

Citizenship. Studien zur Politischen Bildung

Lara Möller · Dirk Lange *Hrsg.*

Augmented Democracy in der Politischen Bildung

Neue Herausforderungen
der Digitalisierung



Springer VS

Citizenship. Studien zur Politischen Bildung

Reihe herausgegeben von

Dirk Lange, Didaktik der Politischen Bildung
Universität Wien, Wien, Österreich

Die Schriftenreihe versammelt Studien zur Politische Bildung in formalen, non-formalen und in-formellen Zusammenhängen der Gesellschaft, der Schule, der Arbeits- und Berufswelt sowie der Jugend- und der Erwachsenenbildung. Die Studien orientieren sich an einem subjektorientierten und herrschaftskritischen Verständnis Politischer Bildung und fragen nach den Gegenständen, Formen und Kontexten, in denen gelernt wird, die politisch-gesellschaftliche Wirklichkeit zu erkennen, zu beurteilen und zu beeinflussen. Die politische Urteils- und Handlungskompetenz der Bürgerinnen und Bürger stellt eine Voraussetzung für das Funktionieren und für die Dauerhaftigkeit demokratischer Systeme dar. Die hier versammelten Schriften zielen aber nicht auf Systemadaption, sondern stehen im Kontext eines Demokratisierungsprozesses, der eine grundsätzliche Wandlungs- und Verbesserungsfähigkeit der vorgefunden Wirklichkeit unterstellt. Die Schriften entstammen wissenschaftlichen Diskursen zur Demokratieforschung und zur Didaktik der Politischen Bildung, die sich an Wiener Forschungseinrichtungen in den vergangenen drei Jahren entwickelt haben und an internationale Debatten der Citizenship Studies anschließen.

Der Reihenherausgeber Dirk Lange ist Professor für Didaktik der Politische Bildung und lehrt an der Universität Wien sowie an der Leibniz Universität Hannover.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/16579>

Lara Möller · Dirk Lange
(Hrsg.)

Augmented Democracy in der Politischen Bildung

Neue Herausforderungen der
Digitalisierung

Hrsg.

Lara Möller
Didaktik der Politischen Bildung
Universität Wien, Wien, Österreich

Dirk Lange
Didaktik der Politischen Bildung,
Universität Wien, Wien, Österreich

Unter Mitarbeit von Kerstin Scheibenpflug



ISSN 2662-852X

ISSN 2662-8538 (electronic)

Citizenship. Studien zur Politischen Bildung

ISBN 978-3-658-31915-1

ISBN 978-3-658-31916-8 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-31916-8>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert durch Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2021

Diese Publikation wurde gefördert durch die Kulturstiftung der Stadt Wien sowie das Zentrum für Lehrer*innenbildung der Universität Wien

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geographische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Jan Treibel

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Inhaltsverzeichnis

Augmented Democracy in der Politischen Bildung – Neue Herausforderungen der Digitalisierung	1
Lara Möller und Dirk Lange	
<i>Electric Voting Man</i>. Ausblicke auf posthumanistische politische Bildungen in der <i>augmented democracy</i>	7
Werner Friedrichs	
Macht im digitalen Raum. Politische Bildung im digitalen Zeitalter ...	31
Manuel S. Hubacher	
Digitalization, What Is It Good For?	51
Sven Ivens	
Digitalisierung der politischen Bildung? Herausforderungen und Chancen bei der Implementierung von e-Learning in der Politischen Jugend- und Erwachsenenbildung	71
Birthe Kleber	
Digital Citizenship Education in der Praxis – das Projekt Digital Resistance	85
Matthias Leichtfried und Johanna Urban	
Das Digitale und das Politische	101
Lara Möller und Dirk Lange	
Politische Bildung im digitalen Lab	111
Julia Grün-Neuhof und Andreas Klee	

Zwischen Bundeskanzler-Simulator und Post-Brexit-Bouncer	121
Alexander Preisinger	
Ungleichheit als Herausforderung digitaler Partizipation von Schüler*innen	137
Tim Rogge	
Digitales politisches Handeln von Kindern und Jugendlichen in Projekten der politischen Bildung?	155
Alexander Wohnig	



Augmented Democracy in der Politischen Bildung – Neue Herausforderungen der Digitalisierung

Lara Möller und Dirk Lange

1 Zur Einleitung

Dieser Band widmet sich dem Schwerpunktthema Digitalisierung im Kontext der Politischen Bildung. Im Vordergrund steht der reflektierte Umgang mit Digitalisierung und die Schlussfolgerungen für die Politische Bildung. Digitalisierung lässt sich anhand unterschiedlicher Aspekte diskutieren: Sie eröffnet den Bürger*innen einer demokratischen Gesellschaft neue Chancen für Partizipation und Informationsgewinn im eigenen Lebensbereich und bietet in diesem Kontext Potenzial für Demokratisierungsprozesse. Gleichzeitig birgt sie jedoch auch neue Herausforderungen für die demokratische Gesellschaft und damit verbunden antidemokratische Tendenzen, welche eine kritische Reflexion seitens der Wissenschaft sowie der didaktischen Praxis erfordern. Digitalisierung kann einen Beitrag zu Demokratisierung in der Gesellschaft leisten, indem unter anderem didaktische Aufklärungsarbeit reflektiert werden kann. Des Weiteren können Diskurs- und Partizipationsräume weiterentwickelt werden, um gesellschaftliche Meinungsbildungsprozesse und die kritische Öffentlichkeit in der Demokratie zu stärken. Wie gelingt es also, Digitalisierung im Rahmen der Politischen Bildungsarbeit konstruktiv zugunsten der gesellschaftlichen Demokratisierung zu nutzen?

L. Möller (✉) · D. Lange

Didaktik der Politischen Bildung, Universität Wien, Wien, Österreich

E-Mail: lara.moeller@univie.ac.at

D. Lange

E-Mail: dirk.lange@univie.ac.at

© Der/die Autor(en), exklusiv lizenziert durch Springer Fachmedien

Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2021

L. Möller und D. Lange (Hrsg.), *Augmented Democracy in der Politischen Bildung*,
Citizenship. Studien zur Politischen Bildung,

https://doi.org/10.1007/978-3-658-31916-8_1

Vor diesem Hintergrund beleuchtet der Band vielfältige Themenbereiche aus unterschiedlichen fachspezifischen Perspektiven. In diesem Rahmen sollen die Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten für die Politische Bildung im Kontext der Digitalisierung sowie damit verbundene Herausforderungen kritisch reflektiert werden. Dieser Band leistet einen Beitrag dazu, die didaktischen Potenziale unterschiedlicher Forschungshintergründe vorzustellen und damit verbunden theoretische Überlegungen und empirische Erkenntnisse zum Themenbereich Digitalisierung im Kontext der Politischen Bildung zu präsentieren.

Die Beiträge befassen sich unter anderem mit Formen und Entwicklungsmöglichkeiten, die sich im Kontext von „Digital Citizenship“ herausarbeiten lassen sowie mit Möglichkeiten der didaktischen Gestaltung, (Weiter-)Entwicklung und Umsetzung digitaler Lehr- und Lernmittel. Diskutiert werden potenzielle Umgangsformen mit Fake News und Hate Speech, die im Rahmen von Demokratisierungsprozessen notwendig sind. Schließlich ist die Frage nach möglichen Perspektiven und Anwendungsmöglichkeiten Kritischer Medienbildung, welche die Politische Bildung im Zuge der Digitalisierung benötigt, von Interesse. Die eingebrachten Aspekte werden anhand vielfältiger fachlicher Perspektiven diskutiert, die sich mit themenrelevanten Zugängen im Kontext schulischer, außerschulischer und freizeitpädagogischer Politischer Bildungsarbeit sowie der Hochschul- und Erwachsenenbildung im Verständnis des lebenslangen Lernens befassen. Einerseits werden unterschiedliche Zielgruppen hinsichtlich Digitalisierung und Politischer Bildung abgebildet, andererseits versammelt der Band Beiträge zu theoretischen Diskursen sowie zu empirischen Erhebungen mit Bezug zur Praxis der politischen Bildungsarbeit.

Werner Friedrichs diskutiert in seinem Beitrag *Electric Voting Man. Ausblicke auf posthumanistische politische Bildungen in der augmented democracy* theoretische Zugänge und verhandelt den *Sprung aus der digitalen Welt ins digitale Welten*. Digitalisierung wird hier als Bezeichnung für die umfassende (technologische) Transformation der Gegenwartsgesellschaft diskutiert. Im Beitrag wird reflektiert, dass dieser Prozess aber nur unzureichend erfasst ist, wenn er überwiegend als Merkmal der Informationsverarbeitung und -vermittlung diskutiert wird. Neuere Ansätze thematisieren Digitalisierung deshalb als gesellschaftliches Strukturprinzip. Die digitale Transformation muss in ihren Folgen für die politische Bildung von Subjektivität demnach deutlich radikaler gelesen werden als es auf der Grundlage klassischer Unterscheidungen möglich ist: nicht als ein dem Menschen äußerlicher technisch-medialer Prozess, sondern als Veränderung der Existenzweise. Im Beitrag werden mögliche Konsequenzen für eine posthumanistische Politische Bildung skizziert.

Manuel S. Hubacher beschäftigt sich mit *Macht im digitalen Raum. Politische Bildung im digitalen Zeitalter*. Er zeigt, dass unser aller Alltag inzwischen stark von den Dienstleistungen und Plattformen der Technologiekonzerne durchdrungen ist. Aus der politischen Kommunikation sind Twitter, Facebook, Instagram und Konsorten nicht mehr wegzudenken. Die veränderten Bedingungen, unter denen politische Kommunikation stattfindet, haben nicht zu einer Machtnivellierung, sondern vielmehr zu einer Machtverschiebung geführt. Politische Kommunikation ist für uns unentbehrlich, um unsere politischen Meinungen zu bilden, unsere Positionen zu artikulieren und politische Fragen zu diskutieren. Daraus ergeben sich zwei zentrale Anliegen für die Politische Bildung: Welche Fähigkeiten benötigen autonome und medienkundige Bürger*innen? Und wie erlernen wir diese Fähigkeiten? Der Beitrag skizziert unter Rückgriff auf Manuel Castells' Überlegungen zu Macht in der Netzwerkgesellschaft eine mögliche Antwort darauf.

Sven Ivens arbeitet in seinem Beitrag *Digitalization, What Is It Good For? Zwischenstand einer Interventionsstudie über ein digitalisiertes Planspiel der politischen Europabildung* den Unterschied zwischen dem analogen europapolitischen Planspiel Fokus Balkan und seiner neuen, digitalisierten Version Fokus Balkan Online heraus. Dabei wird besonderer Wert auf die Bewertungen der Planspiele durch die Teilnehmenden, sowie die Wirkung der Planspiele auf die Teilnehmenden gelegt. Immer im Fokus steht die übergeordnete Frage „Digitalization, What Is It Good For?“ im Hinblick auf Planspiele in der politischen Bildung.

Birthe Kleber verdeutlicht in ihrem Beitrag *Digitalisierung der politischen Bildung? Herausforderungen und Chancen bei der Implementierung von e-Learning in der Politischen Jugend- und Erwachsenenbildung* den Umstand, dass die Nutzung von e-Learning in der Politischen Bildung die Träger*innen außerschulischer Jugend- und Erwachsenenbildung vor neue Herausforderungen stellt. Am Beispiel einer Seminarkonzeption der Heimvolkshochschule Hustedt werden Chancen und Risiken von e-Learning diskutiert und grundlegende Überlegungen für die Implementierung von e-Learning-Angeboten ausgearbeitet. Im Sinne einer Demokratiebildung sollen die interaktiven, partizipativen und kollaborativen Möglichkeiten von Online-Tools genutzt werden, um eine größere Teilhabe und Selbstbestimmung der Teilnehmenden zu ermöglichen. Die gewonnene zeitliche und räumliche Flexibilität soll dabei eine bessere Vereinbarkeit Politischer Bildung mit Sorgetätigkeiten und Beruf und damit auch eine Verknüpfung von Bildungsprozessen mit dem Alltag, ermöglichen.

Matthias Leichtfried und Johanna Urban beleuchten im Rahmen ihres Beitrags *Digital Citizenship Education in der Praxis – das Projekt Digital Resistance* das

Konzept digitaler Bürger*innenschaft und erörtern, welche Konzepte einer Digital Citizenship Education zugrunde liegen. Besonderes Augenmerk wird dabei auf das Modell des Europarats gelegt und anhand der Umsetzung des transnationalen Projektes *Digital Resistance* in einer Klasse des Wiener Gymnasiums Geblergasse veranschaulicht, wie derartige Modelle in der Praxis Anwendung finden. Im Rahmen des Projektes setzten sich Schüler*innen der Sekundarstufe II über mehrere Monate hinweg intensiv mit dem Thema „Fake News“ auseinander. Einer Phase forschenden Lernens folgend, erstellten die Schüler*innen mediale Inhalte, die sie wiederum nutzten, um jüngere Schüler*innen für Falschmeldungen zu sensibilisieren.

Lara Möller und Dirk Lange reflektieren in ihrem Beitrag *Das Digitale und das Politische. Alltags- und subjektorientierte Zugänge der Politischen Bildung* aus einer politikdidaktischen Perspektive den Zusammenhang von Digitalem und Politischem und geben Einblick, warum dieses Verhältnis relevant für die Politische Bildungsarbeit ist. Dabei wird der Einfluss beider Bereiche auf die politische Kultur und die Vorstellungen von Lernenden in Bezug auf politische und gesellschaftliche Themen erläutert. Vor diesem Hintergrund wird der Bedarf für eine Politische Bildung, die sich mit den Lernenden und deren Verständnissen, Perspektiven sowie Handlungsoptionen befasst, herausgestrichen.

Julia Neuhof und Andreas Klee stellen in ihrem Beitrag *Politische Bildung im digitalen Lab* entlang konzeptioneller Überlegungen zur Implementierung eines Digital Social Science Lab Ansatzpunkte, Realisierungsmöglichkeiten sowie offene Fragestellungen zu digitaler Kollaboration in der Politischen Bildung dar. Die digitale und didaktische Infrastruktur des Labs bietet neue Möglichkeiten, Schüler*innen, Jugendliche und Erwachsene räumlich, zeitlich und vor allem inhaltlich miteinander in Beziehung zu setzen. Aus politischer Bildungsperspektive ist damit die Chance verbunden, vor dem Hintergrund gesellschaftlicher und politischer Herausforderungen („wicked problems“) Menschen kultur-, milieu- und altersübergreifend in einen Austausch zu bringen sowie problemlösende und abgrenzende Kommunikationsarchitekturen zwischen den Beteiligten empirisch zu erfassen.

Alexander Preisinger befasst sich in seinem Beitrag *zwischen Bundeskanzler-Simulator und Post-Brexit-Bouncer. Möglichkeiten der Kategorisierung des Politischen im digitalen Spiel* mit dem didaktischen Potenzial digitaler Spiele. Diese sind in den letzten Jahren zum massenkulturellen Phänomen geworden, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen. Sie prägen Lebenswelten und beeinflussen historisches und politisches Bewusstsein. Ausgehend von Chapmans Kategorisierung historischer Simulationsstile erarbeitet Preisinger eine Klassifikation des Politischen im digitalen Spiel. Anhand der ludischen und regelmechanischen

Eigenschaften lassen sich digitale Spiele einer der drei Dimensionen von Politik zuordnen, was wiederum Konsequenzen auf die Art der simulierten Politik hat. Die so charakterisierten ludisch-politischen Simulationsstile werden anschließend auf ihren Mehrwert für die Kompetenzen der Politischen Bildung untersucht. Die Systematisierung soll im didaktischen Kontext helfen, Computerspiele für die Politische Bildung zielgenauer auswählen und verwenden zu können.

Tim Rogge befasst sich in seinem Beitrag *Ungleichheit als Herausforderung digitaler Partizipation von Schüler*innen* mit der Frage, wie sich Phänomene sozialer Ungleichheit auf die Möglichkeiten von Schüler*innen auswirken, medial vermittelt an Willensbildungs- und Entscheidungsprozessen teilzuhaben. Dazu werden die Ergebnisse der internationalen Vergleichsstudie ICILS von 2013 und 2018 entlang mehrerer Zugangsdimensionen des digital divides dargestellt. Insbesondere für die Dimension der „Digitalen Kompetenzen“ konnten die Autoren der Studie erhebliche herkunftsbezogene soziale Disparitäten zwischen den Schüler*innen und damit einen deutlichen Zusammenhang zwischen ihren computer- und informationsbezogenen Kompetenzen und ihrem sozialen Hintergrund aufzeigen. In einem letzten Schritt werden die Implikationen dieser Befunde für eine „digitale“ Partizipation von Schüler*innen diskutiert und das Dilemma skizziert, das medial vermittelte schulische Beteiligungssettings in Hinblick auf die ungleichen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen, adäquat mit Medien und Medieninhalten umzugehen, herausfordert.

Alexander Wohnig stellt in seinem Beitrag *Digitales politisches Handeln von Kindern und Jugendlichen in Projekten der politischen Bildung?* den empirischen Blick auf digitales politisches Handeln von Schüler*innen in Kontexten Politischer Bildung in den Mittelpunkt. Dabei wird davon ausgegangen, dass politische Partizipation ein zentrales Ziel Politischer Bildung ist und dass politisches Handeln junger Menschen vermehrt in digitalen Arenen stattfindet. Im Beitrag wird politische Partizipation als Ziel politischer Bildung begründet und ein Modellprojekt der Politischen Bildung beschrieben, in dem junge Menschen pädagogisch und didaktisch begleitet Gelegenheiten zum politischen Handeln bekamen. Neben der Thematisierung von Hoffnungen und Problemen, die mit digitaler politischer Partizipation verbunden werden, wird im Modellprojekt der empirisch beforschte Umgang von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Partizipationsmöglichkeiten in Kontexten eigenen politischen Handelns beschrieben. Abschließend werden Handlungsempfehlungen für eine Politische Bildung gegeben, die politische Partizipation in ihr Zentrum stellt.

Die versammelten Zugänge geben wichtige Impulse für die Auseinandersetzung mit Digitalisierung in der Politischen Bildung und bieten vielfältige Orientierungspunkte für die Weiterentwicklung in diesem Feld. Besonderer Dank

gilt Kerstin Scheibenpflug, die durch ihr Lektorat maßgeblich an der Entwicklung dieses Sammelbandes mitgewirkt und zu dessen Qualität beigetragen hat.

Lara Möller und Dirk Lange.

Wien, 2021.

Electric Voting Man. Ausblicke auf posthumanistische politische Bildungen in der augmented democracy

Werner Friedrichs

1 Der Sprung aus der digitalen Welt ins digitale Welten

„Digitalisierung“ ist ein „Plastikwort“ (Pörksen 2012)¹ im Sinne einer verbreiteten, sehr dehnbaren Bezeichnung für die umfassende (technologische) Transformation der Gegenwartsgesellschaft. „Das Digitale kam historisch betrachtet zunächst als technisch-mathematisches (Rechenmaschine), dann militärisch-kommunikationstheoretisches (Übertragung und Kryptographie) und schließlich als ästhetisch-mediales (zum Beispiel digitales Bild) Phänomen in den Blick.“ (Jörissen 2016, S. 30) Inzwischen beschreibt es die strukturellen Veränderungen in fast allen Lebensbereichen – bis hin in die intimsten Sphären der Liebesbeziehungen (zum Beispiel Illouz 2007). In aktuellen Diskussionsbeiträgen wird Digitalisierung deshalb auch als gesellschaftsstrukturierende Praxisform und nicht allein als technologische Entwicklung in Kommunikations- und Datenverarbeitungsmedien thematisiert. Digitalisierung steht dabei für die Auflösung klarer

¹ „Es entstammt der Wissenschaft und ähnelt ihren Bausteinen. Es ist ein Stereotyp. Es hat einen umfassenden Anwendungsbereich, ist ein ‚Schlüssel für alles‘. Es ist inhaltsarm. Ein Reduktionsbegriff. Konnotation und Funktion herrschen vor. Es erzeugt Bedürfnisse und Uniformität. Es hierarchisiert und kolonisiert die Sprache, etabliert die Elite der Experten und dient ihnen als ‚Ressource‘.“ (Pörksen 2012, S. 38)

W. Friedrichs (✉)

Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Bamberg, Deutschland

E-Mail: werner.friedrichs@uni-bamberg.de

Unterscheidungen zwischen Realität und Virtualität (zum Beispiel in den Konzepten der *Ontomaterialität* [Handel 2019] oder *Ontomacht* [Massumi 2010]), zwischen Innen und Außen (zum Beispiel in der Figur des „umweltlichen Denkens“ [Hörl 2016, 2018]) oder zwischen Kultur und Technik (Stalder 2016).

Digitalisierung muss in ihren Folgen für politische Bildungen von Subjektivität demnach deutlich radikaler gelesen werden, als dies häufig gemacht wird: nicht als ein dem Menschen äußerlicher, technisch-medialer Prozess, sondern als „Passage des Digitalen“ (Siegert 2003). Die Folgen sind Veränderungen der symbolisch-materiellen Zeichenpraxis, die zu einer tiefgreifenden Transformation sozialer Räume führen (ebd., S. 14 ff.). Es entsteht eine posthumanistische, „human-digitale“ (Burdick et al. 2012, S. 99 ff.) Schreibweise demokratischer Bürger*innen als „Digital Citizen“ (Isin und Ruppert 2015)².

Vor dem Hintergrund dieser grundlegenden digitalen Transformation hielt Poster (2002) bereits vor knapp 20 Jahren fest, dass das Konzept einer Bürger*innenschaft aus mindestens drei Gründen nicht mehr als Ausgangspunkt für ein zeitgemäßes Konzept weltweiter Demokratisierung geeignet sei: Erstens entstamme die Blaupause demokratischer Bürger*innenschaft einem spezifisch westlich-imperialen Zugriff auf die Welt, zweitens sei es nicht mehr möglich, solch universale Denkfiguren ohne mannigfaltige, weltweite Differenzen zu denken, drittens sei Subjektivität nicht mehr umstandslos als anthropologisch-natürliche Selbstbestimmung anzusetzen. „[T]oday the natural no longer exists as an autonomous realm of self-determination. The conditions of globalization [...] include the linking of human and machine. New democratizing principles must take into account the cultural construction of the human-machine.“ (ebd., S. 99) Zukünftig sei deshalb von „Netizen“ statt von „Citizen“ (ebd., S. 101) zu sprechen und, wie Lévy ebenfalls vor über 20 Jahren festhält, von „kollektiven Intelligenzen im Cyberspace“ statt von „Öffentlichkeit“ (Lévy 1997).

Der unterschwellige Enthusiasmus, der diesen Beschreibungen der Digitalisierung noch unterlag, ist längst einem skeptischen Unterton gewichen. Herausfordernd ist insbesondere, dass der Cyberspace nicht mehr als virtuelle Sphäre auf die

²Liest man Digitalisierung als Umgang mit (digitalen) Maschinen, bekommt man die Digitalisierung als „opaken Transmissionsriemen“ zu sehen, der „bestimmte Umgangsstile aufdrängt“: „Es geht um verschiedene Stile dieses Umgangs, um ihre Regeln, ihre gegenseitigen Anschlüsse und Ausschlüsse, Überlagerungen, Infiltrationen, um ihre Verdeckungen, Auslöschungen und gegenseitigen Verstellungen“ (Bahr 1983, S. 11). Im Folgenden wird eine solche genealogische Perspektive eingenommen und nicht um konzeptionelle Zielvorstellungen gerungen (für eine solche Übersicht Jørring et al. 2019). Dabei soll auch gegen eine „Technikvergessenheit“ (Rammert 1998) angedacht werden, die schon lange beklagt wird und selbst in den Diskursen über Technik vorzufinden ist: es wird nicht über praktische (oder hier später: generative) Digitalizität, sondern ein ideelles (fernese) Digitales gesprochen.

analoge, wirkliche Welt aufgetragen werden kann, sondern die Realität *in* einem Netz auflöst. Im „Zeitalter der Simulation“ (zum Beispiel die frühe [1976] theoretische Fassung bei Baudrillard 1991, insb. S. 77 ff.) wird das für das moderne Denken grund(-)legende Repräsentationsverhältnis zwischen Mensch und Welt, wahr und falsch, echt und unecht aufgelöst. Eine mentale, imaginierte Sphäre kann nicht mehr von einer zugrunde liegenden Wirklichkeit unterschieden werden. In diesem Sinne greift sowohl die Rede von „digital natives“ als auch vom digitalen Strukturwandel – einer „liquid democracy“ – genau dann zu kurz, wenn die „virtuelle Welt“ von der „‘eentlichen‘ Realität“ geschieden bleibt (zum Beispiel Horvath 2007). Die Folgen der Digitalisierung werden dagegen erst auf der Folie einer wechselseitigen Durchdringung von Technik, Sinn und Subjekt erfasst. Demnach unterliegt das Selbst- und Weltverhältnis einer „technologischen Bedingung“ (Hörl 2011). Um letztere zu erfassen, muss sich der Mensch eher als *Cyborg* (zum Beispiel Haraway 1995; Harrasser 2013) denn als technikfreies (Bio-)Subjekt entwerfen beziehungsweise *bilden*³.

In der politischen Bildung wird schon länger auf die Beschränktheit einer Perspektive hingewiesen, die die Digitalisierung und Mediennutzung als bunte „Oberfläche“ (Besand 2003) einer darunter liegenden *echten* Politik konturiert. Ein solcher Bereich reiner Politik ist in der „Realität der Massenmedien“ (Luhmann 1996) längst nicht mehr abgrenzbar. Darüber hinaus muss die Fixierung auf den Unterschied zwischen „Online- und Offline-Individuations- und Sozialisationsprozessen“ aufgegeben werden (zum Beispiel Voirol 2010). Andernfalls verbleibt der Zusammenhang zwischen politischer Bildung und Digitalisierung im Schema einer kompetenten Mediennutzung, womit die fundamentale, technologische Bedingtheit politischer Existenz nicht erfasst wird. Erst in der Lesart einer gesellschaftsstrukturellen Verflechtung wird die technisch-digitale Existenzweise von Subjektivität (zum Beispiel Simondon 2012) und die hybride Form demokratischer Öffentlichkeit (zum Beispiel Callon et al. 2011) greifbar und lässt Digitalisierung aus ihrer Schreibweise als technisches Appendix, aus ihrer Werkzeughaftigkeit heraustreten.

Damit wird die Digitalisierung nicht als reines Gegenwartsphänomen verstanden, das an vorherige, gesellschaftliche Entwicklungen anschließt, sondern als Ausdruck einer umfassenden technischen Verflechtung (Berr 1990). Aus dieser

³*Cyborg* setzt sich zusammen aus *cybernetics* und *organism*. Es geht also nicht um eine Ablösung einer posthumanistischen Bildungsidee von organischen Bedingtheiten, wie es immer wieder kritisiert wird (zum Beispiel Rekret 2019), sondern um eine organisch-technisch bildende Komposition. Eine solche Komposition verschmilzt nicht in einem *Frankenstein-Komplex*, sondern bildet eine „menschliche und nicht-menschliche Komposition“ (Akrich und Latour, zit. nach Schmidtgen 2018, S. 307).

Perspektive auf den Status der Technik bei der Bildung von Subjektivität (Stiegler 1998, 2009b, 2011) werden digitale Machteffekte in ihrer Eigenart besser greifbar. Sie wirken nämlich nicht *repressiv*, sondern *permissiv*: durch die Bereitstellung technisch-lebenspraktischer Möglichkeiten (Friedrichs 2020b). Gerade jene vermeintlichen Segnungen der neuen „Logik der Konnektivität“ (Bennett und Segerberg 2012) können so in ihren Folgen thematisiert werden. Politisch und machttheoretisch problematische Tendenzen der Digitalisierung lassen sich so identifizieren: In der Ent(-)Möglichkeit durch Ermöglichung (Tiqqun 2011), in der Transformation situativen Potenzials in eine Auswahlhandlung.⁴ In den folgenden Überlegungen sollen die Konsequenzen dieser Lesart der Digitalisierung für die politische Bildung skizziert werden: Es geht nicht um *den kompetenten Umgang mit der digitalen Welt*, sondern eher um *Bildungen politischer Subjektivität in einem digitalen Welten*.⁵

2 Ich und meine/in meiner/durch meine Maschine

Digitalisierung lässt sich als gesellschaftsstrukturelle Transformation genauer rekonstruieren, wenn man nicht das überkommene Descartes'sche Weltbild zugrundelegt, nach dem handelnde Akteur*innen *der Welt* gegenüberstehen und sie nach idealisierten Kriterien vermessen. Um sich die immanenten Weltverhältnisse jenseits starrer repräsentativer Vermessungen zu erschließen, schlagen inzwischen viele Autor*innen vor, mit Geschichten den festgefahrenen Gegenüberstellungen zu entkommen und eine andere Welt-Sicht zu motivieren (zum Beispiel Haraway 2018, Tsing 2015)⁶. Geschichten wie die folgende, die von den

⁴Dass sich mit der parallelen, ökonomischen Verwandlung von „Leidenschaften in Interessen“ (Hirschman 1987) ein Amalgam aus Digitalisierung und Ökonomisierung ergibt, ist offenkundig. Dieser Aspekt scheint in den nachfolgenden Überlegungen immer wieder durch, kann aber nicht explizit vertieft werden.

⁵Zur Differenz *der Welt* (Substantiv/Objekt) und *welten* (Verb/Prozess): Dem für die folgenden Überlegungen zentralen Stand der aktuellen Medienphilosophie unterliegt die Epistemologie des Neuen Materialismus, wonach Materielles und Ideelles nicht mehr als durch ein Repräsentationsverhältnis getrennt angesehen werden können, sondern in einer Immanenz zusammenfallen. „Die Materie ist nicht in der Welt situiert; sie *weltet* [Herv. W. F.] in ihrer Materialität“ (Barad 2012). Die Bildung von Subjektivität findet demnach nicht auf der stummen Bühne *der Welt* statt. Vielmehr ereignen sich Bildungen von Subjektivität *in einem Welten* – durch das Subjektivität *und* Welt, das Selbst-Welt-Verhältnis entsteht (Friedrichs 2020a).

⁶Für die politische Bildung hat Juchler (2015) diesen Ansatz fruchtbar gemacht. Die Schwierigkeit besteht darin, sich von der Autorität akademischen Behauptungsdenkens freizumachen (Hampe 2014). Juchlers Ansatz wäre an dieser Stelle weiterzudenken: Geschichten

digitalen Verflechtungen, vom digitalen *Welten* berichtet und damit verborgenen *Kompositionen* (Latour 2013) hinter einer zur Kulisse erstarrten *Welt* nachgeht.

Wenn ich Texte verfasse, nutze ich inzwischen die Vorzüge elektronischer Literaturverwaltung: ein kleines Programm namens EndNote, das das Einfügen von Literatur in Worddokumente so wunderbar erleichtert. Anstatt umständlich – analog – das Buch aus dem Regal zu greifen und die bibliographischen Daten händisch einzupflegen, reicht ein simpler Knopfdruck auf die Menüleiste und EndNote setzt den Nachweis in den Fließtext ein und erstellt – das finde ich besonders komfortabel – den entsprechenden Eintrag in der Literaturliste. Voraussetzung für das Funktionieren dieses Programms ist, dass die dazugehörigen Daten gut gepflegt sind.

Im alltäglichen Gebrauch zeigt sich in vielen Momenten der Nutzung, wie sich die Lektüregewohnheiten ändern. Ich habe längst angefangen, die Einträge umfangreicher zu gestalten – je umfangreicher die Einträge sind, umso besser funktionieren sie. Man entdeckt weitere Felder, die das Programm bereithält. Langsam dringen die Daten in den Lesefluss ein. Es wird interessant, Teile von Texten zu scannen und Abstracts zu schreiben, damit EndNote noch effektiver funktioniert. Zunehmend verschwimmen Lektüre und Datensatz. Eingabemaske und Erkenntnisinteresse gehen ineinander über. Es entstehen „Verschränkungen“ (Barad 2015) oder Überlagerungen („Diffractionen“ – Barad 2013). Die Daten entfalten eine supplementäre Logik⁷: Sie sind nicht einfach Hilfsmittel, neutrale Ablagestelle oder Verwaltungsmaske. Sie schreiben sich in den Blick, in die Aufmerksamkeit ein. Es konturiert sich eine neue, datenbankgestützte Wahrnehmung, die sich als „Apparat“ (Barad 2012, S. 73) beschreiben lässt und in ihrer symbolisch wirksamen Form längst Gegenstand zahlreicher Untersuchungen geworden ist.⁸

sollten nicht von anderen Sachverhalten berichten. Vielmehr sollten sie die Logik und Überzeugungskraft der spekulativen Methode (Whitehead 1979) aus sich selbst heraus entfalten.

⁷Die Idee einer supplementären Logik wurde prominent von Derrida (1983) herausgearbeitet. Er untersucht das Wirken der Materialität der Schrift. Klassisch wird sie gedacht als Mittel oder Medium, um gegebene präsenste Gedanken darzustellen beziehungsweise auszudrücken. Derrida arbeitet heraus, dass sich die supplementäre Logik der Schriftlichkeit wider ihrer kulturellen Wahrnehmung darin zeigt, nicht allein ein verallgemeinertes *sekundäres* Ausdrucksmittel gedanklicher Präsenz zu sein, sondern sich *primär* an der Entstehung der Präsenz beteiligt.

⁸Die historische Entstehung eines Wissenstypus', der verbindet, ordnet und kategorisiert, ist ausgesprochen prominent von Foucault (1974) nachgezeichnet worden. In der digitalen Gesellschaft materialisiert sich diese Form des Wissens in Datenbanken mit entsprechenden Effekten auf die Episteme: „The user experience of [...] computerised collections is [...] quite distinct from reading a narrative or watching a film or navigating an architectural site.