

Virtuell,
vernetzt,
analog.





Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG

Vorwort	S.4
Ablauf und Programm	S.6
Themenüberblick	S.7

IMPULSE UND EINBLICKE

Zitate, Videoausschnitte und Kurzbiografien der Referentinnen und Referenten	S.10
--	------

ARTIKEL

Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen Michael Seemann	S.26
---	------

Ästhetische Dimensionen digitaler Kulturen: Material Speculations Kristin Klein	S.32
---	------

Eine neue Kulturgeschichte. Kulturelle Bildung + Digitalität Mechthild Eickhoff	S.33
---	------

Dataismus versus Freiheit. Über den Verlust unserer Menschenrechte Florian Mehnert	S.34
--	------

Aushandlungsprozesse um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit Sascha Scheier	S.36
---	------

IMPRESSUM

[→ zum [Tagungsflyer](#)]



Einleitung





Vorwort

Die Digitalisierung aller Gesellschafts- und Lebensbereiche ist omnipräsent und tiefgreifend. Wir befinden uns in einer Transformationsperiode mit nie dagewesenen Möglichkeiten der Information, Vernetzung, Kommunikation, Teilhabe, Unterhaltung und des Konsums. Es handelt sich nicht mehr nur um technische Anwendungen, sondern um kulturelle Phänomene und Praktiken. Eine Differenzierung in digital und analog greift inzwischen zu kurz: Unsere Realität besteht längst aus „neuen“ hybriden Lebensräumen. Im Zuge dieses Wandels werden auch bislang gültige Grundprinzipien unseres Zusammenlebens und unserer Institutionen in Frage gestellt, letztendlich unsere Werte und unsere Identität – unsere Privatsphäre ist durch die kommerzielle Durchdringung mit digitalen Technologien verletztlich geworden.

*Projektion der Video-Arbeit Pic-me! V1 von Marc Lee,
Leihgabe aus der Sammlung HeK*





ZIELE DES FACHTAGS

„VIRTUELL, VERNETZT, ANALOG.“

Künste, Kultur und Bildung können aus diesen globalen Zusammenhängen nicht losgelöst betrachtet werden. Ob und wie Digitalisierung unsere Freiheit und Selbstbestimmung erweitert oder einschränkt, welche Möglichkeiten der Partizipation neu entstehen oder beschnitten werden – vor diesen Fragen stehen sowohl Vertreterinnen und Vertreter aus dem Kultur-, Jugend- und Bildungssektor als auch aus Gesellschaft und Politik. Akteurinnen und Akteure dieser verschiedenen Bereiche zu vernetzen und das Thema Digitalität interdisziplinär, aber mit Fokus auf die zeitgenössischen Künste, die Kulturelle Bildung und Bildungswissenschaft sowie im Dialog mit der politischen Bildung anzugehen, war Ziel des Fachtags der Stiftung Genshagen „Virtuell, vernetzt, analog.“ im Juni 2019.

Ausgangspunkt waren zwei Annahmen: erstens, dass eine Auseinandersetzung mit den Künsten und ästhetischen Ausdrucksformen das Potenzial birgt, zu einem besseren Verständnis von Digitalität beizutragen (vgl. Klein 2019), und zweitens, dass Prozesse der Kulturellen Bildung mit ihren sinnlichen Zugängen zur Welt ein Erkennen von digitalen Prinzipien und somit eine Positionierung ermöglichen können (vgl. Jörissen/Unterberg 2018). So verstanden sind die Künste und die Kulturelle Bildung eingebettet in gesellschaftliche Entwicklungen. Deshalb lag es nahe, Berührungspunkte und Überschneidungen mit der politischen Bildung aufzuzeigen.

Um also über Auswirkungen, Gestaltungsmöglichkeiten, aktuelle Tendenzen und Konsequenzen des digitalen Wandels in Kultur und Gesellschaft zu diskutieren, kamen am 20. Juni 2019 rund 80 Fachleute zum Fachtag „Virtuell, vernetzt, analog.“ im Schloss und Park der Stiftung Genshagen zusammen. Darunter vertreten waren Künstlerinnen und Künstler, Akteurinnen und Akteure aus Kulturinstitutionen (Theater, Bibliotheken, Konzerthäuser, Musikschulen, Museen etc.), Jugendarbeit, Bildung, Sozialesektor, Hochschule und Forschung, Verwaltung und Zivilgesellschaft, Stiftungen und Verbandswesen. Zentrales Anliegen war, lebendige Gespräche, einen echten Erfahrungs- und Informationsaustausch, und damit Wissenstransfer und Vernetzung unter den Teilnehmenden zu ermöglichen.

WOZU DIESE TAGUNGS-AUSWERTUNG?

Mit dieser digitalen Tagungsauswertung möchten wir Ihnen sowohl die wichtigsten fachlichen Inhalte vermitteln als Sie auch teilhaben lassen an der Gesprächsatmosphäre der Veranstaltung. Nach einer Zusammenfassung im Themenüberblick stellen wir Perspektiven aus den vier Schwerpunkten der Veranstaltung (Künste, politische und Kulturelle Bildung, Bildungswissenschaft) vor: Zitate bringen Positionen auf den Punkt, kurze Video-Ausschnitte geben Einblick in das Vorgetragene und fünf Artikel dienen der Vertiefung und Vermittlung von Hintergrundwissen. Lassen Sie sich zum Mit- und Nachdenken anregen und für die eigene Arbeitspraxis inspirieren!

DANK

Allen Referentinnen und Referenten, Mitgestalterinnen und -gestalter danken wir an dieser Stelle sehr für ihre Impulse und den Teilnehmerinnen und Teilnehmern für ihre Beiträge. Wir danken dem Haus der elektronischen Künste Basel (HeK) für die Leihgabe aus der Sammlung HeK der Video-Arbeit Pic-me! V1 von Marc Lee. Unser besonderer Dank gilt den Förderern der Veranstaltung – der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM).

LITERATUR

Jörissen, Benjamin / Unterberg, Lisa (2018): Bildungstheoretische Gedanken zum Potenzial Kultureller Bildung in Zeiten der Digitalisierung.

In: Stiftung Genshagen/Narodowe Centrum Kultury (Hrsg.): Potenzielle guter Nachbarschaft. Kulturelle Bildung in Deutschland und Polen (400-407). Berlin/Kassel: B&S Siebenhaar

Klein, Kristin (2019): Ästhetische Dimensionen digital vernetzter Kunst: Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität.

In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-dimensionen-digital-vernetzter-kunst-forschungsperspektiven-anschluss-den-o> (letzter Zugriff am 03.02.2020)



Ablauf und Programm

INTERAKTIVER VERANSTALTUNGSBEGINN

Der künstlerische Impuls und interaktive Einstieg mit Performerinnen vom **Theater- und Performancekollektiv Turbo Pascal** diente nicht nur einer thematischen Einstimmung durch Einteilung des Publikums in algorithmus-ähnlichen Sortier-, Selektions- und Kategorisierungsvorgängen, sondern auch einem Kennenlernen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer untereinander.

KEYNOTE

Der darauf folgende Impulsvortrag **„Die Digitalisierung der Gesellschaft“** des Kulturwissenschaftlers und Journalisten Michael Seemann [→] führte in größere gesellschaftliche Zusammenhänge ein: Er gliederte die Entwicklung der Digitalisierung auf der Reflexionsbasis historischer Dialektik in Phasen auf, beschrieb – auch anhand von Beispielen aus den Künsten – den Weg der ersten „Netzwerk-Utopien“ zum aktuellen gesellschaftlichen Umbruch, und warf mit der These einer anstehenden kompletten „Restrukturierung“ der Gesellschaft einen Blick in die Zukunft. In dieser unübersichtlichen Situation sei es heute nicht möglich, digital wirklich „mündig“ zu sein, hilfreiche Kompetenzen seien am ehesten durch ein Wissen um Statistik und mit sprachlicher Eloquenz sowie guter Rhetorik zu beschreiben. [→ zum Artikel „Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen“]

GESPRÄCHSRUNDEN

Ausgehend von diesem gemeinsamen Referenzrahmen konnten sich die Teilnehmenden für zwei thematische Arbeitsgruppen zur Gestaltung des digitalen Wandels aus sieben Schwerpunkten entscheiden. Diese Gesprächsrunden fanden zum Teil ganz analog und ohne Technik unter den Bäumen des Genshagener Schlossparks statt und ermöglichten einen intensiven Austausch zwischen den ganz unterschiedlichen Teilnehmenden. Es galt auszuwählen aus Gesprächsrunden mit Impulsen und Thesen

AUS DEM THEATER UND DER KONZEPTKUNST

„Künstlerische Prinzipien der Analogisierung“

Eva Plischke und Angela Löer, Performerinnen und Kulturwissenschaftlerinnen, Turbo Pascal [→]

„Digitale Werkzeuge“

Aljoscha Begrich, Dramaturg und Bühnenbilder, Rimini Protokoll [→]

„Dataismus versus Freiheit 2.0“

Florian Mehnert, Konzeptkünstler und Initiator von FREIHEIT 2.0 [→]

AUS DER KULTURELLEN BILDUNG

„Sehen und gesehen werden. Kulturelle Bildung & Digitalität“

Mechthild Eickhoff, Leiterin, UZWEI_Kulturelle Bildung im Dortmunder U [→]

„Potenziale künstlerisch-kreativer Bildung im Netz sichtbar machen“

Julia Heisig und Heide Schönfeld, Projektleiterinnen Kunstlabore, MUTIK [→]

AUS DER POLITISCHEN BILDUNG

„Aushandlungsprozesse um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit“

Sascha Scheier, Mitarbeiter im Fachbereich Veranstaltungen, Bundeszentrale für politische Bildung/bpb [→]

AUS DER BILDUNGSWISSENSCHAFT

„Digitalisierung in ihren ästhetischen Dimensionen: Kunst im Internet State of Mind“

Kristin Klein, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut für Kunst & Kunsttheorie, Universität zu Köln [→]

PODIUMSDISKUSSION MIT PUBLIKUMSGESPRÄCH

Den Abschluss des Fachtags bildete eine Podiumsdiskussion mit Publikumsgespräch zur **„Rolle der Künste sowie der kulturellen und politischen Bildung für die digitale Zukunft“** aus der Jugend-, Bildungswissenschafts- und künstlerischen Perspektive mit Sheherazade Becker [→], Projektleiterin von TINCON – Die Konferenz für digitale Jugendkultur, Prof. em. Dr. Horst Niesyto [→], Professor für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik und Florian Mehnert [→], Konzeptkünstler und Initiator von FREIHEIT 2.0. Gemeinsam wurde auf die Gespräche des Tages zurückgeblickt, wurden wichtige Themen zusammengefasst und Empfehlungen ausgesprochen.



AUSSTELLUNG/PROJEKTION

Umrahmt wurde die Veranstaltung durch einen weiteren künstlerischen Beitrag, die Video-Arbeit **Pic-me! V1 (Version 1)** des Schweizer Medienkünstlers Marc Lee, eine Leihgabe der aus der Sammlung HeK (Haus der elektronischen Künste Basel). Darin werden der Verlust der Privatsphäre im Internet und das Sammeln von Daten durch Internetkonzerne thematisiert. [→]



Themenüberblick

KÜNSTE, POLITISCHE UND KULTURELLE BILDUNG IM DIGITALEN WANDEL

In den Vorträgen und Gesprächen kamen wiederholt die großen gesellschaftlichen Themen wie Freiheit, Verantwortung, Partizipation, Selbstbestimmung, Macht und Demokratie zur Sprache. Neue Gestaltungsräume und deren Bespielung durch Künste und Kulturelle Bildung wurden ausgelotet, mit der Digitalisierung einhergehende Phänomene wie die Notwendigkeit, Hierarchien und Organisationsstrukturen neu zu bewerten, besprochen, und die Konkurrenz um unsere Aufmerksamkeit im Netz thematisiert. Auch der ganz konkrete Einsatz von Maschinen und Künstlicher Intelligenz in Kunst und kulturellen Bildungsprozessen – und nicht zuletzt die Digitalisierung von Kulturgütern, wurden verhandelt. Dabei wurden die Gespräche sehr von der Expertise und den vielfältigen Horizonten der Teilnehmenden genährt, die durchaus auch kontroverse Standpunkte vertraten.

JUGEND

Einig war man sich aber, dass beim Thema Digitalisierung unbedingt junge Menschen einzubeziehen sind und „Jugendkultur als eigenständige kulturelle Praxis“ (Sheherezade Becker) anerkannt werden muss. Das große Potenzial digitaler Medien, Inhalte neu auszudrücken, ist außerdem zu würdigen – sowie damit verbundene Selbstwirksamkeitserfahrungen und die dabei viel größere Kompetenz der Jüngeren. Allerdings reicht die zwischen den Generationen verlaufende Trennlinie über den gewöhnlichen Konflikt zwischen Jung und Alt hinaus, gemeinsame Begegnungs- und Referenzräume schwinden.

DIGITALE MÜNDIGKEIT UND MEDIENKOMPETENZ

Die Gespräche rund um „digitale Mündigkeit“ zeigten hingegen eine große Bandbreite an Überzeugungen auf: „unmöglich zu erlangen“, „notwendig und möglich“, oder gar „ein Ziel, das politische und Kulturelle Bildung vereint“ und diese hier voneinander lernen können. In diesem Sinne sei digitale Mündigkeit und kulturelle Medienbildung mehr

als nur „notwendige Aufklärung“ (Prof. Horst Niesyto). Mehrmals wurde im Laufe des Fachtags gefordert, über Potenziale, aber auch Gefahren von kommerzialisierten Kommunikationsmitteln zu informieren und Alternativen (Open Source, Creative Common Lizenzen, alternative Suchmaschinen etc.) zu fördern. Darüber hinaus kann Kulturelle Bildung zum Wissen um und Verstehen von Manipulation durch Bilder viel beitragen, da hier durch eigenes Tun Kompetenzen erlangt werden können und zugleich mitvermittelt werden kann, dass z. B. an Fotos zahlreiche nicht unmittelbar sichtbare Daten gebunden sind. Kritische Reflexion gilt es auf jeden Fall einzuüben; Statistikkompetenz ist elementar, um sich in der digitalisierten Welt zurechtzufinden. Kristin Klein hob des Weiteren hervor, dass bei digitalen Angeboten immer hinterfragt werden sollte, welche Alltagsbereiche nicht erzählt werden und was nicht sichtbar sei, um einer Entwicklung hin zu verkürzten Sichtweisen auf das Leben und die Realität entgegenzuwirken. Es müssten „Wahrnehmungstools entwickelt werden, um zu verstehen, was hinter digitalen Phänomenen steckt“, so Kristin Klein – hier gibt es in den Künsten einige aufschlussreiche Ansätze.

NUTZERDATEN UND FREIHEIT

Der Umgang mit Nutzerdaten war in diesem Kontext ein wiederkehrendes Thema. „Digitale Technologien können nicht unabhängig von gesellschaftlichen Interessen und Machtstrukturen betrachtet werden“, betonte Prof. Horst Niesyto angesichts „Strukturaffinitäten zwischen digitalen und kapitalistischen Strukturprinzipien.“ Dabei können wichtige Haltungen und Kompetenzen in Prozessen Kultureller Bildung erlernt und vermittelt werden. Es brauche, bemerkte Mechthild Eickhoff, „einen emanzipierten Umgang mit der Situation, dass man selbst Datenlieferant und Zielperson für Kommerz in einem ist.“ Der Konzeptkünstler Florian Mehnert greift in seiner Kunstinstitution Freiheit 2.0 das Thema auf und möchte aufklären: „Menschen sind darauf trainiert, dass Internet umsonst ist, aber umsonst gibt es da nichts. Sie empfinden mit der Nutzung von Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram keine Einschränkung ihrer Freiheit.“ „Privatsphäre ist obsolet“, merkte Sascha Scheier gar an.

HYBRIDE WELT

Das Verhältnis von Digitalem und Analogem ist offensichtlich ganz zentral: Kristin Klein sprach von einem „Mythos der Digitalität“ und konstatierte, dass die Kulturelle Bildung von einem starken Dualismus „analog-digital“ geprägt sei. Dies sei insbesondere auch ein sprachliches Problem: Wir haben (noch) keine Worte für hybride Formen. Doch scheint auch hier ein Unterschied zwischen den Generationen auf: Jugendliche verstehen diese Trennung nicht. Weiter wurde festgestellt, dass das Digitale bis in unsere Körper hineinreicht, und Augmented sowie Virtual Reality ebenfalls die Grenzen von analog und digital durchbrechen. Florian Mehnert bemerkte in diesem Zusammenhang, dass heute digitale und analoge Prozesse unentflechtbar ineinander greifen. „Deshalb ist die Erkenntnis wichtig, dass wir in einer einzigen Form von Realität leben.“



KÜNSTE IM WANDEL

Wie Künstlerinnen und Künstler diese „neuen“ hybriden Räume erfassen und gestalten bzw. die Beziehungen und Entgrenzungen von digitaler und physischer Welt untersuchen, bildete einen weiteren Schwerpunkt des Fachtages in Genshagen, bei dem vier verschiedene künstlerische Positionen im Programm vertreten waren: Turbo Pascal und Rimini Protokoll aus den darstellenden bzw. performativen Künsten sowie Florian Mehnert und Marc Lee mit Pic-me! aus der bildenden bzw. Konzeptkunst. Nicht nur





die Ästhetiken, auch das Verhältnis zum Kunstschaffen und -produzieren an sich ändert sich: Digitale Medien erweitern Einflussmöglichkeiten für Menschen, die sonst keine Produzentinnen oder Produzenten wären. Kristin Klein bringt es mit ihrer These auf den Punkt: Der digitale Wandel bringe „neue kulturelle Praxen, Formen und Formate“ hervor und „bedingt und verändert Produktions-, Distributions- und Rezeptionsweisen von Kunst“. Dabei transformieren sich auch ein Reihe weiterer Parameter: Aljoscha Begrich beschrieb aus den unterschiedlichen Feldern des Einsatzes von Künstlicher Intelligenz bei Rimini Protokoll, der von KI-gesteuerten Stadtraumführungen bis zum Einsatz von menschengleichen Robotern auf der Bühne reicht, wie z.B. Autorität (Macht der virtuellen Stimme), Empathie (zu einer Maschine), Verantwortung und Mündigkeit neu gedacht werden müssten. Dabei sei es interessant, den „Mythos der technischen Unfehlbarkeit“ zu entlarven und auch die Bewertung von computergemachter Kunst zu beobachten. „Neue Technologien sind Werkzeuge, die man immer als Werkzeug sichtbar machen sollte.“ (Aljoscha Begrich)

KULTUR- UND BILDUNGSINSTITUTIONEN IM WANDEL

Kulturinstitutionen sind beim Umgang mit Digitalisierung und der Einführung von digitalen Technologien stets auch mit Problematiken der Aktualität, der Verjähmung und des Verfalls konfrontiert – dies betrifft sowohl Vermittlungs-, als auch Produktions- und Distributionsbelange und gilt natürlich ebenso für die Digitalisierung von Kulturbeständen. Es wandeln sich die Kulturgegenstände und -güter und das Selbstverständnis der Institutionen – Museen werden z.B. von Informations- zu Erfahrungsräumen. Publikum und Zielgruppen sind aus diesen Transformationen nicht ausgenommen: Mehr denn je stellt sich die Frage der Deutungshoheit – Hierarchien und Stellenprofile, Funktions- und Denkweisen der Institutionen sind ganz grundlegend zu prüfen. Auch etablieren sich neue Arbeitsweisen, z. B. hin zu neuen Formen von „Storytelling“ (Mechthild Eickhoff) und zu mehr Experimentierfreudigkeit und Fehlerfreundlichkeit: „Schmeiß weg, es ist nur digital“. Weitere Stichworte hierzu waren Agilität, Iteration, Netzwerk-Denken und -Handeln, Transparenz, cross-mediales Erzählen und

Ko-Produktion. Hieran anknüpfend sei ein „Digitales Mindset“ auch in der Schule notwendig, so Julia Heisig und Heide Schönfeld. „Wir werden in Zukunft mehr künstlerisch-kreative Bildung in der Schule benötigen“, denn künstlerisches Arbeiten stärke die Fähigkeiten, die Maschinen so schnell nicht übernehmen können.

ZUM ABSCHLUSS

Der Fachtag „Virtuell, vernetzt, analog.“ zeigte, wie elementar wichtig es ist, sich interdisziplinär über die Digitalisierung der Gesellschaft auszutauschen, und dass das Interesse der Akteurinnen und Akteure aus Praxis, Forschung und Verwaltung vorhanden ist, voneinander zu lernen – trotz der großen Unterschiede im Wissen und in den Haltungen. Prof. Horst Niesyto beobachtete in den Gesprächen, dass „eine Reihe von Wertefragen (...) immer zentraler“ werden und fordert, dass sich „Zukunftsfragen mehr an den Fragen und Bedürfnissen der Menschen orientieren“ müssten.

„Man muss Räume schaffen für inhaltliche Diskussion über die Veränderungen, die die Digitalisierung für die Gesellschaft bringt.“ (Sascha Scheier)

Einen solchen Raum wollten wir mit unserer Veranstaltung zur Verfügung stellen. Sie sind herzlich eingeladen, die hier angesprochenen Themen beim Navigieren durch dieses Dokument zu vertiefen.



Impulse und Einblicke





Virtuell,
vernetzt,
analog.

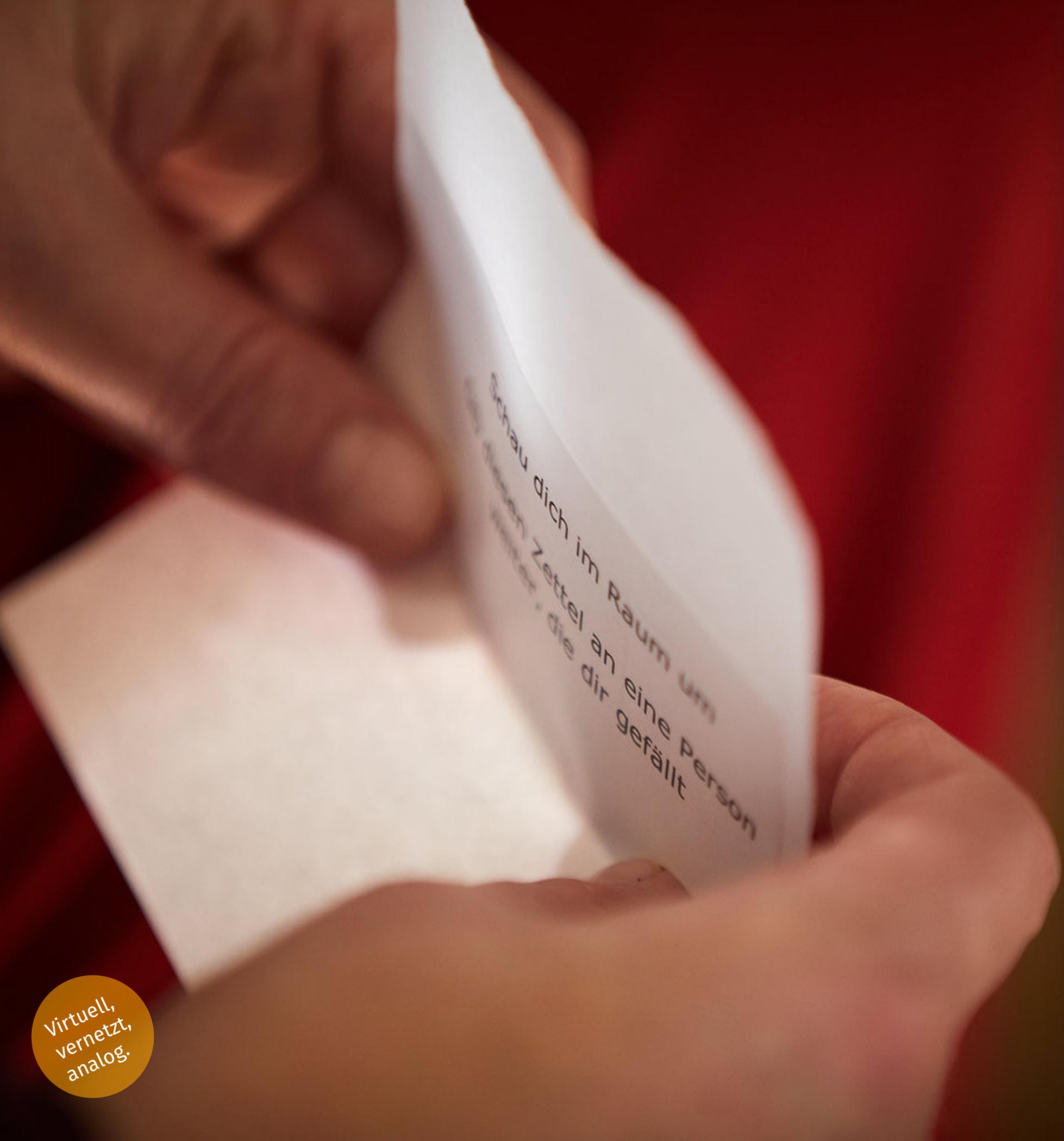
KÜNSTLERISCHER IMPULS UND INTERAKTIVER EINSTIEG

mit **Eva Plischke** und **Angela Löer**
vom Theater- und Performancekollektiv
Turbo Pascal

Turbo Pascal hat sich mit „theatralen Publikums- experimenten“ einen Namen gemacht, die gesellschaftliche Prozesse im Theater anders erfahrbar machen. Die Gruppe übersetzt virtuelle Welten – digitale Prozesse ebenso wie innere oder imaginäre Denkprozesse – in räumliche Situationen, in analoge Sprech- und Interaktionsweisen, in Szenarien zwischen Performerinnen, Performern und Publikum. Hierfür wurde Turbo Pascal 2018 mit dem George-Tabori-Förderpreis ausgezeichnet und mit „Böse Häuser“ zum Stückemarkt des Berliner Theatertreffens eingeladen. In Berlin arbeitet Turbo Pascal seit 2009 kontinuierlich mit den Sophiensaeulen zusammen, außerdem u. a. mit dem Deutschen Theater Berlin. Anfang 2019 entstand mit „Unterscheidet Euch!“ die erste interaktive Arbeit von Turbo Pascal für Kinder am Theater an der Parkaue. „Unterscheidet Euch!“ wurde mit dem Ikarus 2019 ausgezeichnet.

<http://www.turbopascal.info/>





Virtuell,
vernetzt,
analog.

Schau dich im Raum um
Gib diesen Zettel an eine Person
weiter, die so ähnlich gekleidet ist
wie du

Schau dich im Raum um
Gib diesen Zettel an eine Person
weiter, über die du Informationen
hast, obwohl du sie nicht persönlich
kennst

Schau dich im Raum um
Gehe zu einer Person deiner Wahl
und stelle ihr folgende Frage:
*Welche Information hast du zuletzt
im Netz gepostet oder geteilt?*
Wenn die Person geantwortet hat,
gib ihr diesen Zettel

Schau dich im Raum um
Gehe zu einer Person deiner Wahl
und stelle ihr folgende Frage:
*Wann warst du zum ersten Mal im
Internet?*
Wenn die Person geantwortet hat,
gib ihr diesen Zettel





Virtuell,
vernetzt,
analog.

KEYNOTE „Digitalisierung der Gesellschaft“

Michael Seemann, Kulturwissenschaftler,
Autor und Journalist

Ich bin generell skeptisch eingestellt, wenn es darum geht, individualistische Antworten auf systemische und strukturelle Fragen zu finden. Auch dem Begriff der „digitalen Mündigkeit“ stehe ich skeptisch gegenüber, denn er suggeriert, dass irgendjemand abschließend wüsste, was man wissen müsste über Digitalisierung. Wir sind mitten in einem Transformationsprozess, der uns in einen Kontrollverlust gestürzt hat und in dem alle nur „auf Sicht“ fahren.

Meine Einschätzungen und Beobachtungen zum aktuellen Diskurs: Programmieren scheint mir überbewertet zu sein. Auf Wissen rund um Statistik hingegen würde ich einen Bildungsschwerpunkt setzen: Behavioural Targeting, Big Data und künstliche Intelligenz, das sind alles statistische Systeme. „Latein ist das neue Latein.“ Die diskursbestimmenden und im Internet erfolgreichen Leute, die etwas bewegen und auf Missstände aufmerksam machen, können sich sehr gut ausdrücken und Dinge auf den Punkt bringen: es geht also um Rhetorik, darum, wie wir mit Sprache umgehen.

[→ zum Artikel „Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen“]





Videoausschnitt-1



Videoausschnitt-2



Videoausschnitt-3

Virtuell,
vernetzt,
analog.

Michael Seemann ist Kulturwissenschaftler, Autor, Journalist und seit 2005 im Internet aktiv. Er bloggt unter CTRL-Verlust und mspro.de, podcastet unter wir.muessenreden.de und schreibt für verschiedene Medien wie Rolling Stone, ZEIT Online, SPEX, SPIEGEL Online. Sein Buch „Das Neue Spiel, Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust.“ wurde 2014 veröffentlicht. 2016 war er als Sachverständiger zum Thema Plattformregulierung im Bundestag, ist seit 2017 im Aufsichtsrat des Grimme Forschungskollegs, gründete 2018 mit anderen das Otherwise Network und unterrichtet an der Universität zu Köln sowie an der Universität der Künste in Berlin.

<http://www.michaelseemann.de/>

[→ zum Artikel „Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen“]





Virtuell,
vernetzt,
analog.

THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Künstlerische Prinzipien der Analogisierung“

Eva Plischke und **Angela Löer**, Performerinnen und Kulturwissenschaftlerinnen, Turbo Pascal

Wir definieren uns weder utopisch noch dystopisch, sondern verstehen uns als Raum für unvorhersehbare und nicht geplante Entdeckungen. Wir präsentieren digitale Prozesse oder Spielregeln in analoger Form im Theaterraum. Diese digitalen Prozesse werden auch in den Publikumsraum übersetzt und in interaktiver Form dargestellt, so dass der digitale Raum und der Theaterraum miteinander verbunden werden.

Eva Plischke ist Performerin und Kulturwissenschaftlerin. Sie studierte Kulturwissenschaften und Ästhetische Praxis mit dem Schwerpunkt Theater in Hildesheim, wo sie das Performancekollektiv Turbo Pascal mitgründete. Sie ist zudem im Bereich Kultureller Bildung und Forschung tätig, u. a. am Forschungstheater Hamburg, Jungen Theater Freiburg und am FELD – Theater am Winterfeldplatz. Eva Plischke promovierte im Rahmen des künstlerisch-wissenschaftlichen Graduiertenkollegs „Versammlung und Teilhabe – Urbane Öffentlichkeiten und Performative Künste“ (Hamburg, 2012-2014) zum Verhältnis von szenischer Kunst und Zukunftsforschung.

Angela Löer studierte Kulturwissenschaften und Ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim, wo sie das Performancekollektiv Turbo Pascal mitgründete. Von 2007 bis 2009 war sie Dramaturgin am Theater Erlangen. Sie arbeitet neben Turbo Pascal in Projekten der Kulturellen Bildung, u. a. für die Sophiensaele, den dm-Drogeriemarkt und verschiedene Berliner Schulen.

<https://www.turbopascal.info/uber-uns/>





Virtuell,
vernetzt,
analog.



Videoausschnitt

THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Digitale Werkzeuge“

Aljoscha Begrich, Dramaturg und
Bühnenbilder, Rimini Protokoll

Neue Technologien sind Werkzeuge, die man immer als Werkzeug sichtbar machen sollte. Man muss die digitalen Werkzeuge annehmen und dann schauen, wofür man sie nutzt. Welche Probleme können damit gelöst werden? Was wäre ein demokratisch organisiertes und kontrolliertes Internet? Und wie kann man Technik, z. B. im Theater, nutzen, um andere Inhalte zu transportieren?

Aljoscha Begrich ist Bühnenbildner und Dramaturg. Als Bühnenbildner war er seit 2006 u. a. an der Oper Dortmund, der Columbia University New York und am Staatstheater Stuttgart tätig. Von 2009 bis 2014 war er Dramaturg am Schauspiel Hannover, wo er das fünfjährige Projekt „Die Welt ohne uns“ mitkonzipierte. Seit 2010 arbeitet er mit Rimini Protokoll zusammen, zuletzt bei den Projekten „Remote X“ sowie „Truck Tracks Ruhr“ und ist derzeit Dramaturg am Maxim Gorki Theater Berlin, wo er u. a. das interdisziplinäre Festival Berliner Herbstsalon mitkuratierte.

<https://www.rimini-protokoll.de/website/de/team>





Videoausschnitt



Virtuell,
vernetzt,
analog.

THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Dataismus versus Freiheit 2.0“

Florian Mehnert, Konzeptkünstler und Initiator von FREIHEIT 2.0

FREIHEIT 2.0 ist eine partizipative Kunstinstallation, die die Einflüsse und Veränderungen durch die Digitalisierung auf die Gesellschaft hinterfragt und untersucht. Unter anderem werden die unsichtbaren Datenspuren der Internetnutzerinnen und -nutzer sichtbar gemacht. Dabei wird der Begriff „Freiheit“ aus dem Abstrakten geholt und in den öffentlichen Raum gestellt, um die Freiheit im Netz und die Überwachung der Gesellschaft in den Zeiten des „Überwachungskapitalismus“ zu thematisieren.

Florian Mehnert ist Konzeptkünstler und Initiator von FREIHEIT 2.0. Er vertieft zum einen die Wahrnehmungsebene und den Widerspruch von Natur und elektronischer Welt in Videoarbeiten sowie Rauminstallation, setzt sich zum anderen mit gesellschaftlichen und aktuellen politischen Themenbereichen auseinander. Seine Arbeit FREIHEIT 2.0 hinterfragt den Freiheitsbegriff und forscht nach einem Einfluss der Gesellschaft auf BIG DATA. Die Zielsetzung der Kunstinstallation ist es, eine differenzierte Sicht auf die Herausforderung mit dem Umgang unserer digitalen Parallelrealität zu schaffen.

www.florianmehnert.de

[→ zum Artikel „Dataismus versus Freiheit.“]





Videoausschnitt



THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Sehen und gesehen werden. Kulturelle Bildung + Digitalität“

Mechthild Eickhoff, Leiterin, UZWEI_Kulturelle
Bildung im Dortmunder U

Eine wichtige Aufgabe der Kulturellen Bildung ist es, die Kommerzialisierungs- und Kapitalisierungsstrategien der digitalen Gesellschaftsstruktur zu betrachten – und für die Freiheit des Denkens und Handelns mit gestalterischen, also freien Mitteln, einzutreten.

Mechthild Eickhoff war zum Zeitpunkt der Veranstaltung Leiterin der UZWEI_Kulturelle Bildung – einer Etage für künstlerisch-mediale Prozesse und Ausstellungen mit Kindern und Jugendlichen – im Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität. Seit Januar 2020 ist sie Geschäftsführerin des Fonds Soziokultur, war von 2001 bis 2011 Geschäftsführerin des Bundesverbands der Jugendkunstschulen und Kulturpädagogischen Einrichtungen und arbeitete von 2011 bis 2013 beim Cluster Kulturelle Bildung der Stiftung Mercator

<http://aufderuzwei.de/>

[→ zum Artikel „Eine neue Kulturgeschichte. Kulturelle Bildung + Digitalität“]

Zum Vertiefen:

„**Kulturskripte neu schreiben: Digitalität und Kulturelle Bildung**“

<https://www.kubi-online.de/artikel/kulturskripte-neu-schreiben-digitalitaet-kulturelle-bildung>

Virtuell,
vernetzt,
analog.



THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Aushandlungsprozesse um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit“

Sascha Scheier, Mitarbeiter im Fachbereich Veranstaltungen, Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Wir müssen gewährleisten, dass die Menschen, und insbesondere die Politik, in der Lage sind, gesellschaftliche Veränderungen zu begreifen und zu begleiten. Gleichzeitig sehe ich mit Blick auf Veränderungen öffentlicher Diskussionen einen möglichen Generationenkonflikt. Aber auch das ist Teil unserer Demokratie: Wir müssen neue Aushandlungsprozesse finden, wie wir Alt und Jung zusammenbringen – und da finde ich den Begriff der „Mündigkeit“ sehr wichtig –, um dann im zivilgesellschaftlichen Leben und im politischen Miteinander die Dinge auszuhandeln und uns im demokratischen System an die Entwicklungen anzupassen.

Sascha Scheier ist seit 2014 Mitarbeiter im Fachbereich Veranstaltungen der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb. Seit 2017 liegt sein Arbeitsschwerpunkt auf den Themen „Digitale Transformation und hybrides Veranstaltungsmanagement“. Damit kehrt er zurück zu einem Schwerpunktthema seines Soziologiestudiums in Bielefeld und Bonn. In seiner Abschlussarbeit setzte er sich mit der Frage auseinander, ob Algorithmen Wissen erzeugen können und welche gesellschaftlichen Herausforderungen dadurch entstehen.

<https://www.bpb.de/>

[→ zum Artikel „Aushandlungsprozesse um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit“]



Virtuell,
vernetzt,
analog.

Videoausschnitt



Videoausschnitt



Virtuell,
vernetzt,
analog.

THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Digitalisierung in ihren ästhetischen Dimensionen: Kunst im Internet State of Mind“

Kristin Klein, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut
für Kunst & Kunsttheorie, Universität zu Köln

Ich gehe von der These aus, dass sich über ästhetische Dimen-
sionen einzelne Aspekte des digitalen Wandels – der in vielen
Fällen gar nicht für uns in irgendeiner Form greifbar ist und sich
sehr im Hintergrund vollzieht – beobachtbar, erfahrbar und
diskutierbar machen lassen, um so überhaupt zu bestimmten
Formen von Handlungsoptionen kommen zu können.

Kristin Klein ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst &
Kunsttheorie der Universität zu Köln, aktuell im Projekt „Post-Internet Arts
Education Research“. Sie studierte Kulturwissenschaft, Kunstpädagogik, Philo-
sophie, Germanistik und Bildungswissenschaften an der Humboldt-Universität
zu Berlin, der TU Dresden und der Boston University. Ihre Forschungsinteres-
sen: Kunst nach dem Internet, Kunstpädagogik im Kontext postdigitaler Kul-
turen.

<http://kristin-klein.net>

[→ zum Artikel „Ästhetische Dimensionen digitaler Kulturen:
Material Speculations“]

Zum Vertiefen:

**„Ästhetische Dimensionen digital vernetzter Kunst: Forschungsperspek-
tiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität“**

<https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-dimensionen-digital-vernetzter-kunst-forschungsperspek-tiven-anschluss-den-o>





Videoausschnitt



Virtuell,
vernetzt,
analog.

THESEN UND GESPRÄCHE ZUR GESTALTUNG DES DIGITALEN WANDELS

„Potenziale künstlerisch-kreativer Bildung im Netz sichtbar machen“

Julia Heisig und **Heide Schönfeld**,
Projektleiterinnen Kunstlabore, MUTIK

Wo liegen die Potenziale der Künste für eine digitale Zukunft, vor allem im Schul- und Bildungsbereich? Wie lassen sich die analogen körperlich-sinnlichen Erfahrungen, die den Künsten immanent sind, ins Digitale übertragen? Welche Potenziale und Grenzen gibt es?

www.kunstlabore.de

Julia Heisig verantwortet zum Zeitpunkt der Veranstaltung als Projektleiterin das von der Stiftung Mercator geförderte Programm „Kunstlabore“ der MUTIK gGmbH. Zuvor hat sie an einem Hochschul-Forschungszentrum zu digitaler Bildung und Kulturvermittlung geforscht und ein multimediales mobiles Museum für das Jüdische Museum Berlin entwickelt. Als Mitinitiatorin des Expertennetzwerks www.museum-outreach.de setzt sie sich für die Diversifizierung von Museen ein und veröffentlichte 2018 gemeinsam mit Ivana Scharf und Dagmar Wunderlich die Publikation „Museen und Outreach. Outreach als strategisches Diversity-Instrument“ im Waxmann-Verlag.

Heide Schönfeld war zum Zeitpunkt der Veranstaltung als Projektleiterin für das von der Stiftung Mercator geförderte Programm „Kunstlabore“ der MUTIK gGmbH zuständig, nachdem sie zuvor bei den „Kulturagenten für kreative Schulen“ gearbeitet und ein Festival Neuer Musik inklusive Vermittlungsangeboten verantwortet hat. Vor ihrem Studium der Kulturwissenschaften und ästhetischen Praxis in den Bereichen Musik, Literatur, Kulturmanagement und BWL an der Universität Hildesheim war ihr erster Schritt in die Berufswelt eine Ausbildung zur Goldschmiedin an der Zeichenakademie in Hanau.

<https://www.mutik.org/projekte/kunstlabore/>





Virtuell,
vernetzt,
analog.



Videoausschnitt-1



Videoausschnitt-2

PODIUMSDISKUSSION UND PUBLIKUMSGESPRÄCH

„Digitale Zukunft: Welche Rolle spielen Künste, kulturelle und politische Bildung?“

Sheherazade Becker, Projektleiterin, TINCON – Die Konferenz für digitale Jugendkultur

Jugendkultur ist digital und kommt kaum im tradierten Kunst- und Kulturverständnis vor. Es ist wichtig, Jugendkultur als eigenständige Praxis wahrzunehmen. Die Jugendlichen unter 18 Jahren haben kein Stimmrecht, ihre Perspektive auf Gesellschaft wird kaum wahrgenommen. Junge Menschen sollten darin unterstützt werden, ihre Forderungen vorzubringen.

Wir müssen stärker diskutieren: Wer trägt die Verantwortung – der Einzelne oder der Staat? Wer trägt davon mehr und wohin kommen wir, wenn wir die Verantwortung immer wieder hin- und herspielen?

Sheherazade Becker koordiniert die Projekte und das Team der Jugendkonferenz TINCON als Projektleitung. Ihr Studium der Geschichte und Germanistik hat sie mit dem Master of Arts abgeschlossen und im Anschluss ein Volontariat im Literarischen Zentrum Göttingen für Literaturmanagement absolviert. Sie umgibt sich mit Digital- und Popkultur und unterstützt junge Menschen dabei, ihre Themen in die Öffentlichkeit zu tragen.

<https://tincon.org/team/>





Virtuell,
vernetzt,
analog.



Videoausschnitt-1



Videoausschnitt-2

PODIUMSDISKUSSION UND PUBLIKUMSGESPRÄCH

„Digitale Zukunft: Welche Rolle spielen Künste, kulturelle und politische Bildung?“

Prof. em. Dr. Horst Niesyto, Professor für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik

Es gibt eine Vielfalt von Formen der Welterschließung, eine Vielfalt des kulturellen und kommunikativen Ausdrucks. Es ist höchste Zeit, dass wir wieder an diese Vielfalt erinnern, an das Zusammenspiel der unterschiedlichen Formen und da ist „Computational Thinking“ heute sicherlich eine ganz wichtige Form geworden und eine Herausforderung, es ist aber nur eine Form unter vielen.

Prof. em. Dr. Horst Niesyto studierte Diplompädagogik in Tübingen und Freiburg, bevor er in der außerschulischen Jugendbildung tätig wurde. Nach seiner Promotion nahm er die Professur für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg an. Niesyto war Sprecher der Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“ und Vorsitzender der Sektion Medienpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Er ist Ehrenmitglied der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. Seit 2017 ist er im Ruhestand.

<http://www.horst-niesyto.de>

Zum Vertiefen:

Von Prof. Dr. Horst Niesyto ist zum Thema auf der Wissensplattform kubi-online 2019 erschienen:

„Medienkritik und pädagogisches Handeln“

<https://www.kubi-online.de/artikel/medienkritik-paedagogisches-handeln-o>

„Medienpädagogik und digitaler Kapitalismus“

<https://www.kubi-online.de/artikel/medienpaedagogik-digitaler-kapitalismus>





Videoausschnitt

Virtuell,
vernetzt,
analog.

PODIUMSDISKUSSION UND PUBLIKUMSGESPRÄCH

„Digitale Zukunft: Welche Rolle spielen Künste, kulturelle und politische Bildung?“

Florian Mehnert, Konzeptkünstler und Initiator
von FREIHEIT 2.0

Wo steht Europa jetzt in Bezug zu China und den USA? Ich will Mut machen zu sagen: Das, was unsere Errungenschaften sind und was uns in Europa so stark macht, ist ein humanistisches Weltbild. Wir dürfen nicht in Frage stellen, welche rechtlichen, demokratischen und sozial-humanistischen Errungenschaften wir bis heute entwickelt haben. Wir haben die Werkzeuge für den Umgang mit Monopolen, gegen menschenrechtsverletzende Systeme und für den Datenschutz zur Verfügung, wir brauchen nur auf diese zurückzugreifen und sie anzuwenden.

Florian Mehnert ist Konzeptkünstler und Initiator von FREIHEIT 2.0. Er vertieft zum einen die Wahrnehmungsebene und den Widerspruch von Natur und elektronischer Welt in Videoarbeiten sowie Rauminstallationen, setzt sich zum anderen mit gesellschaftlichen und aktuellen politischen Themenbereichen auseinander. Seine Arbeit FREIHEIT 2.0 hinterfragt den Freiheitsbegriff und forscht nach einem Einfluss der Gesellschaft auf BIG DATA. Die Zielsetzung der Kunstinstallation ist es, eine differenzierte Sicht auf die Herausforderung mit dem Umgang unserer digitalen Parallelrealität zu schaffen.

www.florianmehnert.de

[→ zum Artikel „Dataismus versus Freiheit.“]





Virtuell,
vernetzt,
analog.

AUSSTELLUNG/PROJEKTION

Marc Lee, Pic-Me V1 (Version 1), 2014, Online-Projekt, Leihgabe Sammlung HeK (Haus der elektronischen Künste Basel)

Der Schweizer Medienkünstler Marc Lee verknüpft in seiner Netzarbeit Pic-Me die Soziale Plattform Instagram mit einem Google Earth Browser-Plug-in, mittels dessen er den Standort von Instagram Usern lokalisiert, die gerade ein Selfie unter dem Hashtag #me gepostet haben. Während der Betrachter in einem kleinen Bildfenster den Post sieht, zoomt im Hintergrund die Google-Earth Aufnahme aus der Vogelperspektive immer näher an die Erde heran bis hin zum genauen Standort des Uploads des Posts. Die Verbindung des Geotagging von Facebook und die mit jeder Version sich verdichtende, digitale Vermessung der Welt von Google lässt selbst den letzten Rest von Anonymität im Netz, der durch falsche Benutzernamen oder Akronyme vielleicht noch suggeriert werden könnte, obsolet erscheinen. So führt etwa die Videobotschaft einer verärgerten Freundin an ihren Partner direkt zu ihrer Wohnung. Der Verlust der Privatsphäre im Internet wird durch das Aufspüren der Standorte der Posts genauso plastisch vor Augen geführt, wie die Frage, was mit all den geposteten Informationen und Micro-stories geschehen wird, die von den großen Internetkonzernen wie Google oder Facebook gesammelt, miteinander vernetzt und ständig weiter ausgewertet werden.

(Text: Bettina Back)

Marc Lee experimentiert mit Informations- und Kommunikationstechnologien und kreiert netzwerkorientierte interaktive Kunstprojekte, interaktive Installationen, Medienkunst, Internetkunst, Performancekunst und Videokunst seit 1999.



 Artikel

Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen

Mit der narratologischen Rampe in die Digitalisierung

Michael Seemann, Kulturwissenschaftler, Autor und Journalist

Es gibt kein englisches Wort für „Digitalisierung“. Dort spricht man je nachdem von „Technology“, „Internet“, „Artificial Intelligence“ oder „Innovation“ und adressiert damit auch jeweils andere Dinge und unterschiedliche Debatten. In Deutschland hat sich der Begriff hingegen vor allem in der Politik durchgesetzt und bildet eine Klammer für all die strukturellen Anpassungsprozesse – politische, wirtschaftliche, kulturelle –, die die Gesellschaft durch den fortschreitenden Einzug der digitalen Technologie in unseren Alltag durchziehen.

Es ist ein Vorteil der deutschen Sprache, diese doch sehr heterogenen Prozesse als ein großes Ganzes betrachten zu können. Es hat aber auch Nachteile, da die schier unübersehbare Größe des Phänomens einschüchternd, gar erdrückend wirken kann. Klar ist: Die Digitalisierung wälzt die gesellschaftlichen Strukturen um. Aber um zu klären, wie das geschieht, um sich einen Überblick zu verschaffen, muss man den Monolithen „Digitalisierung“ zunächst wieder aufsprengen. Nicht in seine vielfältigen Bestandteile, dann würde es wieder unübersichtlich, sondern systematischer, zum Beispiel historisch.

Was ich hier versuchen möchte, ist eine „narratologische Rampe“ zu bauen. Ich teile die Geschichte der Digitalisierung in vier Phasen ein, die chronologisch von den 80er Jahren bis heute reichen. Die Idee ist, bei der Narration der vier Phasen genügend Beschleunigung zu generieren, um über die Rampe ein Stück weit in die Zukunft – also in die fünfte Phase – zu schießen, das heißt: eine anschlussfähige Spekulation zu wagen.

Die Phasen wären folgende:

1. Die frühen Netzwerk-Utopien (1985 – 1995)
2. Remediation (1995 – 2005)
3. Kontrollverlust (2005 – 2015)
4. Das Neue Spiel (2015 – 2025)
5. Restrukturierung (2025 – 2035)

Wir haben also die Rampe, brauchen wir noch die Beschleunigung. Der Antrieb ist die historische Dialektik, die den Phasen zugrunde liegt. Die Annahme hierbei ist, dass jede Bewegung im Kern ihre Gegenbewegung immer schon mit hervorbringt. Jede neue Phase ist somit immer die Synthese aus der Bewegung (These) und der Gegenbewegung (Antithese) der vorherigen Phase.

ERSTE PHASE: FRÜHE NETZWERK-UTOPIEN (1985 – 1995)

Natürlich lässt sich auch die erste Phase, mit der ich hier beginne, auf eine solche historische Dialektik zurückbeziehen. Diese Vor-Phase möchte ich hier allerdings nur kurz anreißen: Die 70er Jahre waren eigentlich noch gar nicht von Digitalisierung geprägt. Computer gab es immerhin schon, jedoch waren sie noch so groß wie überdimensionierte Kühlschränke und standen vornehmlich in Universitäten, militärischen Einrichtungen und Großkonzernen. IBM hatte sowas wie ein Monopol auf Computing und seine Mitarbeiter liefen in Schlips und Anzug herum, denn sie hatten es nur mit Business- oder Regierungskundschaft zu tun. Mit Computern kamen in dieser Zeit nur Leute in dafür spezialisierten Berufen in Berührung, die meisten Menschen kannten sie lediglich aus Erzählungen.

Die erste Phase war also insofern eine Gegenbewegung zu diesem Zustand, als die Revolution des Personal Computers (PC), die sich Anfang/Mitte der 80er Jahre Bahn brach, explizit als Angriff auf die Vorherrschaft der grauen Männer mit ihren Großcomputern verstanden wurde. In der Tat erzählt die Legende von Steve Jobs, Steve Wozniak und der Gründung von Apple genau dies als Heldenreise zweier Underdogs, die dem großen, bösen IBM das Fürchten lehren. Es war die Zeit des Aufbruchs, der Demokratisierung des Computing. Mit dem Apple Macintosh Computer sollte laut Werbung „1984 nicht wie 1984 werden“.



[Apple Macintosh Werbespot 1984 \(1:00 min\)](#)

Mit dem Personal Computing wurde aus der unheimlichen, unzugänglichen Kriegstechnologie Computer das Emanzipationswerkzeug des modernen Bürgers. So jedenfalls war das Selbstverständnis des damaligen Aufbruchs.

Der Begriff Cyberspace, den der Science-Fiction Autor William Gibson in seiner Kurzgeschichte „Neuromancer“ (Gibson 2014) geprägt hatte, faltete den neuen Raum des Digitalen auf und machte alle seine frühen Bewohner zu „Cyberpunks“. Gemeint waren damals noch die frühen Onlinedienste wie das Usenet, AOL und CompuServe, die erste PCs miteinander vernetzten. In diesen frühen Netzcommunities wie The WELL trafen sich die „Early Adopter“ und entwickelten kühne Thesen über die vernetzte Zukunft der Gesellschaft (vgl. Turner 2008). Mitte der 90er, also am Ende dieser Ära, kommt schließlich das Internet selbst in viele Haushalte, während zeitgleich das World Wide Web erfunden wird.

Für diesen Aufbruchsmoment stehen nicht nur die Hackerszene, die sich entlang der Entstehung des PCs kristallisierte, sondern auch die vielen anderen gesellschaftlichen Diskurse, die das „Netzwerk“ als neue Strukturmetapher dankbar aufnahmen. Gilles Deleuze und Félix Guattari zeigten, dass Kultur anhand des netzwerkartigen Wurzelwerks Rhizom auch dezentral und nicht-hierarchisch gedacht werden kann (Deleuze/Guattari 2004). Am Centre



de Sociologie de l'Innovation in Paris arbeiteten Bruno Latour und andere an einer wissenschaftstheoretischen Beschreibungsmethode, um Interaktionszusammenhänge darstellbar zu machen, in denen der Mensch nur noch eine agierende Instanz unter vielen ist. Die sogenannte Akteur-Netzwerk-Theorie erlaubte, Makro- und Mikro Perspektive im Netzwerkschema zu transzendieren und auf diese Weise komplexe Zusammenhänge abzubilden und zu untersuchen (Latour 2007). Schließlich brachte Manuel Castells die sich unter dem Einfluss vernetzter Kommunikation verändernde Gesellschaft auf den Punkt, indem er ihr als „Network Society“ attestierte, Hierarchien zu verflachen und Unternehmens- sowie Institutionsgrenzen operativ überschreitbar zu machen (Castells 2010).

Aus dem Soziotop um The WELL entwickelte sich derweil nicht nur das einflussreiche Wired-Magazin, sondern auch die Electronic Frontier Foundation, dessen Mitgründer John Perry Barlow 1996 den versammelten Staatschefs in Davos zurief, dass ihre „Giganten aus Fleisch und Stahl“ im Cyberspace nichts zu sagen hätten (Barlow 1996).

In ihrem „Cyborg Manifesto“ reklamierten Donna Haraway und die frühen Netzfeministinnen und –feministen eine Art postidentitären Raum, in dem sich Geschlecht, Klasse und ethnische Zugehörigkeit in einer allgemeinen Artifizialität auflösten (Haraway 1991).

Es war die Zeit, als man dachte, dass dieser „neue Ort des Geistes“ (Barlow 1996) ein Ort mit eigenem Recht sei, ein utopischer Raum, in dem die weltliche Identität keine Relevanz mehr habe. In der Anonymität des Netzes würden akademische Grade, Herkunft, Hautfarbe, Religion, Geschlecht und Sexualität keine Rolle mehr spielen und stattdessen Wort gegen Wort abgewogen werden. Dezentralität, Hierarchiefreiheit, Offenheit, Konnektivität und totale Kommunikationsfreiheit waren die ideologischen Grundsteine, auf denen eine neue, bessere Gesellschaft gebaut werden sollte.

Natürlich war längst nicht alles so rosig, wie sich die Netz-Utopisten das damals ausmalten. Die Gegenbewegung formte sich aus den Leuten, die im Internet nicht einen postidentitären, utopischen Raum, sondern vor allem einen neuen Markt sahen. Und so wuchs – zunächst

langsam, aber gegen Ende immer deutlicher – auch die New Economy im Schatten der Netzdiskurse heran. Die Kommerzialisierung erzwang eine Rückbindung des Cyberspace an die physische Welt. Um E-Commerce zu machen, braucht es dann eben doch wieder (bürgerliche) Identitäten und alles, was sich daran knüpft. Im Zuge der Kommerzialisierung passte sich das Netz den Erfordernissen der realen Welt immer weiter an, womit das nächste Paradigma eingeläutet wurde.

ZWEITE PHASE: REMEDIATION (1995 – 2005)

Remediation bezeichnet die Abbildung eines Mediums durch ein anderes Medium. Dass das Medium die Botschaft sei, hatte Marshall McLuhan bereits anhand der ersten elektronischen Medien wie Radio und Fernsehen festgestellt (McLuhan 1994). Doch auch das Internet würde sich zunächst daran machen, die bisherigen Medien zu imitieren und bereits hier und da obsolet zu machen.

Während die New Economy noch in den Kinderschuhen steckte, digitalisierte sich zunächst der Briefverkehr. 1995 bekam man noch deutlich mehr physische Post als E-Mails, aber das drehte sich sehr schnell um. Das Web wuchs und wurde immer unübersichtlicher. Yahoo! beanspruchte daher, der digitale Katalog des neuen Mediums zu werden und etwa im Jahr 2000 wurden Websites zu Blogs – sozusagen persönliche Zeitungen im Internet.

So wie in dieser Phase schlicht die Konzepte aus der physischen Welt in die digitale übertragen wurden, so wurde auch der Begriff Cyberspace wörtlich genommen. Das Digitale ist – oder wird zumindest in Zukunft sein – ein Raum mit drei Dimensionen. Das sieht man besonders an den damals vorherrschenden Zukunftsvisionen im Film, sehr schön dargestellt in der William-Gibson-Adaption „Johnny Mnemonic“ von 1995.



[Future Internet from Johnny Mnemonic \(2:07 min\).](#)

Man stelle sich vor, ein Ferngespräch wäre heute tatsächlich so kompliziert; niemand würde es nutzen.

Als sich um die Jahrtausendwende die Träume der New Economy fürs Erste zerschlugen und die vielen tausend Start-ups, die sich aufgemacht hatten, das neue, gelobte Land ökonomisch urbar zu machen, verschluckt wurden, überlebten vor allem Services, die mit der analogen Welt im direkten Konkurrenzverhältnis standen. Vielleicht wirkte die Tatsache, dass sie eine Entsprechung in der realen Welt hatten, als Legitimation ihrer Bemühungen.

Doch nach dem Dotcom-Crash ging es weiter mit der Remediation: Mit Youtube und iTunes digitalisierten sich das Fernsehen und die Plattensammlung, mit Skype die Telefonie und mit Amazon sogar der Einzelhandel.

Gegen Ende der Remediations-Phase wurde auch die Gegenbewegung sichtbar. Es entstanden neue Medien, die diesen Namen auch verdienen. Medien, die nicht versuchten, ihre analogen Pendanten zu ersetzen, sondern die in ihrer Struktur erst durch das Internet möglich wurden. Der Aufstieg der Suchmaschinen und insbesondere Google, soziale Bookmarking-Dienste wie del.icio.us und Fotoplattformen mit Tagging- und Sharingfunktion wie Flickr boten eine völlig neue Form an, mit digitalen Objekten zu arbeiten, sie zu teilen, weiterzuleiten und darüber zu kommunizieren. Und natürlich entstanden hier die sozialen Netzwerke wie Friendster, Myspace, schließlich Facebook, und eroberten die Onlinezeit der Nutzerinnen und Nutzer. Web 2.0 war das Schlagwort, das 2005 die Remediations-Phase des



Internets für beendet erklärte und ein neues, ein soziales Netz ausrief. Die Digitalisierung findet gewissermaßen zu sich selbst – und verliert damit auch ihre Harmlosigkeit (O'Reilly 2005).

DRITTE PHASE: KONTROLLVERLUST (2005 – 2015)

Genau genommen ist das Paradigma des Kontrollverlusts sehr viel früher eingeläutet worden als 2005, aber als Napster 1999 das Licht der Welt erblickte, war noch nicht klar, wie prophetisch es den Fortgang des Netzes vorwegnehmen sollte (Barnes 2015). Den Begriff „Kontrollverlust“ habe ich 2010 in die Debatte um die Digitalisierung eingebracht und halte ihn für eine immer noch gültige Beschreibungsebene unserer Gegenwart, aber als Paradigma war er nur bis ca. 2015 tatsächlich hegemonial (vgl. Seemann o.D.).

Das, was die Musikindustrie damals mit dem Filesharing durchmachte, stand bald schon der Filmbranche bevor, dann den Nationalstaaten und schließlich uns allen. Doch der Verlust über die Kontrolle von Daten- und Informationsströmen nimmt erst ab Mitte der Nullerjahre wirklich Fahrt auf. Einer der Katalysatoren ist natürlich Social Media, wie das Web 2.0 alsbald genannt wurde. Auf einmal fingen die Leute an, alle möglichen Daten in das Internet zu laden, selbst die privatesten. Als uns ab 2007 dann mit dem Smartphone ein mit allerlei Sensoren und ständiger Internetverbindung ausgestatteter Hosentaschen-Computer an das Internet band, das Internet of Things unsere Wohnräume und Städte vernetzte, und all diese Daten in der Cloud – also auf irgendwelchen Rechnern im Internet – landeten, stand dem allgegenwärtigen Kontrollverlust nichts mehr im Weg.

Die Kontrollverlust-Phase ist die Zeit der Wikileaks-Enttüllungen, die Banken, Regierungen, Parteien und sonstige Machtapparate nackt hat dastehen lassen. Es ist die Zeit von Big Data, der Auswertung von großen Datenmengen, aus denen ungeahnte Informationen aus vorhandenen Datenmassen destilliert werden. Es ist schließlich auch die Zeit von Edward Snowden, der zwar die Geheimdienste nackt machte, aber nur um zu zeigen, dass wir alle längst nackt sind. Nach Snowden folgten die Shadow Brokers, eine Hackergruppe, die die geheimsten Hacking-Tools der

NSA offenlegte, während Wikileaks dasselbe mit denen der CIA machte. Doch es traf nicht nur die Geheimdienste. Cable Leaks, Stratfor Leaks, Panama Papers, Swiss Leaks, Luxemburg Leaks, Syria Files, Offshore Leaks, Football Leaks – Leaken ist zum Volkssport geworden und dabei sind die zahllosen Hacks noch nicht einmal mit aufgezählt.

Es wurde klar, dass niemand verschont bleibt, dass wir alle – Menschen, Unternehmen, Regierungen und Institutionen – die Kontrolle verloren haben.

Niemand bringt dieses Tabula-rasa-der-Verhältnisse im Digitalen besser in einem Kunstwerk zur Geltung, als Cornelia Sollfrank. Mit ihrem Net-Art-Generator hat sie ein System geschaffen, das auf Knopfdruck, oder nach Eingabe von ein paar Begriffen, Kunst produziert. Der Kontrollverlust entwertet alles Schaffen und rückt die Stelle der Agency von dem Künstler auf die der Ingenieurin, des Ingenieurs oder der Programmiererin, des Programmierers.



[net.art generator \(2:39 min\)](#)

Zugleich finden sich schon in dieser Phase Kontrollverlust-Phänomene zweiter Ordnung. Die Occupy-Wall-Street-Proteste, der arabische Frühling, Proteste in Spanien und Tel Aviv: Die Welt schien aus den Fugen und die Digitalisierung hatte einen nicht geringen Anteil daran. So wie Daten außer Kontrolle geraten, so haben die digitalen Werkzeuge eine neue Form der Spontanorganisation von

Menschen und Informationen ermöglicht, die sich wiederum in eruptiven Smart Mobs weltweit Bahn brachen, Regierungen in Bedrängnis und oft sogar zu Fall brachten.

Doch auch die Gegenbewegung wird deutlich. Neue Kontrollstrukturen haben sich über das Internet gelegt. Der Napster-Schock, der die Phase des Kontrollverlusts einleitete, wurde schließlich durch neue, kontrollierbare Vertriebsstrukturen wie jene von iTunes und später Spotify eingeeht. Google schaffte derweil Ordnung im Chaos im Web und wuchs zum globalen Konzern heran. Facebook – jetzt bitte nicht lachen – brachte die Privatsphäre als Privacy-Einstellung ins Internet. Allen Unkenrufen zum Trotz muss man festhalten, dass „Privatsphäre“ vor Facebook im Internet nicht existent war. Es gab nur die globale Öffentlichkeit oder (unverschlüsselte) Eins-zu-eins-Kommunikation. Eine pragmatische und beliebig granulare Eingrenzung der Öffentlichkeit war eine der Innovationen von Facebook und Teil seines Erfolgskonzepts (vgl. Seemann 2015). Aus den sympathischen, kleinen Web-2.0-Diensten sind mächtige Plattformen geworden, die mit ordnender Hand Inseln der Kontrolle im Meer des Kontrollverlusts schaffen. Der Aufstieg der Plattformen als neue Kontroll-, aber auch als unheimliche Machtapparate, leitet die nächste Phase der Digitalisierung ein.

VIERTE PHASE: DAS NEUE SPIEL (2015 – 2025)

Ich habe die aktuelle Phase nach meinem Buch „Das Neue Spiel“ (Seemann 2014) benannt, denn schon beim Schreiben 2014 hatte ich das Gefühl, dass gerade etwas Neues beginnt, das bereits nicht mehr (nur) durch das Kontrollverlust-Paradigma bestimmt ist. Das liegt daran, dass bereits bestimmte Individuen, Unternehmen und Institutionen Strukturanpassungen für die neue Situation vorgenommen hatten – und die Macht der Plattformen ist nur ihre plakativste Ausformung.

Der Erfolg des Plattform-Paradigmas basiert einerseits auf Kontrolle als Produkt und andererseits auf dem Netzwerkeffekt, der die Netzwerke immer nützlicher macht, je mehr Leute daran teilnehmen (vgl. Wikipedia o.D.). GAFA (Google, Apple, Facebook und Amazon) sind ohne Zweifel die dominierenden Player unserer Zeit, aber mit Airbnb,



Uber, Foodora, Deliveroo und Co. hat sich das Plattform-Prinzip längst aus den Grenzen der reinen Online-welt befreit und gestaltet die Welt im Ganzen um. Mit den dezentralen und anti-hierarchischen Netz-Utopien der ersten Phase hat das alles nur noch wenig zu tun.

Aber es geht nicht nur um die Plattformen. Diese Phase ist grundsätzlich davon geprägt, dass einzelne Menschen und Institutionen die Dynamiken des Kontrollverlusts durchschaut und neue Strategien entwickelt haben, um in dieser Welt ihre Ziele zu erreichen (siehe Zehn-Punkte-Liste mit Strategien in: Seemann 2014:153ff). Wer keine Kontrolle über die Datenströme hat, kann zum Beispiel nicht mehr verhindern, dass Informationen an die Öffentlichkeit gelangen. Zensur ist somit nur mit sehr viel Aufwand überhaupt durchzuführen. Man kann aber die Institutionen der Informationsverbreitung wie die Massenmedien diskreditieren, indem man ständig Falschnachrichten streut und echte Nachrichten als Fake News bezeichnet, bis niemand mehr weiß, was wahr und was falsch ist. Niemand hat das besser verstanden als Wladimir Putin, der mittels massenhafter Desinformationskampagnen eine ganz neue Form der informationellen Kriegsführung ins Werk setzt. In einer Zeit, in der es keine Privatsphäre mehr gibt, ist es eben nicht der tadellose Politiker, der sich durchsetzt, sondern der, dessen Ruf so ruiniert ist, dass Skandale ihm nichts mehr anhaben können. Donald Trump ist „antifragil“ gegenüber der Öffentlichkeit. Je mehr Skandale und Kritik er auf sich vereint, desto stärker wird er (vgl. Taleb 2012 und die Anwendung seiner Theorie auf den Kontrollverlust in Seemann 2014:162).

Alles wird fraglich und noch mehr wird in Frage gestellt. Die allgemeine Verwirrung ist aber schon lange kein allgemeiner Kontrollverlust mehr. Stattdessen gibt es konkrete Leute, Institutionen, Tribes und Interessenverbände, die daraus Kapital schlagen. Am Ende glaubt niemand mehr irgendetwas, oder nur noch, was er oder sie glauben möchte. Diesen aktuellen Zustand und das damit verbundene Gefühl hat die Hamburger Band Deichkind erst vor kurzer Zeit in ein Musikvideo gebannt: „Wer Sagt Denn Das?“



[Video von Deichkindtv \(2019\): Deichkind – Wer Sagt Denn Das? \(3:31 min\)](#)

Die Strategien im Neuen Spiel sind andere als die des Alten, und wer sie anwendet, kann unerwartete Gewinne erzielen. Der Kontrollverlust ist somit nicht mehr ganz ein Kontrollverlust – jedenfalls nicht mehr für alle. Doch je mehr Leute an den neuen Hebeln reißen, desto größer wird das Chaos, das sie anrichten.

Hier sehe ich auch schon die Gegenbewegung zum vorherrschenden Paradigma. Wie das Jahr 2016 gezeigt hat, hat die Digitalisierung noch ganz andere Effekte auf die Gesellschaft. Sowohl die Präsidentschaftswahl in den USA, als auch die Brexit-Volksabstimmung im Vereinigten Königreich verweisen auf Entwicklungen, die dem Kontrollverlust zweiter Ordnung, den wir bereits bei der Occupy-Bewegung und im Arabischen Frühling am Werk sahen, sehr ähneln, allerdings eine deutlicher zu erkennende Struktur aufweisen. Während in der Phase des Kontrollverlusts die Smart Mobs die Weltgeschichte aufwirbelten, aber auch schnell wieder in alle Richtungen verwehten, brechen im Neuen Spiel deutlich zu erkennende Demarkationslinien hervor, die quer zu allen bisherigen politischen Spektren verlaufen. Genauso wenig wie Trump ein typischer Republikaner ist, lässt sich die Brexit-Frage entlang der etablierten politischen Parteien klären. Die AfD fischt Stimmen bei allen deutschen Parteien, während diese Probleme haben, sich klar in der Flüchtlingsfrage zu positionieren. Diese neuen Demarkationslinien wirken unüberwindbar und unversöhnlich. Quer zu den etablierten Parteien haben sich gewissermaßen politische Stämme gebildet, die

sich gegenseitig nicht mehr als Interessenvertreter unterschiedlicher Milieus und somit als politische Gegner sehen, sondern als Feinde der eigenen Identität.

Dieser digitale Tribalismus ist auch der Treiber hinter Fake News und Online-Belästigungskampagnen, er wird gefüttert aus einer neu erwachten psychologischen Prädisposition des Menschen, die sich im Internet ungehindert entfalten kann (vgl. Seemann 2017 und siehe zu einer allgemeinen Analyse des politischen Tribalismus mit US-Perspektive: Chua 2018). Der Tribalismus ist nebenbei auch der Hebelpunkt für russische Hacker und andere Manipulationsversuche. Am digitalen Tribalismus lässt sich zudem die Ohnmacht der eben noch allmächtig gewählten Plattformen studieren, die ihm wie hilflose Zauberschüler gegenüberstehen. Der Tribalismus ist der Gegenteil zum Neuen Spiel und als Kontrollverlust zweiter Ordnung mit den entwickelten Kontrollstrategien nicht einhegbar. Er wird das neue Paradigma der nächsten Phase der Digitalisierung einläuten.

FÜNFTE PHASE: RESTRUKTURIERUNG (2025 – 2035)

An dieser Stelle verlassen wir die Rampe und schießen in einer ballistischen Bahn in die Spekulation. Wir wissen nicht, wie der Kampf Plattformisierung vs. Tribalisierung ausgehen, welche Volten er noch schlagen wird und welche Institutionen dabei noch in Mitleidenschaft gezogen werden. Aber ich gehe davon aus, dass die Tribalisierung vorerst nicht eingehegt werden kann, somit das folgende Paradigma wesentlich mitbestimmen wird, und dass dieser Kontrollverlust zweiter Ordnung die Gesellschaft noch deutlicher durchrütteln wird, als der der ersten Ordnung. Dieses Szenario drängt sich auch deswegen auf, weil die Historie analoge Phänomene in vergleichbaren Situationen hervorgebracht hat. Vereinfacht zusammengefasst: Ein neues Medium tritt auf den Plan und verschiebt die Grenze des praktisch Kommunizierbaren, was so lange zu gesellschaftlicher Unruhe führt, bis neue Institutionen, Denk- und Verhaltensweisen etabliert sind, die einen neuen Modus des Zusammenlebens ermöglichen. Dirk Baecker spricht in diesem Zusammenhang davon, dass neue Medien als „Katastrophe“ auf die Gesellschaft wirken (vgl. Baecker



2007). Eine solche Restrukturierung von Gesellschaft sage ich für die Zeit von 2025 bis 2035 voraus.

Man kann das gut am Buchdruck zeigen: Wie das Internet heute, hat auch der Buchdruck die Gesellschaft grundlegend verändert. Heute schauen wir darauf zurück und bewerten diese Veränderung zumeist positiv. Der Buchdruck brachte allgemeine Lesekompetenz, eine Demokratisierung und Mehrung des Wissens. Wenn wir ein kulturgeschichtliches Phänomen mit dem Buchdruck verbinden, dann ist es die Aufklärung. Das ist zwar nicht falsch, aber unterschlägt den Fakt, dass zwischen der Erfindung des Buchdrucks und der Aufklärung rund 250 Jahre Chaos, Krieg und Zerstörung lagen. Etwas vereinfacht lässt sich vom Buchdruck zur Reformation über die Bauernkriege direkt zum 30jährigen Krieg eine lineare Wirkungskette ziehen, die aus der Distanz wie die gerade skizzierte Restrukturierung von Gesellschaft aussieht und die erst im Nachgang die Aufklärung möglich machte. Clay Shirky macht diesen Vergleich in seinem Ted Talk „Institutions vs. Collaboration“ auf und prophezeit bereits 2005, dass das Internet ca. 50 Jahre Chaos in die Welt bringen wird, bevor es besser werde (siehe: Shirky 2005).

Nimmt man den Buchdruck als Analogie und bettet die bisherigen Überlegungen zur Digitalisierung in den Prozess ein, ergibt sich folgendes Bild: Das alte Mediensystem, unsere Ideen von Öffentlichkeit und gesellschaftlichem Diskurs, die repräsentative Demokratie und vieles mehr wurde in einer Zeit konzipiert, in der nur eine geringe Anzahl von Menschen eine geringe Menge an Informationen über eine geringe Distanz verbreiten konnte. Dieses System trifft nun auf überwältigende Mengen weltweit außer Kontrolle geratener Datenströme und auf eine ungekannte Organisationsfähigkeit von Menschen und Informationen. Es ist nur folgerichtig, dass dadurch Machtstrukturen radikal in Frage gestellt werden, ohne dass bereits klar wäre, was sie ersetzen wird. An diesem Punkt sind wir.

Das Chaos, das durch die Erfindung des Buchdrucks ausgelöst wurde, stellte vor allem die Herrschaft der katholischen Kirche in Frage. Mit der Reformation wurden ihr plötzlich mehrere Gegenkonzepte zur Seite gestellt und in der blutigen Auseinandersetzung, die das provozierte, wurde ein neues Paradigma des Zusammenlebens geschaffen. Der

souveräne und bürokratische Staat hatte sich bereits in Frankreich unter Ludwig XIV. entwickelt und wurde nach dem Westfälischen Frieden zum Vorbild europäischer Staatlichkeit. Frieden wurde möglich, da dieses neue Herrschaftsinstrument säkularisiert werden konnte, also nicht einseitig an eine bestimmte Form des Glaubens gekoppelt werden musste. Der souveräne, säkulare und bürokratische Staat erlaubte einen neuen Versuch des friedlichen Zusammenlebens und wurde schließlich zur Bedingung der Möglichkeit von Aufklärung und Demokratie.

Eine neue Institution, die einerseits machtvoll genug ist, die diversen Kontrollverluste des neuen Mediums wieder in friedliche Bahnen zu lenken, aber gleichzeitig eine Legitimation ähnlich der des Nationalstaats hat, könnte auch am Ende unserer Restrukturierungs-Phase stehen. Wie dieses Konstrukt aussehen wird, kann ich nur raten. Aber mein Tipp wäre, die Entwicklung des chinesischen Staatsmodells genau im Auge zu behalten, das die staatliche Souveränität versucht mit dem neuen Plattform-Paradigma in Einklang zu bringen. Von der totalitären Kontrollgier des chinesischen Konstrukts muss man sich dabei nicht abschrecken lassen. Die moderne Republik wurde auch nur von der absolutistischen Kontrollgier eines Sonnenkönigs ermöglicht, dessen bürokratischer Staatsapparat 150 Jahre später durch die Bürger übernommen werden konnte.

Aber auch die EU könnte hier interessante Impulse liefern, falls sie aus ihrer Nationalstaatsstarrung einmal aufwacht. Vielleicht müssen wir auch wieder viel kleiner denken und die zivilen Grassroots-Organisationen in Athen, Barcelona oder in den kurdisch kontrollierten Gebieten Iraks und Syriens in den Blick nehmen (siehe: Theodorou 2018, Jones 2018, Barcelona City Council 2014). Insbesondere Barcelona hat sich in den letzten Jahren als ein Ort der progressiven Experimente erwiesen. Sie stellten einen Chief Data Officer (CDO) ein (Lewin 2018), experimentieren mit Citizen Sensors (beispielsweise zum Messen von Lärm und Luftverschmutzung) (IAAC o.D.), starteten mit Decidem eine digitale Beteiligungsplattform (Decidim o.D.) und initiierten den Aufruf der Solidarity Cities (Shukla 2019), die sich entgegen den sie umgebenen Nationalstaaten bereit erklärten, Flüchtlinge aufzunehmen.

Ich bin mir jedenfalls sicher, dass irgendwo da draußen bereits die Grundsteine der großen Restrukturierung gelegt werden, denn seit William Gibson weiß ich: Die Zukunft ist längst da, sie ist nur ungleich verteilt.

DIGITALE MÜNDIGKEIT

Zuletzt noch ein paar Gedanken zur Frage, welche Rolle das Individuum in dieser Welt und diesen Umbrüchen spielt, welche Handlungsmöglichkeit es hat, welche Fähigkeiten es braucht und welchen Beitrag Erziehung dazu leisten kann.

Ich bin generell eher skeptisch eingestellt, wenn es darum geht, individualistische Antworten auf systemische und strukturelle Fragen zu finden. Das führt nicht nur beim Klimawandel in eine wenig fruchtbare Diskussion, sondern auch bei der Digitalisierung. Mehr noch: Viele der genannten Umbrüche spielen sich vor einer Folie ab, die bestimmte Institutionen, die das moderne Denken des Individuums geprägt haben, geradezu dekonstruiert. Mit Gilles Deleuze würde ich heute vielmehr vom „Dividuum“, also dem schon immer Geteilten, sprechen (Deleuze 1990).

Ein weiteres Problem habe ich mit dem Gedanken der „Digitalen Mündigkeit“ und anderen angrenzenden Begriffen, wie zum Beispiel „Medienkompetenz“. Sie suggerieren, dass diejenigen, die diese Worte benutzen, schon wüssten, was das überhaupt ist, wo wir doch angesichts der prinzipiellen Unabgeschlossenheit der Digitalisierung alle nur auf Sicht fahren. Die beschriebene Dialektik im Prozess der Digitalisierung impliziert die Unmöglichkeit eines finalen Wissens um die Elemente zur Herstellung digitaler Mündigkeit und übersieht, dass niemand von uns jemals wirklich „digital mündig“ sein wird. Wenn überhaupt, sollten wir junge Menschen darüber sprechen lassen, welche Skills man im Digitalen braucht und welche eher nicht. Insofern nutze ich gerne die Gelegenheit, ein paar Vermutungen und Beobachtungen aus meiner Perspektive darüber zu teilen, welche Eigenschaften unter- bzw. überbewertet sind:



1. Programmieren scheint mir überbewertet. Programmieren ist toll und wer programmieren lernen möchte, sollte das unbedingt tun. Ich halte nur den Beitrag, den das Wissen um Programmierung vermittelt, ein selbstbestimmtes Leben im Digitalen zu führen, für nicht allzu groß. Es hilft ohne Frage, ein Auto reparieren zu können, doch auch dieses Wissen hilft einem im täglichen Straßenverkehr nur begrenzt.

2. Ein Wissen, das mir derzeit hingegen unterbewertet zu sein scheint, ist das rund um Statistik. Egal, ob wir über Targeted Advertising, Big Data oder Künstliche Intelligenz reden: All diese Systeme sind im Grunde nichts anderes als angewandte, automatisierte Statistik. Ein tiefes, intuitives Verständnis um statistische Zusammenhänge scheint mir deswegen nützlich, um die vielen Missverständnisse, die Über- und Untertreibungen in den öffentlichen Narrativen um diese Technologien zu durchschauen. Beziehungsweise andersherum: Mir scheint die öffentliche Debatte um diese Technologien an einem allgemein nur unzureichend verbreiteten statistischem Verständnis zu kranken.

3. „Vielleicht ist ja Latein das neue Latein?“, sagte ein Freund mal sinngemäß. Hintergrund war, dass Programmieren in bestimmten Kreisen gerne als das „neue Latein“ bezeichnet wurde. Er meinte damit aber nicht, dass wir nun statt zu programmieren wieder Latein als Fremdsprache lernen sollten, sondern bezog sich auf das, was außerdem noch im Lateinunterricht mitvermittelt wurde: Die Kunst der Rhetorik und der freien Rede. Mir scheint zumindest, dass viele Leute, die im Digitalen erfolgreich sind, sich besonders gut darin verstehen, Menschen mit ihren Worten zu begeistern, sie zu überzeugen oder einfach nur Dinge auf den Punkt zu bringen. Rezo, der Youtuber, der mit einem einzigen Video die größte Volkspartei Europas in Bedrängnis brachte, ist nur das jüngste Beispiel dafür.



[Video von Rezo Ja Lol Ey \(2019\): Die Zerstörung der CDU \(54:57 min\)](#)

LITERATUR

Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Barcelona City Council (2014): White Paper: Barcelona, the capital of a new state: https://ajuntament.barcelona.cat/barcelonallibres/sites/default/files/publicacions_fitxers/llibre-blancang-2150.pdf (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Barlow, John Perry (1996): A Declaration of the Independence of Cyberspace: <https://www.eff.org/cyberspace-independence> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Barnes, Tom (2015): 16 Years Ago Today, Napster Changed Music as We Knew It: <https://mic.com/articles/119734/16-years-ago-today-napster-changed-music-as-we-knew-it#zhSidylr4> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Castells, Manuel (2010): The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford: Wiley-Blackwell.

Chua, Amy (2018): Political Tribes: Group Instinct and the Fate of Nations. New York: Penguin Press.

Decidim, Barcelona (o.D.): <https://www.decidim.barcelona/> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (2004): A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. London, New York: Continuum.

Deleuze, Gilles (1990): Postskriptum über die Kontrollgesellschaften. In: L'autre journal, Nr 1: <https://www.nadir.org/nadir/archiv/netzkritik/postskriptum.html> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Gibson, William (2014): Die Neuromancer-Trilogie. München: Wilhelm Heyne.

Haraway, Donna (1991): A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: Haraway, Donna: Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (149-181). New York: Routledge. <https://web.archive.org/web/20120214194015/http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

IAAC, Institute for Advanced Architecture of Catalonia (o.D.): Smart Citizen: <https://iaac.net/project/smart-citizen/> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Jones, Owen: Kurdish Afrin is democratic and LGBT-friendly: Turkey is crushing it with Britain's help: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/16/turkey-democracy-kurdish-afrin-britain-syria-arming> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Latour, Bruno (2007): Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press.

Lewin, Amy (2018): Barcelona's Robin Hood of data: Francesca Bria: <https://sifted.eu/articles/barcelonas-robin-hood-of-data-francesca-bria/> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

McLuhan, Marshall (1994): Understanding Media: The Extensions of Man. Cambridge: MIT Press.

O'Reilly, Tim (2005): What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-2.0.html> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Seemann, Michael (2017): Digitaler Tribalismus und Fake News: <http://www.ctrl-verlust.net/digitaler-tribalismus-und-fake-news/> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Seemann, Michael (2015): Plattformprivacy: <http://www.ctrl-verlust.net/plattformprivacy/> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Seemann, Michael (2014): Das Neue Spiel: Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust. Freiburg: orange-press.

Seemann, Michael (o.D.): Glossar: Kontrollverlust: <http://www.ctrl-verlust.net/glossar/kontrollverlust/> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Shirky, Clay (2005): Institutions vs. Collaboration: https://www.ted.com/talks/clay_shirky_on_institutions_versus_collaboration?language=en (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Shukla, Anu (2019): Barcelona's alternative community rallies round to offer shelter and hope to refugees: <https://www.independent.co.uk/news/world/europe/solidarity-networks-barcelona-refugee-program-asylum-seeker-support-poblenou-casa-africa-a8727381.html> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Taleb, Nassim Nicholas (2012): Antifragile: Things that Gain from Disorder. New York: Random House.

Theodorou, Joanna (2018): What Grassroots Groups Can Teach Us About Smart Aid: <https://refugeeobservatory.aegean.gr/en/what-grassroots-groups-can-teach-us-about-smart-aid> (letzter Zugriff am 28.04.2020)

Turner, Fred (2008): From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism. Chicago: University of Chicago Press.

Wikipedia (o.D.): Netzwerkeffekt: <https://de.wikipedia.org/wiki/Netzwerkeffekt> (letzter Zugriff am 17.02.2020).

Dieser Artikel basiert auf der Keynote des Autors bei der Veranstaltung und ist ebenfalls erschienen auf der Wissensplattform kubi-online unter:

Seemann, Michael (2020): Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen - Mit der narratologischen Rampe in die Digitalisierung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/geschichte-digitalisierung-fuenf-phasen-narratologischen-rampe-digitalisierung> (letzter Zugriff am 25.02.2020)

Der Artikel ist eine Erweiterung des gleichnamigen Textes von Michael Seemann (2019). Online: <http://www.ctrl-verlust.net/die-geschichte-der-digitalisierung-in-fuenf-phasen/>



Ästhetische Dimensionen digitaler Kulturen: Material Speculations

Kristin Klein, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut für Kunst & Kunsttheorie, Universität zu Köln



Abb.: Aram Bartholl: *The Perfect Beach*. Performance 2018

The Perfect Beach – der ideale Strand. Er existiert womöglich nur in der Fiktion. Und in der Vielzahl bearbeiteter Bilder auf Instagram und anderen Online-Plattformen, die mit Leichtigkeit wolkenlosen Himmel in Kombination mit makellosen Sandstränden, beeindruckenden Palmen und azurblauem Wasser simulieren. Auf diese Weise wird der perfekte Strand weltweit tagtäglich in Urlaubsbildern reproduziert, geteilt und in kollektiven Vorstellungswelten verankert. Wenn also der Künstler Aram Bartholl dazu einlädt, sich an einem thailändischen Strand vor einem großen Fotohintergrund ablichten zu lassen, der mit einem ebensolchen perfekten Strandmotiv bedruckt ist, imitiert er damit lediglich, was heute durch digitale Bildbearbeitung längst zum Grundvokabular gehört. Im Zeitalter der Programmautomatik und der Filterfunktionen scheint auf Fotos das Wasser per Standardeinstellung klarer, das Gras saftiger, die Haut glatter. Das Setting der Performance *The Perfect Beach* (siehe <https://arambartholl.com/de/the-perfect-beach/>) bietet gewissermaßen eine Dienstleistung an, in der die anstehende Nachbearbeitung der Fotos für Instagram

bereits im Vorfeld erledigt ist. Gleichzeitig legt Bartholl die Produktionsbedingungen digitaler Bilder in seiner Arbeit auf charmante Weise offen.

Diese und weitere künstlerische Arbeiten bildeten den Ausgangspunkt unseres Parkgesprächs in Genshagen. Im Schatten der Bäume diskutierten wir, inwiefern sich durch ästhetische Dimensionen besonders aktueller Kunst Aspekte digitalen Wandels (anders) beschreiben, erfahrbar machen und neue Handlungsmöglichkeiten imaginieren lassen. Dabei wurde Ästhetik im weiteren Sinne nicht nur als sinnlich Wahrnehmbares verstanden, sondern auch in Bezug auf zugrundeliegende Produktionsbedingungen adressiert. Ähnlich formuliert es der Künstler James Bridle: Er kann digitale Bilder kaum anschauen, ohne nicht zugleich darüber nachzudenken, wie diese entstanden sind, auf welchen physischen und zugleich virtuellen Infrastrukturen sie beruhen, aber auch, welche Absichten und Gefühle in ihnen codiert sind (vgl. Bridle 2013).

DIGITALITÄT IN IHREN VERSCHIEDENEN AGGREGATZUSTÄNDEN

An diese Überlegungen anknüpfend tauschten wir uns u. a. über die materielle Dimension von Digitalität in ihren verschiedenen Zustandsformen aus. Digitale „Dinge“ können schließlich ganz verschiedene Formen und Zustände annehmen. In *Lincoln 3D-Scans* (2013) erfasst der Künstler Oliver Laric z. B. historische Kunstwerke und museale Objekte durch 3D-Scans. Die Daten für die 3D-Modelle werden anschließend online frei zur Verfügung gestellt. Sie können heruntergeladen, bearbeitet (z. B. als 3D-Skulptur gedruckt oder als GIF animiert) und danach wieder in eine Online-Galerie hochgeladen werden. Auch der Datensatz des Scans ist veränderbar, sodass sich Variationen im „Original“ abzeichnen (siehe <https://www.lincoln3dscans.co.uk/gallery>). Die Weiterbearbeitung und die Übersetzung der Arbeiten in verschiedene Formen und Formate ist hier wesentliches Prinzip. Auch die Künstlerin Moreshin Allahyari nutzt dieses Verfahren, das sie *Material Speculation* (siehe <http://www.morehshin.com/material-speculation-i-sis/>) nennt, um zerstörte Kulturgüter in Kriegsgebieten wie Syrien und dem Iran zu rekonstruieren und vor dem

Vergessen zu bewahren. Ihre 3D-gedruckten Skulpturen tragen ihren Datensatz auf einem herausnehmbaren USB-Stick bei sich.

Larics und Allahyaris Arbeiten konservieren die Objekte, indem sie Versionen davon in Umlauf bringen, sie verfügbar und wandelbar machen. Ihnen zufolge kann eine Idee nur dann lebendig sein, wenn sie von anderen kopiert, genutzt und erweitert wird – v. a. auch jenseits der Grenzen der Kunstwelt. Das Spannende: Die Arbeiten beider liegen zugleich als physisches Objekt und in verschiedenen Versionen als Digitalisate vor. Das ist eine der Besonderheiten digitaler Kultur: „Das eigentliche Werk ist in hybriden Räumen eingebettet; es ist gleichzeitig Code, digitales Objekt und materielles Objekt“ (Jörissen 2016:26-40). Auf diese Weise wurde Materialität in unserer Runde – unter besonderer Betrachtung digitaler Transformations- und Reformationsmöglichkeiten – in ihren verschiedenen Aggregatzuständen zum Untersuchungsgegenstand. Screenbasierte, prozessuale und physische Materialitäten wurden hier in ihrer Überlagerung und Wechselwirkung thematisiert und weiterführende Ansätze und Möglichkeiten der Kulturellen Bildung im Kontext digitaler Kulturen skizziert.

LITERATUR

Bridle, James (2013): *The New Aesthetic and its Politics*: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/> (letzter Zugriff am 10.08.2019).

Jörissen, Benjamin (2016): <Digitale Bildung> und die Genealogie digitaler Kultur: Historiographische Skizzen. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 25 (Media Educ).

ZUM VERTIEFEN

Von **Kristin Klein** ist zum Thema auf der Wissensplattform kubi-online erschienen:

Klein, Kristin (2019): Ästhetische Dimensionen digital vernetzter Kunst: Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. In: *KULTURELLE BILDUNG ONLINE*: <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-dimensionen-digital-vernetzter-kunst-forschungsperspektiven-anschluss-den-o> (letzter Zugriff am 03.02.2020)



Eine neue Kulturgeschichte. Kulturelle Bildung + Digitalität

Mechthild Eickhoff, Leiterin, UZWEI_Kulturelle Bildung im Dortmunder U

Die folgenden Versatzstücke sind Ausschnitte aus einem Interview, sie beleuchten Aspekte zum Umgang der Kulturellen Bildung mit der Wirklichkeit in digitalen Zeiten.

ZUSTAND: DIGITALITÄT

Digitalisierung ist ein gesellschaftlicher Vorgang, etwas, das verunsichert, begeistert, Zeit und Aufmerksamkeit gibt und nimmt und vor allem: alle betrifft. Mit dem Smartphone liegt sie als Tool in (nahezu) allen Jugendhänden und dreht das gefühlte Verhältnis des Wissensvorsprungs um. Erwachsene, oder eben auch Bildungsverantwortliche, haben sehr oft das Gefühl: Ich bin zu spät oder zu langsam! Und: Die Lösung kommt aus der IT-Abteilung. Wohingegen Kinder und Jugendliche in der Anwendung und Nutzung der Technik schnell, selbstverständlich und auch viel spielerischer sind.

SINN SELBER MACHEN

Diese Selbstverständlichkeit des Umgangs gilt nicht zwingend für den Content und vor allem nicht für die Eigenlogik der Technik, die User zu Adressaten und Datenlieferanten, zu Kollaborateuren, Produzenten oder Zielscheiben macht. Hier besteht einerseits eine große Pflicht für die Bildung, sich mit unsteuerbaren Mechanismen auseinanderzusetzen. Andererseits sehe ich hier auch die Chance für die Bildung, endlich wieder fehlerfreundlich, spielerisch, nach eigenen Regeln und eigenem Tempo etwas erfahrbar zu machen und selbst mitzugestalten, Sinn zu produzieren – und diesen auch schnell zu „teilen“. Natürlich ist die große Herausforderung, diese Vorteile tatsächlich in spannende, nicht-konforme und schöpferische Bildungsprozesse zu übersetzen. Das betrifft zum einen die Art, wie man etwas erarbeitet: Nicht nur im Netzwerk-Denken, sondern auch im Netzwerk-Handeln, in der Berücksichtigung verschiedener Expertisen und agil, das heißt vielleicht nicht mehr

mit unumstößlichem Ziel, sondern mit ständiger Veränderung von Zielen und Ergebnissen.

HALTUNG UND PHANTASIE

Das Smartphone ist für Kinder und Jugendliche, vermutlich jetzt auch für Erwachsene, ein existenzielles Kommunikationsgerät, zieht aber auch Müße, Konzentration und Denken ab. Es verleitet – uns alle – dazu, weniger selber zu denken und in echte Debatten zu gehen. Man kann sich schnell und auf vermeintlich sicherem Terrain einer Meinung oder Stimmung anschließen. Man kann auch schnell Opfer werden. Auch hierfür muss die Kulturelle Bildung Strategien der Gegenwehr und Autonomie bearbeiten. Nicht nur mit technisch-medialen Mitteln, sondern ebenso im sehr vielfältigen, crossmedialen künstlerischen Raum. Die Möglichkeiten in der Kultur und Kunst sind so großartig; allein die Kunst, die digitale allemal, kann sich eine andere als die existierende Welt vorstellen UND bauen.

AUTONOMIE ERHALTEN

Es verändern sich die Gegenstände dessen, was man in der Kulturellen Bildung bearbeitet. Film und Fotografie sind noch klassische Disziplinen, Gaming schon eher ungewöhnlich. Spannend wird es, wenn man die Phänomene betrachtet, also wie diese Digitalprodukte z.B. im Netz erscheinen, wie sie Aufmerksamkeit generieren oder vielleicht auch stören. Ich denke, dass es hier sehr große Möglichkeiten gibt, Autonomie zu üben, gerade weil das Feld so kommerzialisiert ist. Das ist eine wichtige Aufgabe der Kulturellen Bildung: Die Kommerzialisierungs- und Kapitalisierungsstrategien dieser digitalen Gesellschaftsstruktur zu betrachten – und für die Freiheit des Denkens und Handelns mit gestalterischen, also freien Mitteln einzutreten. Deshalb ist die Herausforderung auch, sich von dem durch die Digitalisierung bestimmten Alltag, der Aufmerksamkeit und Zeiten in bestimmte Richtungen lenkt, zu lösen. Es braucht einen emanzipierten Umgang mit der Situation, dass man selbst Datenlieferant und Zielperson für Kommerz in einem ist. Da kann die klassische Kulturelle Bildung von Hackern und FabLabs oder Maker-Spaces und „innovative Citizens“ lernen – bzw. wäre ein noch größerer Link zu diesen Szenen sicherlich gut.

KOMMERZ UND KULTURGESCHICHTEN

Die Kommerzialisierung betrifft ebenso die Kultureinrichtungen, alle wollen „Blockbuster“, also Publikumsrenner, in ihren Ausstellungshäusern. Auch darüber ist nachzudenken. Wer nimmt diese exklusiven Räume in Beschlag, welche Geschichten werden – immer noch nicht – in den Kultureinrichtungen erzählt und wer darf mitreden oder soll zuhören? Digitalisierung zeigt auch etwas über Aufmerksamkeiten und das Mitreden. Die Kulturelle Bildung hat eine Prozesskompetenz, „kann Partizipation“ (ebenso wie die Jugendarbeit). Es ist meiner Ansicht nach wichtig, dass wir die großen Kulturhäuser mit diesen Formen des gemeinsamen Denkens, Agierens und eben auch Zeigens von vielen Ideen und Stories mehr in die Pflicht nehmen. Hierzu braucht man sicherlich andere Professionen in den Einrichtungen der Bildung, Kultur oder Jugend, die „Storytelling“ professionell können, eine eigene Kulturgeschichte (nicht berechenbar, nicht logisch, nicht chronologisch) zu bauen, dafür stehen jetzt so viele Möglichkeiten zur Verfügung.

PLATTFORM UND PROFESSIONEN

Auf der UZWEI im Dortmunder U arbeiten wir mit jungen Kreativen zwischen 8 und 25 Jahren in den Bereichen Film, Foto, Multimedia, Gaming, auch Zeichnen – analog und digital. Sie berichten ihre Geschichten, manchmal im Minidokumentarfilm über die Angst auf dem Heimweg, manchmal in großartigen Fragen an Künstlerinnen und Künstler im Interview oder in der Game-Entwicklung, der Soundinstallation. Die Etage im U hat auch einen Ausstellungsraum, in den nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erwachsene kommen – hier können wir Geschichten zeigen, die sonst nicht erzählt oder öffentlich zugänglich werden. Räume frei geben und Geschichten gemeinsam erzählen: Das verändert Stellenprofile im Kulturhaus und Prozesse für die Programmgestaltung vollständig. Und es öffnet beide Seiten – das Haus, das zur Plattform wird und die Nutzerinnen und Nutzer, die zu Ko-Produzentinnen und -Produzenten werden.





SETTINGS FÜR EMPATHIE UND ZUMUTUNG

Kulturelle Bildung hat wie oben beschrieben Prozess- und Produktionsprinzipien in sich. Diese auf große Kulturhäuser zu übertragen, ist spannend und führt zu einem lebendigen Kulturleben und Kulturaustausch, zur Sichtbarkeit von Diversität. Allerdings gibt es da noch so viel zu tun. Kulturelle Bildung hat auch mit Sichtbarkeit von Visionen, Kompetenzen, individuellen, gestalterischen Kompetenzen und Ideen zu tun. Die Spielflächen sind enorm, hier sollten wir viel mehr über die Mischung realer und virtueller Räume nachdenken. Raum ist so wichtig, echter Raum für die Kommunikation und die Zumutung anderer Erzählungen und anderen Zuhörens. Irgendwann landet man immer bei dem Begriff der Empathie, aber der ist relevant, und man muss das wirklich üben. Und zwar ohne Kitsch.

Kultur, Kunst, Bildung – damit können wir natürlich nicht alle Fragen beantworten und alle gesellschaftlichen Herausforderungen stemmen. Aber es sind die ernstzunehmenden Settings, Menschen Gehör, Aufmerksamkeit und Muße zu verschaffen – und anders herum, es auch von ihnen zu fordern. Leicht ist es nicht, aber gerade das ist die große Qualität. Wir erleben in der alltäglichen Arbeit, dass Menschen, egal wie alt, auch nicht unterfordert werden wollen.

ZUM VERTIEFEN

Von **Mechthild Eickhoff** ist zum Thema auf der Wissensplattform kubi-online erschienen:

Eickhoff, Mechthild (2019): Kulturskripte neu schreiben: Digitalität und Kulturelle Bildung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:
<https://www.kubi-online.de/artikel/kulturskripte-neu-schreiben-digitalitaet-kulturelle-bildung>
(letzter Zugriff am 03.02.2020)

Dataismus versus Freiheit.

Über den Verlust unserer Menschenrechte

Florian Mehnert, Konzeptkünstler und Initiator von FREIHEIT 2.0

Unsere Gesellschaft, Wirtschaft und Politik erlebt einen nie da gewesenen Kontrollverlust, der der Entwicklungsgeschwindigkeit der Digitalökonomie nicht gewachsen zu sein scheint. Wir alle sind Zeugen einer neuen Form des Kapitalismus geworden: des Überwachungskapitalismus (Zuboff 2018). Eine Datenauswertungsökonomie prägt den Handel und beherrscht die Art unserer Kommunikation. Sie erfasst den Menschen in seinem Verhalten bis in intimste Details. Die algorithmischen Systeme weniger Global Player steuern im Hintergrund unseren Alltag: Aufgrund individueller Kenntnisse unserer persönlichen Vorlieben und Verhaltensdaten können sie Kaufvorschläge unterbreiten, den für uns passenden Partner finden, Versicherungen helfen, ihr Risiko einzuschätzen, über unsere Bonität mitentscheiden und im Falle einer Straftat unsere Rückfallwahrscheinlichkeit berechnen. Die Systeme kennen Gefühlslage und Gesundheitszustand von Millionen von Menschen, inzwischen sogar ihre DNA (The DNA Kid 2019; Regalado 2019).

Menschliche Erfahrung wird von dieser neuen Marktform als Rohstoff für kommerzielle Operationen ausgebeutet, extrahiert und für Vorhersageprodukte und deren Verkauf genutzt. Hierfür wird die Produktion von Gütern und Dienstleistungen einer globalen Architektur der Verhaltensmodifikation untergeordnet. Das heißt, dass Angebote von Konzernen so konzipiert sind, im Hintergrund das Verhalten ihrer Nutzer zu steuern und ihre Verhaltensdaten auszubeuten. Dabei findet eine Konzentration von Reichtum, Wissen und Macht statt, die in der Geschichte des Menschen beispiellos ist. Die Big Five (Apple, Amazon, Microsoft, Alphabet, Facebook) bewegen sich mit Ausnahme von Facebook bei Börsenwerten von einer Billion Dollar. Der Rohstoff des Überwachungskapitalismus sind die Daten über unser Verhalten.



Doch fühlen wir uns überwacht? Oder manipuliert? Keineswegs. Wir wissen zwar um die Kostbarkeit unserer Privatsphäre und Würde. Wir möchten diese auch bewahren, verhalten uns aber dazu in einem Widerspruch. Selbstverständlich herrscht eine gewisse Sensibilität, wenn es um private Bilder oder private Inhalte von Posts geht; jeder weiß, diese gehören nicht ins Internet. Doch wer hält sich daran? Niemand verzichtet auf das Internet, kaum jemand auf sein Smartphone, auf WhatsApp, auf Facebook, auf die Google-Suche, auf die Google-Navigation, auf youtube, tinder, Instagram oder Amazon.

Die Gründe des sogenannten „Privacy Paradox“ sehe ich in einer mangelnden „Verständnistiefe“. Verhaltensdaten sind unsichtbar, man kann ihr Abfließen nicht erkennen. Die Nutzerinnen und Nutzer verstehen die komplexen Prozesse nicht, verstehen nicht, welche Daten täglich über sie erhoben werden. Dies ist durchaus nachvollziehbar. Es braucht tiefes Interesse, viel Zeit und Hartnäckigkeit in der Recherche, um die Logik, die Hintergründe und Abläufe der Datenindustrie zu verstehen. Wer soll das im Alltag leisten?

Es wird laut nach „digitaler“ Bildung gerufen. Man müsse lernen, mit dem Internet und seinen Angeboten umzugehen. Doch die Gefahr liegt nicht in der jeweiligen Anwendung allein begründet, sondern in dem dahinterstehenden System. Positionsdaten, unzählige Metadaten und Korrelationen aus weiteren gespeicherten Verhaltensweisen schaffen eindrückliche Aussagekraft über jede Person (Matz/Kosinski/Nave/Stillwell 2017; Kosinski/Matz/Gosling/Popov 2015; Kramer/Guillory/Hancock 2014). Ganz gleich wie vorsichtig man sich im Internet bewegt, es gibt kein Entkommen.

Warum liegt nun im Überwachungskapitalismus eine Gefahr für unsere Freiheit und Demokratie?

Der Überwachungskapitalismus (auch in Form seiner Philosophie des Dataismus) enteignet uns unserer höchsten Güter: unserer Würde und unserer Privatsphäre, unseres Rechts auf Freiheit, Selbstbestimmung und Souveränität. Er führt nicht nur zu einer Manipulation des Konsumverhaltens und zu einer bereits genutzten Möglichkeit der Manipulation des politischen Denkens (Frankfurter Allgemeine o.D.), er führt zu einer Desozialisierung der

Gesellschaft. Jede Nutzerin und jeder Nutzer bekommt in seinem individualisierten Kosmos immer genau das präsentiert, was sie oder ihn glücklich und zufrieden macht. Der Kosmos der anderen wird jedoch nicht ohne weiteres wahrgenommen. Eine fragmentierte Gesellschaft ist ihrer gemeinsamen Informationsgrundlage für Austausch und Diskussion beraubt und kann nicht mehr kooperativ denken und handeln.

Heute fließen digitale und analoge Prozesse unentflechtbar ineinander. Deshalb ist die Erkenntnis wichtig, dass wir in einer einzigen Form von Realität leben. Es gibt keine analoge und eine zweite, parallel existierende, digitale Realität im virtuellen Raum oder in einem Server, der in Oregon, USA steht (WikiLeaks o. D.). Genau so wenig wie es Daten in einer digitalen Wolke (Cloud) gibt. Jede Cloud ist schlicht in Form vieler Netzwerkeserver in einer Fabrikhalle untergebracht und ist genauso physikalisch verortbar, wie das Internet selbst aus vielen Kabeln und Rechnern besteht. Es gibt nur eine Realität für uns Menschen, ganz gleich ob wir uns Erweiterungen mit digitalen Mitteln schaffen. Wir alle sind Menschen, die miteinander und untereinander agieren (Global Dots 2018); zumindest gehen wir meistens davon aus, denn wir haben es ebenso oft auch mit Bots zu tun. Aber auch diese Programme sind von Menschen programmiert.

Doch wir haben die Werkzeuge für den Umgang mit Monopolen, gegen menschenrechtsverletzende Systeme und für den Datenschutz zur Verfügung und brauchen nur auf diese zurückzugreifen, um sie anzuwenden. Wir dürfen nicht infrage stellen, welche rechtlichen, demokratischen und sozial-humanistischen Errungenschaften wir bis heute entwickelt haben.

LITERATUR

Frankfurter Allgemeine (o. D.): Cambridge Analytica: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/thema/cambridge-analytica> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

Global Dots (2018): Bad Bot Report 2018: <https://www.globaldots.com/bad-bot-report-2018/> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

Kosinski, Michal/Matz, Sandra/Gosling, Samuel D./Popov, Vesselin (2015): Facebook as a Research Tool for the Social Science. In: American Psychologist September 2015: <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fa0039210> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

Kramer, Adam D./Guillory, Jamie E./Hancock, Jeffrey T. (2014): Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks. In: Proceedings of the National Academy of Science June 2014: <https://doi.org/10.1073/pnas.1320040111> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

Matz, Sandra C./Kosinski, Michal/Nave, Gideon/Stillwell, David J. (2017): Psychological targeting as an effective approach to digital mass persuasion. In: Proceedings of the National Academy of Sciences November 2017: <https://doi.org/10.1073/pnas.1710966114> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

Regalado, Antonio (2019): More than 26 million people have taken an at-home ancestry test: <https://www.technologyreview.com/s/612880/more-than-26-million-people-have-taken-an-at-home-ancestry-test/> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

The DNA Geek (2019): 23andMe Has More Than 10 Million Customers: <https://thednageek.com/23andme-has-more-than-10-million-customers/> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

WikiLeaks (o.D.): Map of Amazon's Data Centers: <https://wikileaks.org/amazon-atlas/map/> (letzter Zugriff am 24.02.2020).

Zuboff, Shoshana (2018): Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus. Frankfurt am Main, New York: Campus.



Aushandlungsprozesse um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit

Sascha Scheier, Mitarbeiter im Fachbereich Veranstaltungen, Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Digitale Technologien haben das Leben der meisten Menschen verändert, teilweise regelrecht auf den Kopf gestellt – zumindest in westlich geprägten Gesellschaften. Kommunikation findet zunehmend digital vermittelt statt, die Möglichkeit des allgegenwärtigen Zugriffs auf Informationen erleichtert Recherchen und Orientierung, und der digitale Raum öffnet neue Möglichkeiten zu Vernetzung, Belustigung und Wertschöpfung. Diese Veränderungen betreffen damit auch gesellschaftliches (Zusammen-) Leben, Demokratie und Politik. Politische und Kulturelle Bildung stehen hier nun vor einer Vielzahl von Herausforderungen, die im Folgenden entlang von Aushandlungsprozessen um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit skizziert werden sollen.

SELBSTBESTIMMUNG

Die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb will mit ihrer Arbeit Verständnis für politische Sachverhalte fördern, das demokratische Bewusstsein festigen und die Bereitschaft zur politischen Mitarbeit stärken. Selbstbestimmung und selbstbestimmtes Handeln stellen hierbei Voraussetzung und Errungenschaft moderner Gesellschaften dar. Jeder Mensch hat ein Recht darauf, ohne Beeinflussung von außen sein Leben zu führen. Durch digitale Technologien verschärft sich in den letzten Jahren jedoch der Kampf um Aufmerksamkeit: Da Internetseiten und Plattformen Einkünfte über die Menge geschalteter Anzeigen generieren, werden sie so konstruiert, dass möglichst viel Zeit auf ihnen verbracht wird. Durch die Verbreitung von Bildschirmen im Alltag, insbesondere von Smartphones, breitet sich dieses Phänomen auch abseits von PCs und Schreibtischen aus. Ein großer Teil digitaler Technologien wird mit Blick darauf entwickelt, möglichst viel Aufmerksamkeit bzw. Zeit auf sich zu lenken, weshalb beispielsweise generierte

Vorschläge auf unser bisheriges Verhalten ausgerichtet werden oder Smartphones regelmäßig Benachrichtigungen von sich geben. In diesem Zusammenhang ist es von elementarer Bedeutung, sich dieses Kampfes um unsere Aufmerksamkeit bewusst zu werden um dann selbstbestimmt entscheiden zu können, ob und wie wir mit den sich vervielfältigenden (Informations-)Angeboten umgehen.

PARTIZIPATION

Eng verknüpft mit der Frage nach selbstbestimmtem Handeln sind Möglichkeiten zur Partizipation. Wenn sich Nutzerinnen und Nutzer des Kampfes um Aufmerksamkeit bewusst sind, können sie ihre Aufmerksamkeit dann auch auf Dinge richten, die ihnen wichtig sind? Ist es möglich, auch digital an politischen Debatten oder Entscheidungen teilzunehmen? Und wie kann zwischen digitalem und nicht-digitalem Raum vermittelt werden, um tatsächlich breite Partizipation zu ermöglichen? Das traditionelle Bild (politischer) Partizipation muss angepasst werden. Politischer Austausch findet heute genauso digital vermittelt statt, wie der private Austausch. Ereignisse wie der sogenannte „Arabische Frühling“ oder die „Fridays for Future“-Bewegung zeigen, dass aus der digitalen Vernetzung reale politische Bewegungen werden können. Politik und Politische Bildung müssen in diesem Zusammenhang Räume und Methoden für Austausch und Beteiligung schaffen und dürfen nicht die Vermittlung zwischen Digitalem und Analogem außer Acht lassen. Gerade die Diskussion um das Video „Die Zerstörung der CDU“ des Youtubers Rezo machte zuletzt deutlich, dass etablierte Parteien sich schwertun, auf Debatten im digitalen Raum einzugehen. Mit Blick auf (politische) Partizipation müssen daher Wege und Möglichkeiten geschaffen werden, um einerseits digitale Partizipation zu ermöglichen und andererseits zwischen digitalen und analogen Räumen zu vermitteln.

FREIHEIT

Grundsätzlich scheinen digitale Technologien unsere Möglichkeiten zum selbstbestimmten Handeln und zur Partizipation auf unterschiedlichsten Ebenen und Feldern zu vergrößern. Damit einher vergrößert sich vermeintlich auch unsere Freiheit. Allerdings ist dies nicht zwingend der

Fall: Durch zunehmende Überwachungs- und Kontrollmöglichkeiten sind digitale Technologien auch in der Lage, unsere Freiheit immens einzuschränken und zu verringern. Als anschauliches Extrembeispiel dient das „Social Scoring System“ Chinas, bei dem jede Bürgerin und jeder Bürger erfasst und anhand des individuellen Verhaltens beurteilt werden.

Insbesondere vor dem Hintergrund einer vermeintlich konstant gefährlichen Sicherheitslage finden jedoch auch in westlich geprägten Gesellschaften viele Eingriffe in die digitale Sphäre statt, die das Potenzial haben, individuelle Freiheiten einzuschränken und zu verringern.

Der Begriff Freiheit kann hierbei vieles umfassen wie beispielsweise:

- I. Freiheit von Überwachung (Ausbleiben von Tracking, Kontrollen, Mithörern)
- II. Freiheit von Infrastrukturen (Plattformen, Technologien)
- III. Freiheit von Daten (Interoperabilität)

Jeder dieser Bereiche geht einher mit möglichen positiven und negativen Folgen für die individuelle Freiheit und es bedarf einer informierten Zivilgesellschaft, die sich bewusst mit Möglichkeiten, Chancen und Herausforderungen digitaler Technologien auseinandersetzt, um über Entwicklungen digitaler Technologien mitzubestimmen.

Die Fachtagung zeigte in diesem Zusammenhang deutlich, dass Politische und Kulturelle Bildung vor gemeinsamen Herausforderungen stehen, und sie das Potenzial haben, sich gemeinsam mit den Aushandlungsprozessen um Selbstbestimmung, Partizipation und Freiheit auseinanderzusetzen und dazu beizutragen, dass Bürgerinnen und Bürger sich der Möglichkeiten und Herausforderungen des digitalen Wandels bewusst werden und selbstbestimmt an dessen Gestaltung mitwirken.





Impressum

Herausgeber

Stiftung Genshagen
Kunst- und Kulturvermittlung in Europa
Dr. Angelika Eder

Am Schloss 1
14974 Genshagen

+49 (0)3378 805931

institut@stiftung-genshagen.de
www.stiftung-genshagen.de

Team Stiftung Genshagen

Projektleitung: Julia Effinger
Praktikantin: Catherine Schlüter

Redaktion: Julia Effinger
Lektorat: Julia Effinger, Gordian Heindricks

Bildnachweis:

Fotos und Videomitschnitte:
© Stiftung Genshagen | René Arnold

Gestaltung:

Dorothee Billard www.dorobillard.de

Alle Rechte vorbehalten. Abdruck oder vergleichbare Verwendung von Arbeiten der Stiftung Genshagen sind, auch in Auszügen, nur mit vorheriger Genehmigung gestattet.

© Stiftung Genshagen, 2020

Die Beiträge geben ausschließlich die Meinungen der Autorinnen und Autoren und nicht die Position der Herausgeber und Veranstalter wieder.

Die Stiftung Genshagen ist stets darum bemüht, auf eine gendersgerechte Schreibweise zu achten. Um den Lesefluss nicht zu stören, wird bei Aufzählungen oder Aneinanderreihungen von Begriffen davon ausgegangen, dass das generische Maskulinum im geschlechtsneutralen Sinne verstanden wird.

Die Stiftung Genshagen kann für Korrektheit, Aktualität, Vollständigkeit und Inhalte der im Dokument direkt oder indirekt enthaltenen Links zu externen Websites Dritter keine Haftung übernehmen, da wir auf deren Inhalte keinen Einfluss haben. Ferner haftet die Stiftung Genshagen nicht für direkte oder indirekte Schäden, die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Realisiert von



Gefördert von

