl. Export in Drittländer und Recycling unter schlechten Bedingungen)
Arbeit wird auf Konsumenten / Kunden verlagert, welcher dadurch mehr Optionen zur Prozessindividualisierung erhalten könnte	Greenwashing der Produktionsprozesse führt zu verzerrten Ansichten der Gesellschaft zu den tatsächlichen Prozessen
	Verwendung seltener Metalle

Produktionsmittel



Stock-Footage
(Pexels, Pixabay, etc.)



Pressematerial
(DriveNow, Too Good To Go, etc.)



Animationssoftware
(Microsoft PowerPoint)