

Maximilian Waldmann

# Kritische Medienbildung

## **Eine Arbeitsgemeinschaft der Verlage**

Brill | Schöningh – Fink · Paderborn

Brill | Vandenhoeck & Ruprecht · Göttingen – Böhlau · Wien · Köln

Verlag Barbara Budrich · Opladen · Toronto

facultas · Wien

Haupt Verlag · Bern

Verlag Julius Klinkhardt · Bad Heilbrunn

Mohr Siebeck · Tübingen

Narr Francke Attempto Verlag – expert verlag · Tübingen

Psychiatrie Verlag · Köln

Ernst Reinhardt Verlag · München

transcript Verlag · Bielefeld

Verlag Eugen Ulmer · Stuttgart

UVK Verlag · München

Waxmann · Münster · New York

wbv Publikation · Bielefeld

Wochenschau Verlag · Frankfurt am Main



Maximilian Waldmann

# **Kritische Medienbildung.**

Eine Einführung in Macht-, Herrschafts- und  
Ungleichheitsverhältnisse digitaler Kultur

Verlag Barbara Budrich  
Opladen & Toronto 2024

## Der Autor:

**Dr. Maximilian Waldmann**, FernUniversität in Hagen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

Gedruckt auf FSC®-zertifiziertem Papier, CO<sub>2</sub>-kompensierte Produktion.  
Mehr Informationen unter <https://budrich.de/nachhaltigkeit/>. Printed in Germany.

Alle Rechte vorbehalten.

© 2024 Verlag Barbara Budrich GmbH, Opladen & Toronto  
[www.budrich.de](http://www.budrich.de)

**utb-Bandnr.** 6321  
**utb-ISBN** 978-3-8252-6321-8  
**utb-e-ISBN** 978-3-8385-6321-3 (PDF)  
**DOI** 10.36198/9783838563213

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Online-Angebote oder elektronische Ausgaben sind erhältlich unter  
[www.utb-shop.de](http://www.utb-shop.de).

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen  
Satz: Michaela Moreels, Dillingen  
Umschlaggestaltung: siegel konzeption | gestaltung

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	9
Aufgeführte Literatur .....	10
<b>Einleitung: Macht, Herrschaft, Ungleichheit in der (post-)digitalen Kultur und die Rolle kritischer Medienbildung</b> .....	11
Literaturverzeichnis Einleitung.....	29
<b>1. MACHT: Die Transformation von Selbstverhältnissen im Zuge der Digitalisierung des Lernens</b> .....	33
Einführung: Die Vermessung des Lernens .....	34
1.1 Kybernetisierung des Selbstverhältnisses.....	35
1.2 Die Macht der Trivialisierung.....	39
1.3 Drei Säulen der Trivialisierung .....	46
1.3.1 Tests.....	46
1.3.2 Monitoring .....	50
1.3.3 Evaluationen.....	53
1.3.4 Zusammenfassung .....	56
1.4 Modi der Trivialisierung.....	58
1.4.1 Geschlossene Trivialisierung am Beispiel einer Learning-on-the-Job-App .....	60
1.4.2 Offene Trivialisierung am Beispiel des Serious Game „Habitica“ .....	65
1.4.3 Vergleich der Trivialisierungsformate .....	72
1.5 Von der Trivialisierung zur Metrisierung des Lernens: Learning Analytics.....	74
1.5.1 Das Ampelsystem der Purdue University (USA).....	75
1.5.2 Das Frühwarnsystem der University of New England (Australien) .....	77
1.5.3 Datenprofile und numerische Vergleichsordnung.....	79
1.5.4 Zusammenfassung .....	82
1.6 Self-Tracking: ‚Ich vermesse mich, also bin ich!‘ .....	84
1.7 Körper Vermessen-, Formen- und (Neu-)Wahrnehmen-Lernen.....	91
1.7.1 Externalisierung, Objektivierung und Automatisierung des Körperbezugs.....	92

1.7.2	Überformung und Korrektur der Körper selbstwahrnehmung.....	93
1.7.3	Habitualisierung der Selbstvermessung .....	94
1.7.4	Spielräume der Modifikation.....	94
1.7.5	Self-Tracking zwischen Selbstver(un)sicherung, emanzipatorischer Aneignung und Heteronomie.....	96
	Literaturverzeichnis Kapitel 1.....	102

**2. HERRSCHAFT: *Othering* in der Postdigitalität – unser Verhältnis**

	zu ‚den Anderen‘ .....	111
	Einführung: Kartografie der <i>Anderen</i> .....	113
2.1	Kartografische Herrschaftspraktiken: Territorialisierung und <i>Othering</i> .....	115
2.2	Hegemonie und Massenmedien .....	119
2.3	Fake News: akteur*innenzentrierte, medien- und kommunikationswissenschaftliche Erklärungsversuche.....	123
2.3.1	Akteur*innenzentriertes Modell: Täuschungsabsicht und Mangel an Wahrhaftigkeit.....	125
2.3.2	Medienwissenschaftliches Modell: <i>Bricolage</i> und <i>Community Building</i> .....	128
2.3.3	Kommunikationswissenschaftliches Modell: Digitale Stämme und tribale Epistemologie .....	132
2.4	Hegemonietheoretisches Modell: <i>Master Signifier</i> und Dialektik der Alterisierung .....	135
2.5	<i>Social Media Literacy</i> .....	144
2.5.1	<i>Literacy</i> .....	145
2.5.2	<i>Media Literacy</i> .....	146
2.5.3	<i>Social Media Literacy</i> .....	147
2.5.4	Zusammenführung: Das Doppeldreieck der <i>Social Media Literacy</i> ....	150
2.5.5	Abgrenzung zu anderen Ansätzen und mögliche Limitationen der Perspektive .....	152
2.6	<i>Othering</i> in der (post-)digitalen Kultur.....	155
2.6.1	<i>Online Othering</i> .....	157
2.6.2	<i>Othering in der Postdigitalität</i> .....	160
2.7	Kritische Auseinandersetzungen mit der Reproduktion imperialer Subjektpositionen.....	167
2.7.1	Verlernen .....	168
2.7.2	Umlernen.....	172
2.7.3	Intervenieren.....	176
	Literaturverzeichnis Kapitel 2.....	179

<b>3. UNGLEICHHEIT: Ordnen lassen – algorithmische Disparität</b> .....	187
Einführung: Algorithmen als selektierende Instanzen .....	189
3.1 Symbolische Ungleichheitsordnung: das soziale Unbewusste .....	190
3.1.1 Operationalität der Symbolischen Ordnung: symbolische Gewalt .....	192
3.1.2 Distinktionalität der Symbolischen Ordnung: symbolisches Kapital....	196
3.1.3 Spatialität der Symbolischen Ordnung: sozialer Raum .....	198
3.1.4 Reproduktion der Symbolischen Ordnung: soziale Felder .....	200
3.1.5 Inkorporierung der Symbolischen Ordnung: Habitus.....	202
3.1.6 Zusammenführung: das soziale Unbewusste automatisierter Ungleichheitsordnungen .....	203
3.2 Was <i>tun</i> Algorithmen? .....	207
3.3 Systemische Zugänge zu algorithmischer Ungleichheit .....	211
3.3.1 Algorithmen als Maschinenhabitus .....	211
3.3.2 Algorithmen als materiell-diskursive Apparate.....	215
3.4 Ein Fallbeispiel .....	219
3.4.1 Soziologische Analyseperspektive .....	220
3.4.2 Neomaterialistische Analyseperspektive .....	223
3.4.3 Kontrastierung: Reflexion vs. Diffraction .....	226
3.5 Medienpädagogische Anschlüsse: drei Dimensionen von Medienbildung ....	232
3.5.1 Laterale Dimension .....	236
3.5.2 Frontale Dimension .....	242
3.5.3 Vertikale Dimension .....	246
3.5.4 Zusammenführung: die heuristische Figur des Dritten.....	248
3.6 Von der posthumanen Skepsis zur <i>Cloud Ethics</i> – eine Alternative zum bildenden Reflexionsgeschehen? .....	250
3.7 Multilateralisierung von Medienbildung: Anders-Werden in <i>mehr als</i> sozio-technischen Gefügen .....	258
Literaturverzeichnis Kapitel 3.....	265
<b>Glossar</b> .....	275



---

# Vorwort

Die vorliegende Publikation basiert zu weiten Teilen auf einem komplett überarbeiteten und erweiterten Studienbrief der FernUniversität in Hagen, den ich im Zuge meiner Forschungs- und Lehrtätigkeit am Institut für Bildungswissenschaft und Medienforschung für den Masterstudiengang verfasst habe. Auskopplungen sind in unterschiedlichen Publikationszusammenhängen bereits erschienen.<sup>1</sup>

Die digitale Kultur entwickelt sich rasant weiter. Die Ausführungen in diesem Buch sind einerseits Zeugnis historischer, sozialer und politischer Umstände, in die der Prozess der Niederschrift eingebettet war. Dies zeigt sich besonders eindrücklich in den Kapiteln zu ‚unserem‘ Umgang mit stigmatisierten Anderen in Sozialen Medien im Zuge der Verschärfung gesellschaftlicher Migrationsdebatten. Die aufgeführten Entwicklungen und Diagnosen entstammen andererseits einem systematischen Bezug auf disziplinspezifische wie fächerübergreifende Digitalisierungsdiskurse, die zu einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb einer spezifischen Fachkultur als forschungsaktuell gelten bzw. galten. So war 2017, als ich mit den Recherchen für das Projekt begann, das Gegenstandsfeld der algorithmischen Ungleichheit kaum erschlossen. Dies illustriert, dass sich Digitalisierungsdiagnosen wandeln und neue Schlüsselprobleme, die bereits aus anderen Zusammenhängen bekannt sind, erst Eingang in kritische Diskurse finden müssen.

In diesem Sinne formulieren kultur- und sozialwissenschaftliche Texte – auch wenn sie einen Überblick verschaffen und themen- oder problemzentriert einführen wollen – keinen unbedingten Objektivitätsanspruch. So zumindest, wenn dieser Anspruch damit verbunden wäre, Theorie aus ihrer Situiertheit heraus- und damit von den gesellschaftlich geprägten Verhältnissen zu ihren Gegenständen abzulösen. Entsprechend handelt es sich bei dieser Einführung um einen perspektivisch formulierten, bildungswissenschaftlich fundierten Zugang zur digitalen Kultur, der weder unumstritten bleiben muss noch allumfassend ist. Die aufgeführten Problemzusammenhänge sind deswegen auch als Einladung zum Weiterlesen, -denken, -recherchieren und Diskutieren gedacht. Ihre eigenen Positionen und Erfahrungen mit dem bewusst weit gefassten Feld der digitalen Kultur sind also stets gefragt.

---

<sup>1</sup> Dazu zählen Waldmann (2022) und Waldmann/Walgenbach (2020) (Kapitel 1), Waldmann (2020) (Kapitel 2) sowie Waldmann (2024) (Kapitel 3).

Mein Dank für wertvolle Anmerkungen und Diskussionen einzelner Kapitelauszüge gilt dem Lehrgebiet Bildung und Differenz an der FernUniversität in Hagen, vor allem Katharina Walgenbach und Franka Schäfer, sowie dem sozialphilosophischen Kolloquium von Thomas Bedorf. Ich danke außerdem Uta Thörner, Maik Wunder, Thorben Mämecke, Jennifer Eickelmann, Käte Meyer-Drawe sowie meinen Studierenden für ergänzende Hinweise, Anregungen und Fragen, ohne die das Werk nicht in der gegenwärtigen Form entstanden wäre. Katharina Walgenbach danke ich für die großzügige Übernahme der Finanzierungskosten, dem Verlag Barbara Budrich für Lektorat und Satz. Schließlich gebührt der FernUniversität mein Dank für die Erlaubnis, das Werk veröffentlichen zu dürfen.

## Aufgeführte Literatur

- Waldmann, M. (2020): Fake News als Herausforderung für ein politisches Verständnis von Medienpädagogik. In Dander, V., Bettinger, B., Ferraro, E., Leineweber, C., & Rummler, K. *Digitalisierung – Subjekt – Bildung: Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation* (S. 97–117). Opladen: Budrich.
- Waldmann, M., & Walgenbach, K. (2020). Digitalisierung der Hochschulbildung. Eine kritische Analyse von Learning-Analytics-Architekturen am Beispiel von Dashboards. In *Zeitschrift für Pädagogik* 66 (3), S. 357–372.
- Waldmann, M. (2022): Digitalisierte Lernsettings als prekäre Bearbeitungsformen von Unsicherheit. In Noji, E., Vormbusch, U., Neumann, A., & Steiner, U. *Figurationen von Unsicherheit* (S. 191–224). Wiesbaden: Springer VS.
- Waldmann, M. (2024): Abwerten, Aussortieren, Separieren. Algorithmische Ungleichheit als neuartiges Gegenstandsfeld soziologischer, neomaterialistischer und medienbildungstheoretischer Positionen. In Flasche, V., & Carnap, A. *Becoming Data – Pädagogische Implikationen postdigitaler Kultur. Schwerpunktheft Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, S. 1–23.

---

# Einleitung: Macht, Herrschaft, Ungleichheit in der (post-)digitalen Kultur und die Rolle kritischer Medienbildung

## Hinführung: digitale Kultur als ‚zweite Natur‘

Wer kennt es nicht: Während einer produktiven Arbeits- oder Lernphase häufen sich die Meldungen auf dem Sperrbildschirm des Smartphones. In der Folge nutzen wir das Gerät doch wieder öfter als beabsichtigt – weil wir beispielsweise befürchten, etwas zu verpassen, und der Blick auf Tiktok, Instagram, Kryptobörse oder den Kalorienzähler in den Momenten Zerstreuung bietet, in denen wir nur mühsam voranzukommen scheinen. Inzwischen existiert eine Vielzahl selbst ernannter Apps zur Produktivitätssteigerung. Sie versprechen auf spielerische Weise Abhilfe gegen das eingewöhnte Aufschieben anstehender Aufgaben und das ständige Unterbrechen von Konzentrationsphasen durch den freiwilligen Zwang, permanent online sein zu müssen bzw. zu wollen. So pflanzen wir etwa mit einer dieser Apps ein virtuelles Bäumchen. Es gedeiht nur dann, wenn allein diese App geöffnet ist und das Smartphone über einen zuvor festgelegten Zeitraum nicht genutzt wird. Ist der Baum zu voller Größe herangereift, erhalten die User\*innen Belohnungen, mit denen neue Baumarten erworben und gesetzt werden können. Darüber hinaus verspricht die App-Webseite, im Anschluss an virtuell ausgezahlte Belohnungen Geld für das Säen von echten Bäumen an eine Partnerorganisation zu spenden. Dies wird von einem ständig aktualisierten ‚Baum-Counter‘ auf der Webseite symbolisiert.<sup>2</sup>

Das Beispiel kann uns als *Allegorie* auf die digitale Kultur dienen. Allegorien helfen dabei, abstrakte begriffliche Zusammenhänge durch bildliche Darstellungsweisen zu erhellen (altgriechisch ἀλληγορία (*allegoría*) – ‚andere‘ oder ‚verschleierte Sprache‘). Eine Besonderheit von rhetorischen Stilmitteln, wie der Metapher oder der Allegorie, besteht darin, dass wir uns über sie Phänomenen annähern können, ohne diese durch komplexe Theorien und elaborierte Methoden bereits erschlossen haben zu müssen.

---

2 <https://www.forestapp.cc/>, abgerufen am 25.05.2024.

Genau betrachtet verwickelt uns der Versuch in einen Widerspruch: Wir gebieten dem Verlangen nach ständiger Vernetzung mithilfe jener Infrastrukturen Einhalt, von deren Einflüssen wir uns im obigen Beispiel lösen wollen. Warum sollten gerade digitale Medien dazu beitragen, dass wir uns von ihnen nicht ablenken lassen? Wäre eine abgeschottete, handy- und internetfreie Arbeitsumgebung nicht der ‚natürliche‘ und damit zielführendere Weg? In diesen Fragen deutet sich jene umfassende Transformation an, in die wir im Folgenden nach und nach einführen wollen. Ihr lebensweltlicher Status lässt sich wie folgt auf den Punkt bringen: Die digitale Kultur ist zu einer *zweiten Natur* geworden. Die zahlreichen kleinteiligen Verwicklungen in digital-mediale Arrangements gehören zum Alltag dazu, sodass sie uns wie eine quasi-naturwüchsige Ordnung erscheinen. Als Umwelt umgibt sie uns permanent und ist gleichsam Medium unserer vielfältigen Beziehungen zur Mitwelt. Dabei tritt ihre Künstlichkeit im Sinne einer technisch erzeugten, historisch gewordenen und von gesellschaftlichen Entwicklungen beeinflussten Seinsweise zunehmend in den Hintergrund. Die Metapher der zweiten Natur eröffnet uns vier Modalitäten der digitalen Kultur, die wir im Folgenden ergründen wollen. Im Anschluss werden wir einen kultur- und medienwissenschaftlichen Definitionsvorschlag kennen lernen.

In ihrer Vorhandenheit entzieht sich digitale Kultur der bewussten Reflexion. Sie partizipiert als bereits Gegebenes wie permanent Verfügbares unterschwellig an unserer Weltwahrnehmung. Die digitale Kultur prägt somit, *erstens*, die *prä-reflexiven* Weisen unseres Zur-Welt-Seins (*Habitualität* – abgeleitet von ‚Habitus‘ – vereinfacht ‚Gewohnheit‘). Wir haben uns angewöhnt, zur Lösung eines Problems Abhilfe in Digitaltechnologien zu suchen. Das betrifft etwa die Veränderung unliebsamer Gewohnheiten, wie den Hang zur Prokrastination. Etwas zu googeln oder Apps zur Organisation unseres Alltags zu nutzen, sind uns wie selbstverständlich in Fleisch und Blut übergegangen. Wir müssen weder jedes Mal aufwendig lernen, wie die verwendeten Technologien genau funktionieren, noch überlegen, mit welchen Strategien wir uns durch das Digitale bewegen. Die digitale Kultur *durchdringt* unsere Lebenswelt und begegnet uns als Resultat geronnener digital-medialer Handlungspraktiken und legitimierter Verfahren, in die wir durch Eingewöhnung sozialisiert werden. Dies geschieht im Zusammenspiel mit Artefakten und im Rahmen von Institutionen und innerhalb gesellschaftlicher Teilbereiche.

Charakteristisch für die Metapher der zweiten Natur ist, *zweitens*, dass wir der digitalen Kultur nicht vollkommen unabhängig von ihr gegenüberstehen. Wir werden durch sie praktisch *mitkonstituiert* (*Relationalität* als In-Beziehung-Setzen bzw. -Treten). Es macht beispielsweise einen Unterschied, ob wir das Smartphone nutzen, um uns im Social Web (Facebook, Instagram) zu vernetzen, oder das Gerät zur Verbesserung der Selbstdisziplin verwenden und dafür belohnt werden. Im ersten Fall tritt die digitale Kultur als Mittlerinstanz in Erscheinung, um mit An-

deren Beziehungen einzugehen, im zweiten als Hilfsmittel zur Selbstoptimierung. Wir werden nicht nur zu uns selbst in ein Wettbewerbsverhältnis versetzt, sondern zusätzlich durch die Suggestion motiviert, dass wir mit den virtuellen Belohnungen für unser Durchhaltevermögen einen eigenen Beitrag zur Verbesserung der Ökosphäre leisten könnten. Die digitale Kultur ist also ein relational strukturiertes Phänomen. Sie ist beträchtlich an der Konstitution von *Verhältnissen* zu uns *selbst*, zu *Anderen* und zu *Ordnungen* beteiligt.

Zur Relationalität zählt, *drittens*, dass durch die digitale Kultur als zweite Natur klassische Dichotomien wie virtuell/real, öffentlich/privat oder eben auch Kultur/Natur ihre bisherigen Konturen *verlieren*. Die Elemente der genannten Dualismen treten vielmehr zueinander in Beziehung und bilden ein Drittes aus. Dieses Dritte kann weder nur der einen noch allein der anderen Seite der Gegenüberstellung zugeordnet werden (*Hybridität* – von zweierlei Herkunft sein). So erzeugt die App etwa eine Art ‚künstliche Natürlichkeit‘: Virtuelle Belohnungen stellen einen realen Beitrag zur Aufforstung in Aussicht. Unabhängig davon, ob die Einlösung des Versprechens überprüfbar ist, illustriert das Beispiel den transgressiven Charakter digitaler Kultur. Sie erstreckt sich nicht bloß auf Artefakte und ist auch nicht lediglich entmaterialisiert im Sinne einer audiovisuellen Kultur. Stattdessen ist sie durch und durch materiell. Denken wir etwa an die aufwändigen Herstellungs- und Betriebsverfahren wie auch den immensen Energiehunger digitaler Infrastrukturen. Diese haben allesamt Einfluss auf planetare Lebensbedingungen. Auch die körperlichen Auswirkungen von verletzender Sprache und Online-Mobbing in Social Media auf Betroffene unterstreichen ihre Materialität. Digitale Teilöffentlichkeiten des Social Web entstehen zwischen Privatheit (z. B. als Messenger-Kommunikation) und Öffentlichkeit. Dies wird besonders dann sichtbar, wenn Auszüge aus Instant-Messaging-Interaktionen in einem anderen Kontext veröffentlicht und diskutiert werden. In vergleichbarer Weise werden in der digitalen Kultur auch bisherige Grenzen zwischen Analogem und Digitalem überschritten: Digitale Medien sind Speicher- und Übertragungsformen, sie fußen auf digitalen Rechnertechnologien. Analoge Medien sind dagegen Speicher- und Übertragungsweisen für optische und akustische Daten, wie beispielsweise Morse-, Schallplatten- oder auch die Technologie des Farbfilms. Diese gründen auf physikalischen Verfahren, während Digitalrechner auf der mathematischen und technischen Basis von binären 0/1-Kodierungen strukturiert sind (englisch *digit* – ‚Finger‘ sowie jede Zahl unter 10). Die digitale Kultur lässt sich nicht der einen oder anderen Seite zuschlagen. Sie *verknüpft* digitale und analoge Aspekte unserer Lebenswelt in Form der Hybridisierung von Selbst- und Umweltverhältnissen. Das können wir an der beschriebenen App und ihrer Einbettung in den Alltag beobachten.

Am Interface kommt, *viertens*, der grenzüberschreitende Charakter der digitalen Kultur prototypisch zur Geltung. Interfaces, wie das Display bzw. der Monitor, sind digital im Sinne der lateinischen Wortherkunft ‚*digitus*‘ – dem Finger. Eine seiner kulturerzeugenden Bedeutungen besteht darin, dass man ihn zum Zählen und Bezeichnen von etwas verwendet. Im Akt des Bezeichnens wird er nicht als Finger, sondern vordergründig in seiner zeigenden wie zählenden Performanz wahrgenommen (*Medialität* – zwischen etwas vermittelnd). Ein Interface folgt einem vergleichbaren Prinzip. Interfaces sind Schnittstellen zwischen Digitalem und Analogem: Sie verbinden, indem sie etwas als etwas über eine Bildfläche voneinander trennen. Der Baum-Zähler dient beispielsweise als Symbol für die Anzahl gepflanzter Bäume, auf die in der App plakativ hingewiesen wird. Schnittstellen erschaffen so einen Zwischenraum der Erscheinungen, zu dem sich User\*innen verhalten. Interfaces trennen und verbinden also zugleich. Sie können Elemente und Beziehungen in neuer oder andersartiger Weise bezeichnen oder anordnen, darunter Personen, Dinge, Artefakte, Verhältnisse der Lebenswelt. Dabei ignorieren wir in der Regel die Artifizialität des digitalen Mediums – so wie wir gelernt haben, den Akt des Fingerzeigs nicht mit dem zu verwechseln, worauf der Finger gerichtet ist. Man könnte also so weit gehen und sagen, dass das *Übersehen der referenziellen Materialität* digitaler Kultur die Bedingung dafür darstellt, dass sie uns in ähnlicher Weise erscheint wie dichte Beziehungsgeflechte aus der ‚analogen Welt‘.

Habitualität, Relationalität, Hybridität und Medialität beschreiben vier Modalitäten, in denen sich uns die digitale Kultur als zweite Natur zeigt. Sie werden in späteren Kapiteln argumentativ wieder aufgegriffen und vertieft. Ein Teil dieser Modalitäten trifft allerdings auch auf das Verhältnis zwischen Kultur und Technologien im Allgemeinen zu und kann deshalb nicht ohne Weiteres zur Spezifität einer Kultur der Digitalität gezählt werden. Aus diesem Grund benötigen wir einen theoretischen Rahmen, der über die aufgeführten notwendigen Eigenschaften einer Kultur als zweiter Natur hinaus hinreichende Bestimmungskriterien zu ermitteln gestattet. Gehen wir also den Fragen nach, was unter Digitalität bzw. Digitalisierung zu verstehen ist und wie genau in einer Kultur der Digitalität Bedeutungen hervorgebracht werden.

### **Bestimmung des Gegenstands: digitale Kultur aus kultur- und medienwissenschaftlicher Sicht**

Worin besteht der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität? Der Medienwissenschaftler Felix Stalder (2019) schlägt zur Beantwortung dieser Frage eine Brücke zu den vom Buchdruck ausgelösten kulturellen Veränderungsprozessen: Die Alphabetisierung hat laut Stalder (2019, S. 4) in einem engen Sinne dazu geführt, „dass Menschen individuell Lesen und Schreiben lernen, und in

einem weiten, dass die Gesellschaft als Ganzes sich verändert, weil Prozesse nun auf Basis von Schriftlichkeit und eben nicht Mündlichkeit organisiert werden“. *Digitalisierung* bezeichnet in einer beschränkten Lesart alle infrastrukturellen und kulturellen Prozeduren, die zur Transformation von analogen in digitale Medien führen (z. B. das Scannen eines Buches). Dagegen bezieht sich der Prozess in seiner weiten Auslegung, die für uns leitend sein wird, auf die Neuorganisation gesellschaftlicher Verhältnisse sowie auf kulturelle Formen der Wissensaneignung und Bedeutungserzeugung. Unter *Digitalität* lässt sich das Resultat verstehen, das durch die Sedimentierung und Habitualisierung von Digitalisierungsprozessen vorliegt. Der Wandel von der Buchdruck- zur Digitalkultur geht einher mit der Transformation einer von Linearität geprägten zu einer Kultur der Nonlinearität. Sie ist laut Stalder (2019, S. 4) bestimmt von

[...] assoziativen Verknüpfungen; Parallelität und Gleichzeitigkeit; Feedback, das Ursache und Wirkung verschmelzen lässt; ein Ding kann an mehreren Orten gleichzeitig sein; jede Position ist immer kontext- und zeitabhängig etc. Das sind zunächst einfach andere kulturelle Erfahrungen, die der Möglichkeitsraum der Digitalität alltäglich werden lässt, die eine andere Selbst- und Welterfahrung nach sich ziehen.

Die Differenz zur Kultur vor der Zäsur der Digitalisierung verdeutlicht Stalder (2016) anhand von drei *Grundmustern*, die Ausdruck einer Vervielfältigung, Neuverhandlung und Erodierung bisheriger Praktiken und Verfahren der Bedeutungsproduktion sind. Sie werden im Folgenden in vereinfachter Weise anhand von Auszügen aus einem Interview mit Stalder (2019) expliziert.

(1) Unter *Referenzialität* fasst er Praktiken des Auswählens, Weiterverbreitens und Kommentierens in textueller oder audiovisueller Form. Hierfür existieren verschiedene Bezeichnungen: Collage-, Recycling-, Sample-, Remix-, Retweet- oder auch Mashup-Kultur. Sie ist vor allem aus Sozialen Netzwerken bekannt:

Referenzialität bedeutet, dass jeder heute damit beschäftigt ist, aus einer unglaublichen Vielfalt von verfügbaren Referenzen – also bereits gemachten kulturellen Äußerungen, wie z. B. Bildern, Videos, Texten und so weiter – Dinge auszuwählen, und zu sagen, von diesen 100 Mio. Videos, die es gibt, ist mir jetzt gerade dieses eine wichtig. Das ist eine produktive Leistung, weil damit Aufmerksamkeit fokussiert wird. (Stalder, 2019, S. 5)

Einer der Haupteffekte der Referenzialität begegnet uns in der enormen Informationsflut und der sekundlich anwachsenden Menge digitaler Kulturgüter. Ihre Bedeutungen und Verweisungskontexte sind permanent in Bewegung. Denken wir zum Beispiel an die Meme-Kultur, die vermittelt über Social Media in den Handel mit Kryptowährungen durch so genannte Meme-Coins Einzug erhalten hat. Sie

verweisen auf nichts anderes als auf sich selbst. Das heißt, sie besitzen im Gegensatz zu beispielsweise Aktien, die lose an einen Unternehmenswert gekoppelt sind, kein reales Wertobjekt, auf das sie referieren. Dessen ungeachtet erfahren die digitalen Spekulationsobjekte in kürzester Zeit teilweise mehrere Millionen Dollar Wertsteigerung. Das Phänomen ist bedingt durch digitale Aufmerksamkeitsökonomien in Form von kurzlebigen Hype-Dynamiken auf den entsprechenden Plattformen und Social-Media-Kanälen. Referenzialität impliziert somit auch, dass digitale Netzwerke ihre ‚Dinge von Belang‘ selbst erschaffen, auf die sie bedeutungsstiftend verweisen.

(2) Die zweite Grundform bezeichnet Stalder als *Gemeinschaftlichkeit*. Sie ist eng mit der Referenzialität verbunden und bezieht sich auf die soziale Ebene des Austauschs über die Produktion und Distribution digitaler Kulturgüter. In der digitalen Kultur existiere ich auf eine spezifische Weise

[...] mit anderen, die meine Auswahl validieren, indem sie sagen: „Ja, das Bild, das du gemacht hast oder das du uns weiterleitest, kriegt ein Like, das finden wir auch gut.“ Damit sehe ich, dass das, was ich mache, auf eine Resonanz stößt, und gleichzeitig erweitern sie meinen Horizont – sie bestätigen ihn nicht nur, sondern sie fügen ihm auch weitere Elemente hinzu –, indem sie mir auch Dinge vorschlagen, die ich noch nicht gesehen habe, indem ich ihrem Twitterfeed folge oder ihre Sachen auf Facebook bekomme. Somit entsteht so etwas wie ein geteilter Horizont: Ich und meine Freunde oder meine Community [...]. (Stalder, 2019, S. 6)

Was Stalder hier beschreibt, lässt sich als Aufwertung informeller Austausch- und Bewertungsformen im Zuge der Vervielfältigung von Kommunikationskanälen zusammenfassen. ‚Onlineismus‘, also der ständige Vernetzungsdrang, und das ubiquitäre Begehren nach externer Bestätigung durch Andere, das in Sozialen Netzwerken gleichermaßen gestillt wie hervorgerufen wird, zeugen von der enormen Bedeutung der Kommunikation, die in der digitalen Kultur zum Selbstzweck geworden ist.

(3) Die Zirkulation digitaler Kulturgüter erfolgt ebenso wie die kommunikativen Bezugnahmen vermittelt über eine intermediäre Ebene, die mit der *Algorithmizität* die dritte Grundform umfasst:

Hat jemand die letzten zehn Katzenbilder gut gefunden, dann wird ihm oder ihr ein elftes Katzenbild gezeigt, in der Erwartung, dass das wieder gefallen wird. Das ist eine algorithmische Auswahl. Das Like, das die Person dann unter dieses Bild setzt, ist eine human-kognitive Bestätigung dieser maschinischen Auswahl, die auch als Feedback für die stete Anpassung dieses Algorithmus genutzt wird. Je größer, dynamischer und ungeordneter das Informationsuniversum ist, in dem man sich bewegt, desto wichtiger werden diese algorithmischen Vorsortierungen, die die Informationsmenge in

eine Größenordnung und in Formate bringt, die der menschlichen Wahrnehmung zugänglich ist. (Stalder, 2019, S. 6)

Algorithmen gelten vereinfacht gesagt als technische Anleitungen, um mit einer bestimmten Menge an Schritten einen Input in einen Output zu transformieren. Algorithmen tragen nicht nur zur Automatisierung von Kulturtechniken bei, wie dem Verfassen von Texten oder der Erzeugung von Bildern, sondern sie (er-)schaffen Ordnung. Sie entsteht als Resultat der Analyse von Metadaten in Gestalt digitaler Beziehungen, die aus einzelnen Datenpunkten extrahiert wurden. Algorithmische Intermediäre generieren musterbasiert Wissen über User\*innen, das diesen häufig selbst nicht bekannt oder bewusst ist.

In ihrer Grundstruktur betrachtet, zeichnet die digitale Kultur also ein komplexes Geflecht aus zwischen (1) Selektions- bzw. Anpassungsweisen des *Selbst* (Referenzialität), (2) Beziehungen zu *Anderen* in Sozialen Medien (Gemeinschaftlichkeit) und (3) hintergründig operierenden *Informationsintermediären* (Algorithmizität).

Die konstitutive Trias der digitalen Kultur wollen wir nun mithilfe von drei weiteren titelgebenden Begriffen dieser Einführung ausdifferenzieren. Aufgrund ihrer umfassenden Bedeutung als zweiter Natur sind wir allzu leicht dazu verführt zu übersehen, in welchem Ausmaß die digitale Kultur dominanten Prozessen der Gesellschaft unterliegt. Die Einführung folgt daher methodisch einer soziologischen Dreiteilung: Selbstverhältnisse werden unter dem Gesichtspunkt der *Macht*, Beziehungen zu Anderen in Hinblick auf *Herrschaft* und der Bezug zu algorithmischen Ordnungen über die Dimension der *Ungleichheit* beleuchtet. In diesem Sinne ist die vorliegende Einführung nicht in erster Linie themenspezifisch, sondern diagnostisch und zugleich kritisch-problematisierend angelegt. Das bedeutet, dass gesellschaftliche Schlüsselprobleme den Ausgangspunkt der bildungstheoretischen Auseinandersetzung mit der digitalen Kultur bilden.

### **Die Dimension der Macht: Subjektwerdung in der digitalen Kultur**

In ihren ethnologischen Studien zu *Friendster*, dem ersten bedeutenden Sozialen Netzwerk mit mehr als fünf Millionen Nutzer\*innen, konstatierte die Medienwissenschaftlerin danah boyd (2004; boyd/Heer, 2006), dass das Profil bald der wichtigste Mittler sein werde, um die eigene Identität im World Wide Web präsentieren und zu anderen Identitäten in Beziehung treten zu können. Was heute als Gemeinplatz gilt, war 2004, also kurz vor dem kommerziellen Durchbruch des Smartphones und der allmählichen Verbreitung leistungsfähiger mobiler Internetzugänge, noch von Erkenntniswert. Dem Profil attestiert boyd nicht nur, eine der zentralen Voraussetzungen für die Partizipation in digitalen Communities zu sein, sondern sie sieht in diesem in erster Linie einen kreativen Möglichkeitsraum,

um die eigene Identität im Netz zu repräsentieren. Die Zäsur, die sich mit dem Durchbruch des digitalen Identitätsformates vollzogen hat, versteht boyd daher als einen Wechsel von der statischen zur dynamischen wie selbstbestimmten Konstruktion des Selbst. User\*innen entschieden fortan selbst darüber, wie sie sich präsentieren und was sie wann über sich preisgeben.

Zu einer aufschlussreichen Anekdote der Herausbildung digitaler Selbstverhältnisse werden boyds Ausführungen zum veränderten Stellenwert des Profils dann, wenn man sich vergegenwärtigt, dass das Profil bis Mitte der 1990er-Jahre ausschließlich als Erfassungsinstrument bekannt war. In Nachrichten tauchte das Profil vorwiegend in Zusammenhang mit Serienmördern und anderen Personen mit ‚abnormalem Geisteszustand‘ auf. In seiner Monografie „Komplizen des Erkennungsdienstes. Das Selbst in der digitalen Kultur“ zeichnet Andreas Bernhard (2017, S. 10–46) die Wirkungsgeschichte des Profils von einem psychiatrischen und heilpädagogischen Werkzeug zur Behandlung von ‚psychisch auffälligen‘ Kindern und Erwachsenen über das Profiling innerhalb der Kriminologie bis hin zum Siegeszug des Profils in der digitalen Kultur nach. Besonders interessant ist Bernhards Beschreibung des Wandlungsprozesses, der sich in der gut 100-jährigen Kulturgeschichte des Profils vollzogen hat: von einem hoch spezialisierten Diagnosewerkzeug der Erfassung und Verwaltung von kranken und delinquenten Subjekten zum massentauglichen Format für selbstverfasste Identitätsperformances. Galten Profile die längste Zeit als Segregationsmittel, um die als ‚abnormal‘ oder ‚gefährlich‘ gelabelten Subjekte vom Rest der Gesellschaft abzusondern, so findet das Profil heute hauptsächlich in seiner Funktion als *Einschlussmechanismus* Verwendung. Wer ‚in‘ sein will, hat ein Onlineprofil. Das Profil prägt den Blick auf den Wert der eigenen Person. Und wer sich dem impliziten Zwang zur Profilbildung widersetzt, dem\*der bleiben oftmals symbolische Ressourcen, Kontakte und Privilegien verwehrt. Dies kann sich letztlich auch auf den eigenen Status oder den beruflichen Fortschritt negativ auswirken.

Stalder (2016, S. 160–161) spricht im Anschluss an den Politikwissenschaftler David Singh Grewal (2008) von der *Macht der Soziabilität*, die sich auf den zentralen Stellenwert des Profils für die Referenzialität beziehen lässt. In der Verschränkung von technischen Möglichkeiten mit gesellschaftlichen Anforderungen wird ein normativer Rahmen etabliert. Er stellt die Bedingung für eine Interaktion zwischen denjenigen dar, die das Reglement freiwillig übernehmen. Auf diese Weise ist die Profilbildung zu einem Mittel des freiwilligen Partizipationszwangs geworden. Das Profil stellt einen Zwang zur Preisgabe intimer Daten her, der umso größer wird, je mehr Menschen miteinander vernetzt sind. Ergänzend dazu erklärt der Soziologe Steffen Mau (2017, S. 14) den sorglosen Umgang mit den eigenen Daten im Netz auf individueller Ebene mit „Mitteilungsbedürfnis, Unachtsamkeit und schließlich dem Interesse an den neuen Möglichkeiten des Konsums,

der Information und der Kommunikation“. Als gesellschaftliche Dynamik ist die freizügige Übermittlung persönlicher Daten auf die Quantifizierung des Sozialen zurückzuführen (Mau, 2017).

So lernen wir uns in dem ganz zu Anfang aufgeführten App-Beispiel an einer zeitlichen Produktivitätsvorgabe zu orientieren, um im Wettbewerb gegen uns selbst mit Effizienz zu punkten. Die mit der Quantifizierung einhergehende Verlängerung ökonomischer Prinzipien (Wachstum, Flexibilität, Effizienz, Konkurrenz) in die Eigenrelationen der Subjekte hinein beeinflusst, auf welcher gesellschaftlichen Basis sie sich selbst verstehen lernen. Demnach sind nicht allein die Beziehungen zu Anderen im Social Web relevant für die Ausbildung des Selbstverhältnisses. Auch die Referenzen auf digitale Technologien sind konstitutiv, die uns bestimmte Weisen der Selbst- und Fremddeutung aufprägen (Selbststeuerung, Selbstmanagement, Selbstregulation etc.). Der gesamtgesellschaftlich ausgeübte sanfte Zwang zur Bewirtschaftung der Selbstverhältnisse erfolgt nicht in erster Linie autoritär auf dem Wege der Anordnung von ‚oben‘, sondern dem Anschein nach selbstbestimmt, ja sogar spielerisch. Auch das zählt zur sozibilisierenden Macht digitaler Kultur. Im Gebrauch der eingangs beschriebenen App regulieren wir uns selbst, indem wir unser Verhalten an einem absoluten, zeitlichen und einem virtuell erschaffenen Wert in Gestalt des Baumwachstums orientieren. Die Unterwerfung unter den standardisierenden Rahmen des Produktivitätstools verspricht den Nutzenden neue Möglichkeiten, Erfolge in der Selbstoptimierung erzielen, dokumentieren und bewerten zu können. Mit dem beworbenen Beitrag für die Umwelt legt die App einen zusätzlichen Köder aus. Dabei gerät auf raffinierte Weise die Frage aus dem Blick, ob (ökologisch) nachhaltigere Wege existieren, um vorübergehend auf die Nutzung bestimmter digitaler Endgeräte freiwillig zu verzichten.

All dies illustriert den unterschweligen Einfluss von Machtverhältnissen auf die *Subjektwerdung*. Ein Subjekt zu werden heißt, den ambivalenten Prozess der Unterwerfung unter ein regulatorisches Ordnungsgefüge zu durchlaufen und dafür im Gegenzug mit Handlungsspielräumen ausgestattet zu werden. Wir werden in unserem Verhältnis zum normierenden Rahmen der App dazu aufgerufen, uns als produktive Subjekte zu begreifen, *indem* wir uns selbst zu einem Optimierungsobjekt machen. Dies schließt wiederum andere Selbstdeutungen aus oder konfligiert mit ihnen. Dasjenige, was hier spielerisch produziert wird – nämlich ein ökonomisiertes Selbstverhältnis – ist nicht von dem zu trennen, was dabei reguliert und an einer bestimmten (Produktivitäts-)Norm ausgerichtet wird. Durch Subjektivierungen wird Subjektivität erzeugt als Verhältnis zu sich selbst, zu Anderen und zu Ordnungen. Subjektivierung ist ein gleichermaßen aktives wie passives Geschehen, in das wir verwickelt werden – das wir aber ebenso auch selbst anstreben, um Teil einer Ordnung werden zu können. Es handelt sich bei Sub-

jektivierungen daher um kein einmaliges Ereignis, sondern um eine Praxis, die auf ihre Wiederholung angewiesen ist. Macht ist in dieser, an die französischen Denker Michel Foucault (2005) und Gilles Deleuze (1993) anschließenden Sichtweise nichts, worüber man ‚frei‘ verfügen könnte. Vielmehr konstituiert Macht ein weit verzweigtes Kontrollnetz, in das alle eingespannt sind, weil es durch alle gespannt wird. Die *Leitfrage* der Perspektive lautet, welche gesellschaftlichen Machtverhältnisse von Subjekt-Technologie-Relationen der digitalen Kultur aufgerufen werden. In den Mittelpunkt des machtanalytischen Denkens gelangt so die besondere Bedeutung digital-medialer und anderer technologischer Anordnungen in Vollzügen der Subjektivierung.

Während Macht systematisch an die Relationsfigur des Selbst anschließt, das in der digitalen Kultur subjektiviert wird, bezieht sich der zweite Analysebegriff der Herrschaft auf das asymmetrische Verhältnis zu Anderen im Social Web.

### **Die Dimension der Herrschaft: Dominanzverhältnisse zu Anderen in der digitalen Kultur**

1996 wurde die „Unabhängigkeitserklärung“ des so betitelten „Cyberspace“ veröffentlicht (Barlow, 1996) – eine Raummetapher für das Internet, die heute kaum noch Verwendung findet. Bis kurz nach der Jahrtausendwende galt sie Internetpionier\*innen und Netzaktivist\*innen als politischer Marker einer freiheitlich-emanzipativen Nutzung des weltumspannenden Datennetzes, das staatlichen und anderen externen Regulierungsinstanzen trotzt. Die realpolitischen Entwicklungen haben damals schon ein anderes Bild offenbart: Am Tag der Veröffentlichung der Unabhängigkeitserklärung trat in den USA ein Gesetz zur verstärkten Überwachung von Webseiteninhalten und Nutzer\*innen in Kraft. An Ihm sollten sich später auch andere Staaten orientieren. Zahlreiche weitere Regulierungsbestimmungen folgten. In der Erklärung ist die Rede davon, dass Netzidentitäten keine Körper hätten und daher auch nicht erfasst, reglementiert und beherrscht werden könnten. Dies sei wiederum eine Kernvoraussetzung zur gleichberechtigten Teilhabe an der egalitären Welt des Internet,

[...] that all may enter without privilege or prejudice accorded by race, economic power, military force, or station of birth. We are creating a world where anyone, anywhere may express his or her beliefs, no matter how singular, without fear of being coerced into silence or conformity. (Barlow, 1996)

Der Kontrast zu den materiell vorhandenen Bedingungen könnte kaum deutlicher ausfallen. In dem Sinne, wie das Web kein ‚machtfreier‘ Raum ist, kondensieren in der digitalen Kultur stets auch gesellschaftliche Herrschaftsverhältnisse. Terminologisch differiert Macht, als äußerlich anliegende Normierung und verinnerlichte

Selbstkontrolle, von Herrschaft, die Dominanzbeziehungen hervorbringt. Machtrelationen eröffnen produktive Spielräume in Selbstverhältnissen, im Wahrnehmen sowie in den Ordnungen des Sichtbaren und des Sagbaren, schränken sie aber zugleich in regulativer Weise ein. Davon zu unterscheiden sind gesellschaftliche Verhältnisse der Unter- und Überordnung sowie Ausschlüsse, die auf Herrschaftseffekte verweisen. Dass etwa der Anteil von Frauen unter denjenigen, die in Wikipedia Texte editieren und verfassen, weniger als zehn Prozent beträgt, ist auf die männliche Herrschaft zurückzuführen (Bourdieu, 2005). Sie durchzieht auch die digitale Kultur (Stalder, 2016, S. 158–159). Berücksichtigt man die Verschränkungen androzentrischer Herrschaftspraktiken im Netz – unter ihnen die Männerbünde zwischen Programmierern, Netzentwicklern und Internetautoren sowie der offen geübte Sexismus gegen Frauen – mit der Macht der Soziabilität, so zeigt sich: Diskriminierung ist hier auf den ersten Blick schwieriger zu problematisieren als in anderen Kontexten. Denn, so Stalder, oberflächlich betrachtet beruht die Teilhabe an der digitalen Kultur auf dem Prinzip der freiwilligen Partizipation. Niemand werde dazu gezwungen, an den männerdominierten Formaten teilhaben zu müssen. Jedoch werden geschlechterbezogene Herrschaftsverhältnisse, die strukturell auf andere Kategorien wie Rassismus übertragbar sind, gerade dadurch reproduziert, dass

[...] diejenigen, die ausgeschlossen werden oder sich der Diskriminierung nicht aussetzen möchten und deswegen gar nicht erst an einer gemeinschaftlichen Formation teilnehmen, keinen Zugang zu den dort zirkulierenden Ressourcen (Aufmerksamkeit und Unterstützung, wertvolles und zeitnahes Wissen oder Jobangebote) [erhalten, M. W.]. (Stalder, 2016, S. 159)

Ogleich unter bestimmten Bedingungen auch vielfältige Möglichkeiten bestehen, gegen Herrschaft im Netz zu protestieren, bleibt den Betroffenen häufig nur die erzwungene Wahl, entweder Diskriminierung zu riskieren oder sich den entsprechenden Kontexten zu entziehen und dadurch unsichtbar zu werden. Neben sozialen Ausschlüssen und Diskriminierungsmustern werden Herrschaftsverhältnisse noch anderweitig, nämlich als Zustimmung zu Hierarchisierungen innerhalb einer Dominanzkultur artikuliert.

Wird digitale Kultur nicht in ihrer Mittlerrolle oder als Schauplatz der Hervorbringung flexibilisierter Selbstverhältnisse, sondern als von *hegemonialer* Herrschaft organisiertes Praxisfeld zur Herstellung eines kulturellen Konsenses in den Blick genommen, so orientiert sich die Analyse am Kulturbegriff aus den Cultural Studies (Marchart, 2008). Kultur ist dann nicht auf eine bestimmte Elite oder auf popkulturelle Phänomene bezogen. Vielmehr gilt sie als ein von Herrschaft durchsetztes alltagsrelevantes Feld von Möglichkeiten und Einschränkungen. Auf dem kulturellen Terrain werden Identitäten verfestigt und gleichzeitig hierarchisiert.

Einflussreich für die frühen Vertreter\*innen der Cultural Studies war besonders das Hegemonieverständnis Antonio Gramscis aus den 1930er-Jahren. Hegemonie bedeutete für Gramsci Herrschaft durch die Herstellung von Konsens und nicht lediglich Durchsetzung von Interessen mittels Zwänge oder Gewalt. Für ihn war vor allem die Zivilgesellschaft, darunter Gewerkschaften, Verlage, Kirchen, Universitäten etc., die er zwischen Staat und Ökonomie situierte, das zentrale Terrain gesellschaftlicher Konsensbildung und der Ort von Kämpfen um Hegemonie (Gramsci, 2004).

Ab den 1990er-Jahren haben nachstrukturalistisch argumentierende Ansätze das politische Projekt der Cultural Studies weitergeführt (vgl. z. B. Laclau/Mouffe, 1991). Mit ihnen lässt sich zeigen, wie digitale Massenmedien die konsensualen Prozesse des kulturellen Terrains reaktualisieren. Hier wird Individuen und Kollektiven bedeutet, wie sie sich im Verhältnis zum eigenen soziokulturellen Status, zu den Ungleichheitskategorien Ethnie, Klasse, Geschlecht, (Hetero-)Sexualität sowie zu anderen hierarchiebildenden Gesellschaftsformationen verhalten sollen. Wird eine Deutung hegemonial, so dominiert sie das kulturelle Feld und schließt andere Deutungsmöglichkeiten aus. Das Social Web gilt in diesem Zusammenhang als zentraler Schauplatz der Errichtung und Befestigung von Herrschaft in der digitalen Kultur. So haben etwa die Bezüge Sozialer Medien auf die Berichterstattung zur so genannten ‚Flüchtlingskrise‘ 2015/16 das rassistische Narrativ von den ‚minderwertigen außereuropäischen Anderen‘ wieder aufgegriffen und verstärkt. Sie werden wahlweise als ‚bedürftig‘, ‚gefährlich‘ oder als ‚Profiteure hiesiger Privilegiensysteme‘ figuriert. Der medial erzeugte Konsens reaktiviert ein koloniales Motiv. Es besteht in der Konstruktion eines Antagonismus zwischen der als homogen vorausgesetzten abendländischen Kultur und einer konstruierten äußerlichen Bedrohung in Gestalt der ‚Anderen‘. Sie gefährdeten die suggerierte Reinheit und Unversehrtheit der (christlichen) ‚europäischen Identität‘ und ihrer Werte (Said, 1978). Ein Herrschaftseffekt dieser Diskurse besteht genau darin, ‚europäische‘ und ‚nicht-europäische‘ Identitäten zu essenzialisieren, sie als dialektisch aufeinander bezogene Gegenspieler in Stellung zu bringen und beide schließlich in ein Verhältnis der Über- und Unterordnung zu setzen. *Erkenntnisleitend* ist aus hegemoniekritischer Perspektive im Anschluss daran die Frage, aus welchen strukturellen Gründen Gemeinschaftlichkeit in der digitalen Kultur zu einem Schauplatz der „Dämonisierung der Anderen“ (Castro Varela/Mecheril, 2017) geworden ist. Im Zentrum der Analyse stehen digital-mediale, kommunikative, ökonomische und politische Dynamiken des Social Web.

Zwar spiegeln Herrschaftsverhältnisse mehr oder minder direkt auch Ungleichheitsrelationen wider und umgekehrt. Der Fokus auf den dritten erkenntnisleitenden Begriff der Ungleichheit ermöglicht jedoch, über dominante Ausschluss- und Abwertungsweisen hinaus die Auswirkungen algorithmischer

Ordnungsmuster auf den Zugang zu wertvollen materiellen und immateriellen Gesellschaftsressourcen zu ergründen. Er korreliert mit der jeweiligen Position von Akteur\*innen innerhalb des sozialen Gefüges.

### **Die Dimension der Ungleichheit: Automatisierte Differenzordnungen digitaler Kultur**

Beim Spielen des 2016 erschienenen Augmented-Reality-Spiels „Pokémon Go“ in der Stadt Long Beach, die etwa zur Hälfte von Weißen\* bewohnt wird, machte die Journalistin Aura Bogado eine alarmierende Entdeckung: Dort gab es erheblich mehr PokéStops und Arenen – also Orte, an denen die Spieler\*innen virtuelle Gegenstände sammeln und ihre ‚Taschenmonster‘ gegeneinander antreten lassen können – als in ihrem Heimatviertel in Los Angeles, wo überwiegend Minderheiten leben. Um darauf aufmerksam zu machen, kreierte Bogado den Twitter-Hashtag *#mypokehood*. Sie rief damit andere Spieler\*innen dazu auf, die Standorte der PokéStops gemeinsam zu ermitteln. Die gesammelten Datenpunkte aus dem gesamten Bezirk bestätigten ihre Beobachtung. Ähnliche Ergebnisse ließen sich auch in anderen Städten Nordamerikas replizieren. Es stellte sich bald heraus, dass das Entwicklerstudio auf die Karten- und Trainingsdaten eines anderen Spiels zurückgriff, die von mehrheitlich weiß\*-männlichen, technisch versierten Spielern der Mittel- und Oberschicht erstellt wurden und die sich in bestimmten Wohnvierteln konzentrierten (Akhtar, 2017). Das Fallbeispiel illustriert eine Form automatisierter Disparität, die von der US-amerikanischen Ungleichheitsforscherin Safiya Umoja Noble (2018, S. 10) als *digital redlining* bezeichnet worden ist. Das virtuelle Ziehen roter Linien führt zu einer real messbaren Ungleichbehandlung von Gleichen. Sie ist für die Betroffenen allerdings nicht direkt wahrnehmbar. In dem Beispiel erschwert der Mangel an PokéStops und virtuellen Gyms den Bewohner\*innen der Viertel marginalisierter Communities gleichberechtigt am Spiel teilzunehmen. Sie verlieren aufgrund der sozioökonomischen Ungleichverteilung von Teilhabemöglichkeiten den Zugang zu den zirkulierenden Ressourcen und Übungsmöglichkeiten, um mit Spieler\*innen aus privilegierten Gegenden mithalten zu können.

Dies veranschaulicht ein zentrales Moment von Ungleichheitsdynamiken: Wer bereits viel besitzt, dem wird – auch in der digitalen Kultur – mehr gegeben als anderen. Umgekehrt bedeutet es, dass Angehörige deprivilegierter oder statusniederer Gruppen eine hohe Wahrscheinlichkeit haben, zusätzlich benachteiligt zu werden. Im Fall algorithmischer Entscheidungssysteme zeigt sich dies in den zahlreichen Vorfällen, in denen Menschen aus armutsgeprägten Milieus oder Vierteln mit mehrheitlich nicht-weißer\* Bevölkerung schlechter gestellt werden. Dadurch entstehen ihnen zusätzlich Nachteile bei der automatisierten Vergabe von Krediten, dem Beziehen von Sozialleistungen oder der Berücksichtigung bei

Wohnungsangeboten (Eubanks, 2018). *Algorithmische Ungleichheit* ist daran zu erkennen, dass soziale Gefälle digital amplifiziert, neue Barrieren in technisierten sozialen Ordnungen erzeugt oder aber bereits vorhandene Grenzen durch Informationsintermediäre verschoben werden. In der Folge wird der Zugang zu gesellschaftlich relevanten Aufstiegsressourcen limitiert.

Ungleichheit hängt aus der soziologischen Perspektive Pierre Bourdieus (1982) mit einem kulturellen Grundmuster zusammen, das als *Homophilie* bezeichnet wird und besagt (Chun, 2016), dass sich Gleiches zu Gleichem gesellt (griechisch *homo* – ‚gleich‘, *philia* – ‚Liebe‘). Dadurch werden gesellschaftliche Asymmetrien, kulturelle Homogenisierungen und soziale Ausschlüsse (re-)produziert wie legitimiert. Es entstehen *gated communities*. Zum Vorschein kommen die unbewussten sozialen Mechanismen, wenn milieuspezifische Geschmacksprävalenzen, sich wiederholende Entscheidungspraktiken sowie sedimentierte Urteils- und Abgrenzungsweisen, also Gewohnheiten von Akteur\*innen in ihrem Zusammenspiel mit Ordnungsgefügen untersucht werden. Habitualisierungen hinterlassen Spuren in der digitalen Kultur, etwa in Form von Nutzungsgewohnheiten. Die digitalen Signaturen kultureller Dispositionen nehmen zum Beispiel über Trainingsdaten Einfluss auf die Performance von Maschinenlernsystemen. Dabei können Vorurteile und Stereotypisierungen, die sich in dominanten Dispositionen verbergen, unbemerkt Einzug in die Informationsintermediäre erhalten. Erzeugt wird so eine hybridisierte Ungleichheitsordnung. Ihre Auswüchse erkennen wir durch unseren Glauben an die Objektivität und Fairness der mathematisch-technischen Prozeduren und aufgrund ihrer Intransparenz jedoch in den meisten Fällen nicht.

Erschwerend kommt hinzu, dass Maschinenlernalgorithmen relativ eigenständige Instanzen sind und deswegen über unvorhersehbare Formen von Handlungsmacht verfügen (Airoldi, 2022). Muster algorithmenbasierter Hierarchisierung, Ungleichbehandlung und Exklusion können deswegen weder nur auf einen ‚Fehler im Code‘ noch allein auf die einseitige Auswahl von Datensätzen oder die habituelle Prägung von Programmierenden und User\*innen zurückgeführt werden. Neben der an Bourdieu orientierten techniksoziologischen Perspektive wird das konturierte Problemfeld von theoretischen Ansätzen erforscht, die dem *New Materialism* zugeordnet werden und die Aktivität von Artefakten, Technologien und Materie in den Blick nehmen (Hoppe/Lemke, 2021). Aus Sicht der beiden genannten Zugänge lautet die *Leitfrage*, wie genau automatisierte Ungleichheit in der digitalen Kultur entsteht und welche lebensweltlichen Effekte damit verbunden sind. Analysiert wird dazu ein komplexes Geflecht aus Verschränkungen zwischen sozialen Akteur\*innen, materiell-diskursiven Bedingungsgefügen und Informationsintermediären hybridisierter Ordnungen.

## Medienbildung in der Postdigitalität

Die Auseinandersetzung mit den Dimensionen der Macht, Herrschaft und Ungleichheit folgt einer *postdigitalen* Betrachtungsweise digitaler Kultur. Damit ist nicht etwa gemeint, dass wir die digitale Transformation bereits hinter uns gelassen hätten. Vielmehr wird damit die Frage adressiert, wie man angesichts der uns umgebenden Normalität digitaler Kulturalisierungsprozesse zu einer kritischen Haltung gelangt (Fuller/Jandrić, 2019). *Post*, lateinisch für ‚nach‘ in zeitlicher und logischer Hinsicht, meint eine Distanzierung gegenüber dominanten gesellschaftlichen Narrativen der Digitalisierung (Knox, 2019), die einseitig von einer Erfolgsgeschichte ausgehen oder auf vergleichbaren Fortschrittsmotiven gründen (Dander, 2020). Eine postdigitale Sicht grenzt sich davon ab, indem sie Mythen der Digitalisierung dekonstruiert und alternative Positionen erarbeitet. Mythen sind unter bestimmten sozio-materiellen Bedingungen entstandene, historisch gewachsene Aussagensysteme (Barthes, 2012). Sie wurden im Laufe der Geschichte als zeitlose Wahrheiten naturalisiert und zu einem Teil unserer präreflexiven Beziehungen, die wir zu uns selbst, zu Anderen und zu unterschiedlichen Ordnungsgefügen unterhalten. Die Aufgabe kritischer Medienbildung besteht im Anschluss an den *postdigital turn* (Jandrić/Knox, 2021) darin, in eine *Reflexionsbeziehung* zu den Relationsfiguren des Selbst, der Anderen und der Ordnung vor dem Hintergrund von Macht-, Herrschafts- und Ungleichheitsverhältnissen postdigitaler Kultur zu treten.

Bildungsprozesse erfolgen weder in eine vorgegebene Richtung noch unterliegen sie einem vorherbestimmten Zweck. In der kritischen Bildungstradition stand die selbsttätige Distanzierung des Menschen gegenüber den materiellen Verhältnissen im Zentrum (Heydorn, 1980; Sünker, 2003). Im Sinne des Lateinischen *educatio* („Hinausführung“) löst sich der Mensch von seinen vorreflexiven, habituell verfestigten Bindungen an dominante Strukturen und tritt in einen konflikthaften Dialog mit den historischen, gesellschaftlichen und – wie Vertreter\*innen der Medienpädagogik ergänzt haben – medialen Bedingungen seiner Existenz (Baacke, 1997). Auch wenn die dabei aufgerufene einseitige Fixierung des Bildungsgeschehens auf eine Gegenüberstellung zwischen ‚dem Menschen‘ und ‚der Gesellschaftssphäre‘ als marxistisch gedachter Totalität zum Bruch mit materialistischen Bildungsverständnissen geführt hat, bleibt uns ihr emanzipatorisches Erbe bis heute in modifizierter Form erhalten. Der emanzipatorische Anspruch wird innerhalb der erziehungswissenschaftlichen Disziplin inzwischen an ein Verständnis von Bildung als einem höherstufigen Lernprozess geknüpft (Jörissen/Marotzki, 2009). Er basiert auf einer Steigerung von Komplexität unserer bewussten Verhältnisse zu uns selbst, zu Anderen und zu Ordnungen. Der Mensch geht diesem Prozess nicht als Einzelwesen intellektuell voraus. Vielmehr wird er erst in bildenden Transformationsakten zu einem verkörperten Subjekt in der doppelten

Bedeutung des Wortes: „[S]tets etwas und jemandem unterworfen zu sein und gleichzeitig seiner eigenen Bestimmung zugrunde zu liegen, also etwas als Selbst zu vollziehen“ (Meyer-Drawe, 2008, S. 28).

Bildung ereignet sich in einem emphatischen Sinne dann, wenn wir uns selbst sowie unser Verhältnis zu Anderen und zu Ordnungsgefügen hinterfragen und im Zuge dessen an unseren bisherigen gesellschaftlich geformten Überzeugungen zu zweifeln beginnen. Eine reflexive Distanz entsteht dabei, indem wir – gemäß der lateinischen Wortherkunft *reflexio* – etwas intellektuell

[...] biegen, drehen, wenden. Es geht darum, einen Gedanken, eine Position hin- und herzuwenden (re-flektieren), sich in einen Gedankengang zu vertiefen, sich in eine andere Position hineinzusetzen, eine Situation aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. Dieser Prozess des Nach-Denkens ist untrennbar mit der Fähigkeit zu Kritik verknüpft. Die griechische Wortwurzel von ‚Kritik‘ geht auf *krinein* zurück: unterscheiden, entscheiden, trennen, richten. Im Prozess des Drehens, Wendens, Vergleichens eines Gedankens, einer Sache, einer Situation (*reflexio*) entdecken wir Unterschiede und benötigen zugleich Kriterien, Maßstäbe für die Bewertung und Einordnung von Unterschieden und für die Frage, wofür wir uns entscheiden (*krinein*). (Niesyto, 2012, S. 48)

Gleichzeitig lebt Bildung von produktiver Verunsicherung und einer offenen Auseinandersetzung mit Unbestimmtheit und Unverfügbarkeit, ohne die dabei entstehenden Leerstellen, Brüche und Momente der Fremdheit zuzudecken oder vorschnell anzueignen (Meyer-Drawe, 2015). Bildung impliziert für Sie als Leser\*in deshalb auch das Wagnis, sich selbst und Ihr bisheriges Verhältnis zu den lebensweltlichen Gewissheiten ein Stück weit aufs Spiel zu setzen. Oder nochmals anders, als ein Appell formuliert: Versuchen Sie, sich auf die hier vorgestellten Sichtweisen kritisch einzulassen – auch wenn Ihnen auf den ersten Blick vielleicht nicht alles, was Sie im Weiteren lesen werden, konform mit Ihren bisherigen Ansichten erscheint. Bildung, so ließe sich die Ambivalenz ihrer Erfahrungswirklichkeit auf den Punkt bringen, beginnt bei uns selbst – sie nimmt ihren Anfang jedoch in der Antwort auf einen fremden Anspruch, der sich Anderen und anderem verdankt.

Demgegenüber formuliert eine konventionelle Auffassung von Lernen keine dezidiert kritisch-normativen Einsätze, die beispielsweise mit dem Anspruch verbunden sind, über die Zustimmung zu dominanten Ordnungen hinauszuführen und Hegemonien in kollektiven Prozessen umzubilden (Castro Varela/Khakhpour/Niggemann, 2023). Lernen erscheint vor diesem Hintergrund häufig als Gegenbegriff zu Bildung in der dargelegten Bedeutung einer Aussetzung des Selbst-Verständlichen. Zwar können auch gegenwärtige Konzeptionen von Lernen nicht auf ein Selbst verzichten, das sich Neuem und Anderem aussetzt (Meyer-Drawe,

2008). Allerdings liegt der Schwerpunkt in der psychologischen Diktion individuellen Lernens nicht auf kritischen Reflexions-, sondern lediglich auf Adaptions-, Assimilations-, Konstruktions-, Interaktions- und anderen funktionalen Prozessen der Selbststeuerung in einer sich stetig wandelnden, vernetzten Umwelt. In Abgrenzung zu einem psychologisch determinierten Lernbegriff der Kompetenzorientierung, der das Selbst letztlich zum Funktionär ökonomischer Interessen degradiert (Gelhard, 2018), steht Bildung also für eine kritisch-reflexive Desorientierung unserer eingefahrenen Verhältnisse zur digitalen Kultur.

Innerhalb der Medienpädagogik schließt die Medienkritik an das konturierte Bildungsverständnis an (Niesyto, 2016). Im Zentrum steht die Beschäftigung mit komplexen Verschränkungen zwischen digital-medialen Strukturen und gesellschaftlichen Macht-, Herrschafts- und Ungleichheitsverhältnissen. Orientierung stiftet dabei jedoch nicht ein (in der Regel zu weit oder zu eng gefasster) Medienbegriff, sondern ein Verständnis *postdigitaler Kultur* als Resultat von Prozessen

[...] vielfältiger und komplexer digitaler Transformationen und Disruptionen [...], die längst nicht nur auf medialer und kommunikativer Ebene zu verorten sind, sondern auch und vor allem auf den Ebenen der Ökonomie, der Logistik, der Infrastrukturen, der Produktionsmittel, der Organisation von Sozialität, und nicht zuletzt auch im engeren Sinne auf anthropologischer Ebene [...], bezogen etwa [...] auf das Entstehen neuer epistemischer Akteure (Jörissen, 2018, S. 51–52)

Aus diesen vielschichtigen Prozessgrößen greifen wir in Abstimmung mit der herausgestellten Trias der digitalen Kultur drei Verhältnisweisen heraus, die in besonderer Weise als herausfordernd für das Bildungsdenken gelten und uns daher in dieser Einführung als Gegenstandsfelder interessieren. Dazu zählt zum Ersten die *Transformation von Selbstverhältnissen* im Zuge der Digitalisierung des Lernens, mit der eine ideengeschichtliche Zäsur in unserem vorausgesetzten Bild vom Menschen einhergeht. Der anthropologische Einschnitt besteht in einer von Kontrollmacht konstituierten Verschränkung zwischen der kulturgeschichtlich tradierten Automatenähnlichkeit von Menschen und der im Fahrwasser der Kybernetik aufkeimenden Idee einer neuartigen Menschenähnlichkeit von Maschinen. Das Resultat dieser, im 20. Jahrhundert einsetzenden Entwicklung begegnet uns komprimiert in so unterschiedlichen Machtphänomenen wie der Praxis des Feedbackgebens und der so genannten Gamifizierung des Lernens oder aktuell dem digitalen Self-Tracking und der algorithmengestützten Vermessung institutionell arrangierter Lernprozesse. Bildungsprozesse sind in diesem Kontext dann möglich, wenn von ihnen kritisch-emanzipatorische, *entsubjektivierende* Impulse ausgehen. Bildung bleibt dabei stets an die *Ambivalenz* der Subjektwerdung in der digitalen Kultur gebunden.